



HI-TECH ОТ LOGITECH
МИНИ-ТЕСТ



METROID: ZERO MISSION
КАРТЫ ВСЕХ УРОВНЕЙ!



КУБОК РОССИИ
НОВЫЙ КИБЕРСПОРТ

ISSN 1609-1035 (game)land



9 771 609 103003 09 >

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

СТРАНА ИГР

#09(162)
МАЙ 2004

ЯК III

СТР. 30

CHARACTER ACTION GAME

ОДИССЕЯ

СТР. 48

КАПИТАНА БЛАДА

БАЛЛАДА О «ДОБРОМ» ДОКТОРЕ

THE GETAWAY: BLACK MONDAY

ОГНИ ЛОНДОНА СТР. 26

RATCHET & CLANK 3

СТР. 46

НОВЫЙ ТРАНСХЛОПМУТАТОР



ВТОРАЯ МИРОВАЯ

НАМ ЕСТЬ ЧЕМ ГОРДИТЬСЯ!



FORBIDDEN SIREN

СТР. 36

«ЗВОНОК» ОТДЫХАЕТ!



СТР. 74

ОБЗОРЫ

- TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
- BOMBASTIC
- ИЛ-2 ШТУРМОВИК: АСЫ В НЕБЕ
- R: RACING EVOLUTION
- SYBERIA 2
- MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA
- KNIGHTS OF THE TEMPLE
- DEAD MAN'S HAND
- WRATH UNLEASHED
- BAD BOYS II
- PROJECT ZERO 2
- CASTLE STRIKE
- METAL GEAR SOLID: TWIN SNAKES
- РЫЦАРИ И КВЦЫ
- ВЛАСТЬ ЗАКОНА
- LORDS OF THE REALM III

SINGLES – FLIRT UP

YOUR LIFE

ФЛИРТУЙ, ПОКА МОЛОДОЙ

СТР. 72



SWASHBUCKLERS LEGACY OF DRAKE

СТР. 18 ПИРАТЫ
С ДИКОГО ЗАПАДА

АУДИООБЗОР
ОТ ГЛАГОЛА



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

НАБОР В РЯДЫ РЕСПУБЛИКАНСКИХ КОМАНДОС СТР. 52

2004
GameLand
ОСНОВАНА В 1992

ДВИЖЕНИЕ ВВЕРХ



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
Класс 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
Оргорг 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**



ХИТ?!

«ВТОРАЯ МИРОВАЯ» – С ДНЕМ ПОБЕДЫ! /30

В РАЗРАБОТКЕ

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO – ПОДВИГИ ЗВЕЗДНОГО СПЕЦНАЗА /52



ТЕМА НОМЕРА

SWASHBUCKLERS: LEGACY OF DRAKE – НОВЫЙ ПРОЕКТ ДЛЯ PLAYSTATION 2 ОТ «АКЕЛЛЫ». ПИРАТЫ КОВБОЙСКОГО ОБРАЗА УЖЕ ОДНОЙ НОГОЙ ЗДЕСЬ! /18



ОБЗОР

DEAD MAN'S HAND – РАЗ КОВБОЙ, ДВА КОВБОЙ! /86

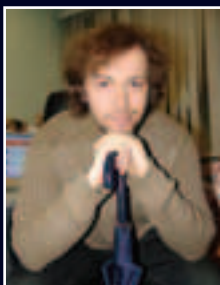
ОБЗОР

PROJECT ZERO 2 – ТОНКИЙ, ДУШЕВНЫЙ УЖАСТИК. /90



СПЕЦ

НАШ КОРРЕСПОНДЕНТ НАСМОТРЕЛСЯ НА НОВИНКИ SCEE STUDIO LONDON, И ОНИ ЕМУ УЖЕ ПО НОЧАМ СНЯТСЯ. НЕ РАССКАЗАТЬ ЧИТАТЕЛЯМ О ПРЕЛЕСТЯХ THE GETAWAY: BLACK MONDAY И SINGSTAR ОН ПРОСТО НЕ МОЖЕТ... /24



Общий привет!

Когда задумывался первоапрельский номер, мы даже не надеялись получить столь многочисленные и неожиданные отзывы. Почему я возвращаюсь к 7-му номеру? Все просто – пока мы корпели над 9-м (тем, что вы держите в руках) форумы и ЖЖ просто кипели от эмоций и впечатлений от нашей предыдущей работы. Похоже, номер действительно удался, и от пресловутого «СИ-Бульвара» мы отказались не зря. Нам все же удалось выдержать ту тонкую грань, когда отличить фальшь от правды чрезвычайно сложно. Одним словом, попались многие. Раскрывать все наши фейки не буду, думайте сами, чему верить, а чему нет. Но лично мне запомнился трюк с анонсом нашей японской обложки. Все знакомые были в легком ужасе и буквально засыпали меня письмами. Это приятно. Да, сам себя не похвалишь... ну, вы знаете. Однако веселье продолжается. Вернулся старожил Назаров, хотя от прежнего весельчака уже почти ничего не осталось, а свято место пусто не бывает. В бой рвется несравненный Глагол, который обещает в самое ближайшее время буквально завалить диск самими отвязными аудиообзорами. Первая ласточка перед вами, не пропустите.

И пару слов о серьезном. С этого номера мы немного расширили Flashback, дополнив его соответствующим содержанием на диске. Для начала это демки игр тех лет, на подходе pdf-версии журналов.

– М. РАЗУМНИН

НОВОСТИ

- 04 Второе пришествие N-Gage
- 06 PSP будет мощнее PS2?
- 10 Far Cry перебирается на консоли
- 11 Eye Toy наступает

ТЕМА НОМЕРА

- 18 Swashbucklers: Legacy of Drake

СПЕЦ

- 24 Новинки SCEE Studio London

ХИТ?!

- 30 Jak III
- 36 Вторая Мировая

ДЕМО-ТЕСТ

- 54 Lineage 2: The Chaotic Chronicles
- 44 Joint Operations: Typhoon Rising

В РАЗРАБОТКЕ

- 46 Ratchet & Clank 3
- 48 Одиссея капитана Блада
- 50 NARC
- 52 Star Wars: Republic Commando
- 54 Mercenaries
- 56 Cold War
- 56 Priest
- 57 Kohan: Kings of War
- 57 100 Bullets
- 58 Forgotten Realms: Demon Stone
- 58 Sly 2: Band of Thieves
- 59 Red Dead Revolver
- 59 Shrek 2: The Game
- 60 Killer 7
- 60 Crash Twinsanity

ОБЗОР

- 68 Splinter Cell Pandora Tomorrow
- 72 Singles – Flirt up Your Life
- 74 Forbidden Siren
- 77 Bombastic
- 78 Ил-2 Штурмовик: Асы в небе
- 80 R: Racing Evolution
- 82 Syberia 2
- 84 Mission: Impossible – Operation Surma
- 85 Knights of The Temple
- 86 Dead Man's Hand
- 88 Wrath Unleashed
- 89 Bad Boys II
- 90 Project Zero 2
- 92 Castle Strike
- 94 Metal Gear Solid: Twin Snakes
- 95 Рыцари и купцы
- 96 Власть закона
- 98 Lords of the Realm III
- 100 MTV's Celebrity Deathmatch
- 100 Mega Man Battle Chip Challenge
- 101 Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004

ДАЙДЖЕСТ

- 98 Обзор русскоязычных релизов

PlayMobile

- 100 Игры для мобильных телефонов

КИБЕРСПОРТ

- 108 1-й «Кубок России»
- 108 Интервью с организаторами
- 112 Дисциплины World Cyber Games 2004

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.

НОМЕР С CD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.

НОМЕР С DVD

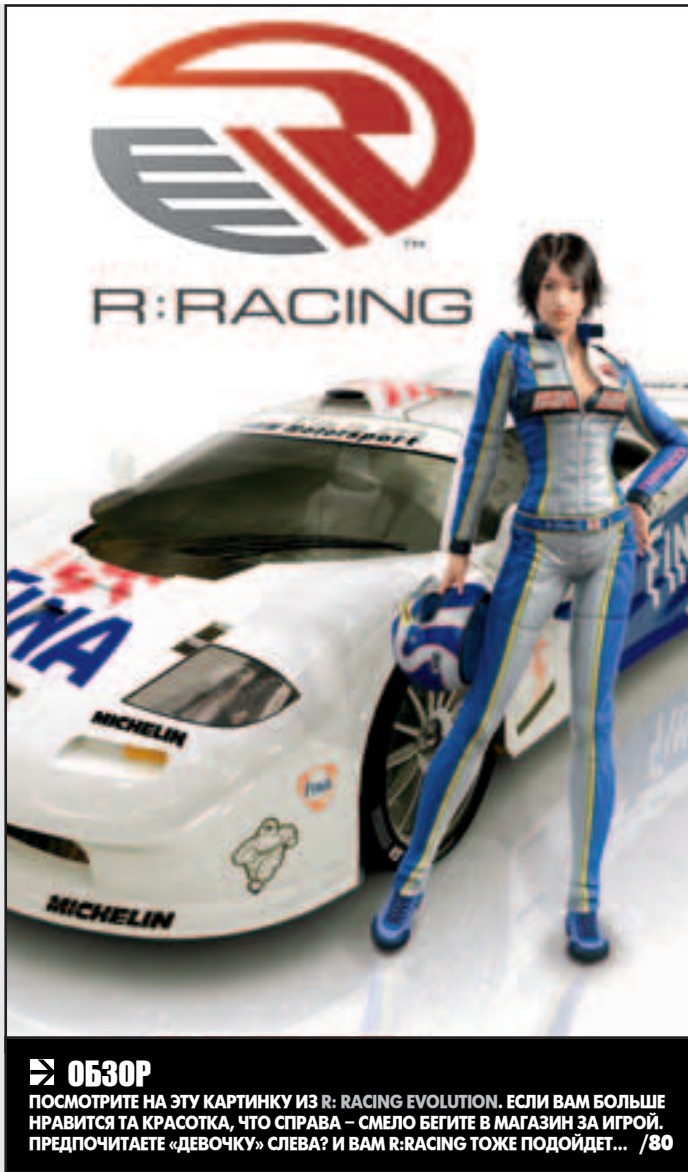


| | |
|------------------------|--------|
| PC | |
| Bad Boys II | 89 |
| Castle Strike | 92 |
| Cold War | 56 |
| Dead Man's Hand | 86 |
| Joint Operations: | |
| Typhoon Rising | 44 |
| Knights of The Temple | 85 |
| Kohan: Kings of War | 57 |
| Lineage 2: | |
| The Chaotic Chronicles | 42 |
| Lords of the Realm III | 98 |
| MTV's Celebrity | |
| Deathmatch | 100 |
| Priest | 56 |
| Singles – Flirt up | |
| Your Life | 72 |
| Star Wars: | |
| Republic Commando | 52 |
| Swashbucklers: | |
| Legacy of Drake | 18 |
| Syberia 2 | 82 |
| Tom Clancy's | |
| Splinter Cell Pandora | |
| Tomorrow | 68,130 |
| «Власть закона» | 96,132 |
| «Вторая мировая2 | 36 |
| «Ил-2 Штурмовик: | |
| Асы в небе» | 78 |
| «Одиссея | |
| капитана Блада» | 48 |
| «Рыцари и купцы» | 95 |

| | |
|------------------------|--------|
| PS2 | |
| 100 Bullets | 57 |
| Arc: Twilight | |
| of the Spirits | 126 |
| Bad Boys II | 89 |
| Bombastic | 77 |
| Crash Twinsanity | 60 |
| Forbidden Siren | 74 |
| Forgotten Realms: | |
| Demon Stone | 58 |
| Getaway 2 | 24 |
| Jak III | 46 |
| Killer 7 | 60 |
| Knights of The Temple | 85 |
| Mercenaries | 54 |
| Mission: Impossible – | |
| Operation Surma | 84 |
| MTV's Celebrity | |
| Deathmatch | 100 |
| NARC | 50 |
| Project Zero 2 | 90 |
| R: Racing Evolution | 80 |
| Ratchet & Clank 3 | 30 |
| Red Dead Revolver | 59 |
| Shrek 2: The Game | 59 |
| Sly 2: Band of Thieves | 58 |
| Swashbucklers: | |
| Legacy of Drake | 18 |
| Syberia 2 | 82 |
| Tom Clancy's Splinter | |
| Cell Pandora | |
| Tomorrow | 68,130 |
| Wrath Unleashed | 88 |

| | |
|-----------------------|--------|
| GC | |
| Bad Boys II | 89 |
| Killer 7 | 60 |
| Knights of The Temple | 85 |
| Metal Gear Solid: | |
| Twin Snakes | 94 |
| Mission: Impossible – | |
| Operation Surma | 84 |
| R: Racing Evolution | 80 |
| Shrek 2: The Game | 59 |
| Tom Clancy's Splinter | |
| Cell Pandora | |
| Tomorrow | 68,130 |
| Xbox | |
| 100 Bullets | 57 |
| Bad Boys II | 89 |
| Crash Twinsanity | 60 |
| Dead Man's Hand | 86 |
| Mercenaries | 54 |
| Mission: Impossible – | |
| Operation Surma | 84 |
| MTV's Celebrity | |
| Deathmatch | 100 |
| NARC | 50 |
| R: Racing Evolution | 80 |
| Red Dead Revolver | 59 |
| Shrek 2: The Game | 59 |
| Star Wars: | |
| Republic Commando | 52 |
| Syberia 2 | 82 |
| Tom Clancy's Splinter | |
| Cell Pandora | |
| Tomorrow | 68,130 |
| Wrath Unleashed | 88 |

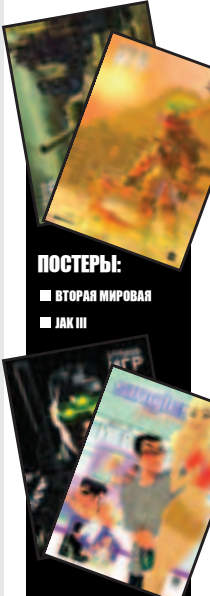
| | |
|-----------------------|-----|
| GWA | |
| Shrek 2: The Game | 59 |
| Tom Clancy's Splinter | |
| Cell Pandora Tomorrow | 68 |
| Yu-Gi-Oh! World | |
| Championship | |
| Tournament 2004 | 101 |
| Mega Man Battle Chip | |
| Challenge | 100 |
| Metroid: Zero Mission | 126 |



ОБЗОР

ПОСМОТРИТЕ НА ЭТУ КАРТИНКУ ИЗ R: RACING EVOLUTION. ЕСЛИ ВАМ БОЛЬШЕ НРАВИТСЯ ТА КРАСОТКА, ЧТО СПРАВА – СМЕЛО БЕГИТЕ В МАГАЗИН ЗА ИГРОЙ. ПРЕДПОЧИТАЕТЕ «ДЕВОЧКУ» СЛЕВА? И ВАМ R:RACING ТОЖЕ ПОДОЙДЕТ... /80

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:

- ВТОРАЯ МИРОВАЯ
- JAK III

БОНУС-ПОСТЕРЫ:

- TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
- SINGLES – FLIRT UP YOUR LIFE

НА ОБЛОЖКЕ: Абрахам Грей из новоявленных Swashbucklers: Legacy of Drake от «Акеллы».

ОНЛАЙН

- 108 Новости Сети
- 110 Игры на серверах. Все ли так просто?
- 112 Уголок новичка
- 113 Наши о «Финалке» и мн. др.

ТАКТИКА & КОДЫ

- 120 Коды
- 122 Arc: Twilight of the Spirits
- 124 Metroid: Zero Mission
- 128 Splinter Cell Pandora Tomorrow
- 130 Власть Закона

ЖЕЛЕЗО

- 130 Новости
- 132 Мини-тест линейки Logitech
- 134 Тест 15" LCD-мониторов

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- 140 Банзай!
- 144 Конкурс «СИ»
- 146 Эмуляторы
- 148 Widescreen
- 150 Bookshelf
- 152 Обратная связь

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

| | | | | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|-----|-----------------------|-----|------------------|
| 03 ОБЛОЖКА «ДИНА ВИКТОРИЯ» | 23, 35, 45, 55, 67, 107 «РУССОБИТ-М» | 119 | NETLAND | 155 | MTV |
| 04 ОБЛОЖКА SAMSUNG | 33 SMX | 143 | МДМ-КИНО | 160 | ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ» |
| 01 «ТЕХНОТРЕЙД» | 103, 111, 117, 133, 153 E-SHOP | 145 | РАДИО «ПОПСА» | | |
| 07, 15 SOFT CLUB | 109 ЖУРНАЛ CGW | 151 | ЖУРНАЛ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ» | | |
| 05, 10, 11, 12, 13 «АКЕЛЛА» | 112 ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН» | 157 | РЕД. ПОДПИСКА «СИ» | | |
| 09, 29, 41, 51, 63, 79, 113 «1С» | 117 ЖУРНАЛ «ХАКЕР» | 159 | ПОЧТ. ПОДПИСКА «СИ» | | |
| 17, 39, 61, 71 «БУКА» | 121 ЖУРНАЛ «ХАКЕР ЖЕЛЕЗО» | 158 | ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ» | | |

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.

№9 (162) май 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

| | |
|--|------------------------|
| Михаил Разумкин razum@gameland.ru | главный редактор |
| Алексей Ларичкин chikitos@gameland.ru | редактор |
| Александр Глаголев glagol@gameland.ru | редактор |
| Валерий Корнеев valkom@gameland.ru | редактор |
| Константин Говорун wren@gameland.ru | редактор |
| Роман Тарасенко polosatyi@gameland.ru | редактор |
| Сергей Долинский dolser@gameland.ru | редактор «Онлайн» |
| Максим Баканович baxx@gameland.ru | PR-менеджер |
| Юлия Соболева soboleva@gameland.ru | лит.редактор/корректор |

DVD/CD

| | |
|--|------------------|
| 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 Клаб], 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 |
| 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 розничное распространение |

| | |
|--|------------------------------------|
| Яна Агарунова yana@gameland.ru | PR-менеджер |
| Телефоны: | (095)935-7034; факс: (095)924-9694 |

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян 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.

PLAYSTATION 3 ПОРОДНИТСЯ С PSX

SCIE сообщила, что в PlayStation 3 будут заложены различные возможности многофункционального DVD-плеера PSX. В продажу поступят две версии PS3: «обычная», для тех, кому нужны только игры, – по цене около \$250, и «продвинутая». Второй ва-

риант как раз предполагает, что консоль станет центром домашних развлечений. Какие именно функции, позаимствованные у PSX, будет иметь устройство, пока не ясно, но можно предположить, что как минимум речь идет о возможности захвата изображения с те-

левизора и просмотре графических файлов. Предположительно стоит такая версия консоли будет \$750-\$850 (приведенные цены, естественно, не являются окончательными).

Все это становится еще интереснее на фоне сообщения японского журнала Asahi PC о том, что PS3, возможно, будет использовать диски Blu-ray (BD-ROM) в качестве носителей данных. Кийоси Ниситани (Kiyoshi Nishitani), директор подразделения Sony, занимающегося разработками, связанными с применением технологии Blu-ray, сообщил, что у компании есть планы по использованию BD-ROM'ов в домашней консоли. О какой именно приставке речь, не сообщается. Но сложно предположить, что Ниситани говорил о PS2 или PSP. Объем обычного BD-ROM составля-

ет около 25 Гбайт, двухслойного – 50 Гбайт. Не исключено, что в ближайшие годы такие диски начнут вытеснять DVD. Однако сейчас этому мешает заоблачная цена BD-ROM приводов. Пишущий BD-ROM дисковод от Sony стоит \$3700. В связи с вышесказанным интересно, как использование технологии Blu-ray скажется на цене PS3.

Кроме того, Sony сообщила, что у нее есть планы распространять игры и фильмы, используя широкополосное соединение с Интернетом. То есть пользователи будут покупать игры не в магазинах, а скачивать из сети. Однако представители компании понимают, что сделать подобную услугу массовой сейчас очень сложно. Так что пока эту идею можно отнести к отдаленным планам на будущее. ■



КОРОТКО

► **DIGITAL EXTREMES** анонсировала Dark Spector – первый проект, который выйдет на консолях нового поколения. Игра представляет собой футуристический action. К сожалению, разработчики пока не уточняют, выйдет ли Dark Spector на PS3, Xbox Next или на обеих консолях сразу.

► **ОТНЫНЕ SEGA** будет распространять все игры Sammy для PlayStation 2 на территории Японии.

► **EIDOS БУДЕТ ИЗДАВАТЬ** пока не названный онлайн-акцион для PS2 и Xbox от студии Highway 1 Productions. Подробности обещают на E3.

► **ПРОИЗВОДСТВОМ** полупроводников для Xbox Next займется Taiwan Semiconductor Manufacturing Company (TSMC). Однако еще до подписания соответствующего соглашения она уже трудилась на благо Xbox Next: ATI поручила ей производство части компонентов для графических чипов будущей консоли.

► **ПО НЕПОДТВЕРЖДЕННОЙ** информации, Sony Computer Entertainment уже работает над сиквелом Siren для PS2.

► **NIPPON ICHI SOFTWARE**, известная благодаря своим тактическим ролевым играм (в том числе недавно вышедшей Disgaea: Hour of Darkness), открыла новый офис в Калифорнии, США. Нужен он для того, чтобы обеспечить более высокие продажи игр Nippon Ichi Software в Северной Америке и непосредственно контролировать процесс локализации.

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ N-GAGE

Компания Nokia наконец-то услышала гневные отзывы геймеров и игровых журналистов и представила общественности обновленную версию N-Gage. Это никоим образом не абсолютно новая портативная консоль, речь идет просто о новой модели, запускающей ровно те же игры, что и старая. Настоящий N-Gage 2 пока еще лишь находится в разработке. N-Gage QD заметно меньше, чем оригинальная система, но чуть-чуть толще. Исчез главный недостаток – необходимость разговаривать по телефону «боксом» – теперь микрофон расположен на лицевой части. Кроме того, слот для MMC-карт теперь находится сзади, и разбирать N-Gage, чтобы вставить игру, не нужно. Экран теперь ярче и картинка в целом качественнее, более удобными стали стрелки джойстика.

Базовая цена N-Gage QD составит всего лишь 199 евро, а операторы мобильной связи почти наверняка смогут продавать систему дешевле в полтора-два раза. Однако снижение цены компенсируется и исчезновением некоторых возможностей, традиционно присутствующих у смартфонов. По словам представителей Nokia, геймеры заявили, что не готовы платить за фишки, которые им не очень-то нужны. В частности, пожертвовать пришлось FM-тюнером, возможностью проигрывать MP3 и некоторыми встроенными прикладными программами. Однако на деле владельцы новой системы не смогут лишь слушать радио, ведь софт для Symbian OS можно легко скачать в сети.

Nokia не планирует отказываться от поддержки оригинального N-Gage – в магазинах будут одновременно продаваться обе моде-



ли. Впрочем, здесь уже многое зависит от решения владельцев конкретной торговой сети. Если все пойдет хорошо, то Nokia и вовсе может подготовить в течение ближайших месяцев еще несколько разновидностей N-Gage, отличающихся внешним видом, дополнительными функциями и ценой, но позволяющих запускать все существующие игры. QD же появится в продаже в мае этого года. ■



RAINKILLER

КРЕЩЁНЫЙ КРОВЬЮ

NINTENDO ВИНИТ КУРС ДОЛЛАРА В СВОИХ БЕДАХ

Несмотря на все усилия Nintendo, направленные на то, чтобы предотвратить финансовые потери и поднять уровень продаж, прибыль до налогообложения, полученная компанией по итогам истекшего финансового года, составила \$470 млн. Это почти вдвое меньше запланированного показателя. Nintendo винит во всем внезапное резкое падение курса доллара, однако вряд ли это единственная причина. Хотя продажи GameCube за последний год значительно выросли, едва ли они принесли Nintendo большую прибыль, потому как цена консоли сейчас находится на грани себестоимости. С играми же ситуация становится все хуже и хуже. Даже проекты от Nintendo далеко не всегда оправдывают ожидания создателей по уровню продаж. А уж игры других издательств вообще расходятся из рук вон плохо. Положение спасает лишь неизменно успешный Game Boy Advance. Но, несмотря на более чем скромный (для Nintendo, конечно) финансовый результат деятельности в истекшем году, аналитики компании по-прежнему надеются на светлое будущее. Прогнозируемый

объем прибыли на следующий год составляет \$1.04 млрд! Конечно, очередное резкое снижение курса доллара в течение ближайших месяцев маловероятно, но даже без него совершенно непонятно, за счет чего компания сможет увеличить прибыль в 2 раза. Возможно, ставка делается на Nintendo DS. А быть может, у гиганта есть планы по созданию чего-то принципиально нового. Недавно Nintendo создала специальный фонд, деньги из которого в будущем пойдут на финансирование операций по слияниям и поглощениям. Видимо, компания намеревается начать разработку нового «железа» или программных продуктов и при этом вести ее самостоятельно, не заключая контракты со сторонними организациями. Для этого нужны технологии, на покупку которых Nintendo, похоже, и откладывает деньги. Однако все это – долгосрочные инвестиции, которые явно не смогут окупиться за год (а скорее, напротив, негативно скажутся на финансовых результатах в краткосрочной перспективе). Поэтому вопрос, на чем Nintendo собирается зарабатывать деньги, по-прежнему остается открытым. ■

ОБЪЕДИНЯЕМСЯ И НАПАДАЕМ

Activision подтвердила информацию о разработке дополнения Call of Duty: United Offensive. Как уже сообщалось, игра разрабатывается Gray Matter Studios, создавшей Return to Castle Wolfenstein. В нее войдут три кампании – за американцев

(Арденны), русских (Курская дуга) и англичан (Сицилия), – а также появятся новые виды оружия, умения и погодные условия. Существенно пополнен список мультиплеерных развлечений – добавлены Capture the Flag и Domination. Релиз осенью. ■



Хорошая артподготовка – неперемное условие для успеха атаки.



pc cd-rom

Ты - Painkiller. Твоя работа - защищать местность от всякой нечисти. Твоя цель - найти и уничтожить три демонических артефакта, питающих своей энергией сотни порождений тьмы... Бей всё это неуловимое отродье, пока на твоём пути не останется ни одного, затем пройди по их дымящимся телам к артефактам и уничтожь их - раз и навсегда!



Комбинированное вооружение! Дробовик - хорошо, гранатомёт - ещё лучше... Но попробуйте смастерить их гибрид - и гранаты станут вчетверо мощнее! Графический движок нового поколения! Лучшие технологические достижения, встречающиеся по отдельности во многих 3D играх, были слиты воедино в движке Painkiller. Технология морфинга! Подобрал специальный бонус, ваш герой на время оказывается во власти демонических сил, что делает его во много раз сильнее.

www.akella.com

© 2004 Akella
© 2004 DreamCatcher Interactive Inc. Developed by People Can Fly. DreamCatcher design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Alienware and the Alienware logo are registered trademarks and trademarks of Alienware Corporation. NVIDIA, the NVIDIA Logo, and other NVIDIA Marks are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All rights reserved.
Все права защищены. Полное или частичное воспроизведение игры с нарушением www.akella.com отпечатано в Украине. Тираж ограничен. Цена 499 грн. Сайт разработчика - www.akella.com представлять на Украине: "Мультигра" - www.multigras.com.ua



PSP БУДЕТ МОЩНЕЕ PS2?



Дэвид Ривз (David Reeves), президент SCEE, поделился новы-ми подробностями о PSP. Во-первых, он в очередной раз подтвердил, что Sony твердо намерена выпустить консоль до конца этого года. Во-вторых, для устройства будет создано большое количество разнообразных аксессуаров, расширяющих его возможности. В их числе уже названы GPS и GPRS-приемники. В-третьих, Sony вняла доводам разработчиков о недостаточности 8 Мбайт оперативной памяти. Так что теперь ее объем будет увеличен до 30 Мбайт. Все это делает PSP едва ли не более мощной консолью, чем PS2. На GDC уже была показана первая игра для PSP – Death Jr., уровень графики в которой вполне соответствует ранним играм для PS2. Но ведь это

лишь первый проект, к тому же далеко не от самой талантливой команды. Тот факт, что экранное разрешение PSP значительно ниже, чем у домашних консолей, высвобождает немалый объем вычислительных ресурсов. Это и позволяет предположить, что на портативной консоли игры будут выглядеть как минимум не хуже, чем на PS2. Кроме того, Ривз сообщил, что для PSP не планируется делать региональную защиту – как и в случае с GBA. Не так давно в сети появилась информация о том, что консоли PSP смогут обмениваться данными между собой и даже с PS3, используя технологию беспроводной связи. Однако официальные представители Sony заявили, что это был лишь один из возможных вариантов, обсуждавшихся внутри компании. ■

КОРОТКО

► **АМБИЦИОЗНЫЙ АКЦИОН-ПРОЕКТ** от Capcom Crimson Tears, использующий технологию cel-shading, выйдет в США в июле этого года. Игра разрабатывается для PlayStation 2.

► **THE MATRIX ONLINE** от Monolith Productions выйдет в течение лета.

► **NAMCO СОБИРАЕТСЯ** портировать Tales of Symphonia, вышедшую пока только на GameCube, на PlayStation 2. Кроме того, в разработке находится RPG Tales of Rebirth. Игра также готовится для PS2.



КОРОТКО

► **ДЖОН ВУ (JOHN WOO)** купил права на создание фильма по мотивам сериала Metroid от Nintendo. Дата выхода и подробности сюжета пока не разглашаются.

► **КОМПАНИЯ «АКЕППА»** выпустит в течение года стратегию Codename: Panzers от CDV и Stormregion.

► **КУПТОВЫЙ КВЕСТОВЫЙ** сериал скоро расширится – на подходе Myst 4: Revelation. Игра, разрабатываемая монреальским отделением Ubisoft, ознаменует собой «возвращение к корням» – то есть к рендерным бэкграундам и интерфейсу point 'n 'click. Релиз – осенью.

► **ПОЯВИЛАСЬ ИНФОРМАЦИЯ** о новой героине Final Fantasy XII. Ее зовут Panne, ей 16 лет и, судя по внешности, она вполне может оказаться родственницей главного героя.

► **S2 GAMES ПИЩИПАСЬ** большой части команды во главе с Сэмом МакГрафом. Отколовшиеся основали собственную компанию Offset Software и работают над шутером Project Epic, но не собираются прекращать поддержку детища S2 – мультиплеерного action/RTS Savage: The Battle for Newerth.

ТЕККЕН ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ОБЫЧНЫЙ БОЕВИК

SCEE подтвердила, что Death by Degrees (ранее игра была известна как Nina) выйдет в Европе в первом квартале 2005 года. Главная героиня игры – Нина Уильямс (Nina Williams) – один из персонажей сериала Tekken. История Death by Degrees как раз поведает нам о том, что заставило Нину участво-

вать в бойцовских турнирах. Разумеется, девушка не разучилась драться, в чем нам и предстоит убедиться. Однако помимо рукопашных боев нам придется участвовать и в перестрелках. Кроме того, героиня может выполнять суперудары: на время у Нины появляется возможность видеть противника

в буквальном смысле насквозь и наносить удары прицельно по внутренним органам. Найдется в игре место и для stealth-умений, так как не всегда драка является лучшим решением проблемы. В США игру будет издавать Namco. В этом регионе Death by Degrees выйдет уже в конце 2004 года. ■



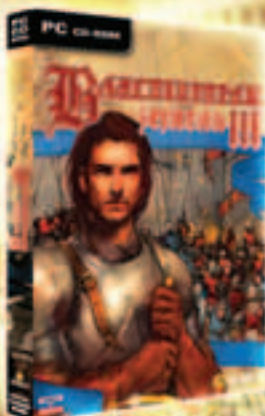
ПОЛНОСТЬЮ

НА

РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Властители земель III

Продолжение знаменитой стратегии
Lords of the Realm!



Войду & усмотрю!

Создаю Имперю!



SIERRA

Локализация и дистрибуция - компания «Софт Клаб»
Москва, 1-й Хвостов пер., д. II А, офис 211;
тел. (095) 232 6952; e-mail: sales@softclub.ru

Impressions
Games

КОРОТКО

► **БЕСПРЕЦЕДЕНТНЫЙ ШАГ** – компания Vivendi Universal в начале мая откроет свободный доступ к играм Starsiege, Starsiege: Tribes и Tribes 2. И все по случаю грядущего релиза новой игры серии – Tribes: Vengeance.

► **EA CANADA** работает над Def Jam Vendetta II. В игре будет использован новый движок, позволяющий бойцам комбинировать различные боевые стили. В Def Jam Vendetta II будет представлено 70 персонажей, 35 из которых – звезды хип-хоп индустрии. Одной из главных особенностей игры, как и следовало ожидать, остается саундтрек, написанный музыкантами рекорд-лейбла Def Jam.



НОВАЯ КОНСОЛЬ ОТ NINTENDO: ПОДРОБНОСТИ НА ЕЗ

Nintendo официально объявила о том, что на ЕЗ 2004 поделится с публикой новой информацией о будущем преемнике GameCube. Это довольно странно, так как на выставке будет представлено внушительное количество игр для самого GameCube (в том числе и сикве-

лы наиболее шумевших проектов). Кроме того, на ЕЗ будут обсуждаться подробности запуска Nintendo DS. Так что едва ли мы узнаем о консоли следующего поколения что-то принципиально новое – все-таки главный акцент, скорее всего, будет сделан не на ней.

На данный момент известно, что новая приставка от Nintendo будет многопроцессорной системой, построенной на архитектуре PowerPC. Производством процессоров занимается IBM. Над графическим чипом работает ATI. На бумаге все это делает преемника GameCube очень похожим на Xbox Next. ■

СОБЕРИ И ВЫИГРАЙ КОМПЬЮТЕР

Компания Gigabyte Technology объявила о продолжении серии соревнований под названием «Собери и выиграй компьютер». Проект стартовал в мае, финал пройдет в сентябре в столице России. И если в прошлом году поучаствовать в проекте могли лишь жители Москвы и Санкт-Петербурга, то на сей раз соревнования пройдут в Барнауле, Новосибирске, Красноярске, Саратове, Перми, Омске, Екатеринбурге, Нижнем Новгороде, Санкт-Петербурге, Казани, Самаре, Пскове и Москве.

Каждый молодой человек, увлекающийся компьютерными технологиями, способный самостоятельно правильно собрать компьютер, может принять участие в этой акции и выиграть высокопроизводительный ПК. Причем, это еще не все. Всех победителей региональных соревнований Gigabyte Technology пригласит в конце сентября в Москву, где пройдет финал мероприятия. Что будет главным призом – организаторы пока держат в секрете. Зато не секрет, как стать участником соревнований. Для этого дос-

таточно зайти на сайт компании Gigabyte Technology (www.gigabyte.ru), зарегистрироваться и... все. Здесь же вы найдете все подробности акции «Собери и выиграй компьютер». Издательство (game)land – информационный спонсор акции – учредило свои специальные призы для победителей региональных соревнований – бесплатные подписки на наши игровые журналы (за первое место – на год, за второе место – на полгода и за третье место – на три месяца). Удачи! ■

FIRE EMBLEM ТЕПЕРЬ И НА GAMECUBE

Новая часть Fire Emblem выйдет на GameCube в Японии уже зимой. Предыдущая часть сериала была выпущена на Game Boy Advance и стала одним из самых успешных проектов на этой консоли за последние месяцы. Поэтому интерес к новой Fire Emblem весьма высок. Игра получила название Fire Emblem: Souen no Kiseki (Fire Emblem: Traces of the Blue Flame). Главная особенность проекта в том, что впервые в истории сериала бои станут полностью трехмерными. При желании, встретив монстров, можно будет не переходить на экран битвы, а остаться на карте игрового мира и провести бой там. Американская дата выхода Fire Emblem: Souen no Kiseki пока не называется. ■



КОРОТКО

► **GEARBOX SOFTWARE** все еще работает над шутером на тему Второй мировой войны, который теперь называется Baker's Dozen и выйдет силами Ubisoft.

► **К РОЖДЕСТВУ ОЧЕРЕДНОЙ** сиквел игры от Тома Клэнси – Tom Clancy's Ghost Recon 2 – уже появится в продаже. Судя по заявлению Ubisoft, ничего кардинально нового новый проект не представит, но все старое будет улучшено, насколько это вообще возможно.

► **РАЗРАБОТКА РОПЕВОВОГО** шутера Black 9 от студии Taldren временно приостановлена.

► **БРАТЬЯ-ДИЗАЙНЕРЫ** Рэнди Смит (Thief: Deadly Shadows) и Харви Смит (Deus Ex: Invisible War) одновременно покинули Ion Storm. Об их творческих планах пока ничего не известно.

► **ЗАКРЫПАСЬ СТУДИЯ SICK PUPPETS**, на счету которой была лишь не слишком удачная стратегия Ghost Master.

ПЕРИМЕТР

ГЕОМЕТРИЯ ВОЙНЫ



Лучшая игра для PC*



Лучший игровой дизайн
 КРИ 2004



Приз от прессы КРИ 2003



Лучшая технология
 КРИ 2003

СТРАТЕГИЯ ОБРЕТАЕТ НОВЫЕ ФОРМЫ



© 2004 1С:Мультимедиа. Все права защищены. 1С:Мультимедиа является зарегистрированным товарным знаком 1С:Мультимедиа. 1С:Мультимедиа и 1С являются зарегистрированными товарными знаками 1С:Мультимедиа. 1С:Мультимедиа и 1С являются зарегистрированными товарными знаками 1С:Мультимедиа. 1С:Мультимедиа и 1С являются зарегистрированными товарными знаками 1С:Мультимедиа.



K-D LAB

* Номинация учреждена компанией Bink

КНЯЗЬ ТЬМЫ



ACTION ASSARON LINE

pc cd-rom

«Князь тьмы» - один из ярчайших образцов жанра actionRPG за всю историю его существования. Огромный фантазийный мир, интригующий небанальный сюжет, уйма разнообразного оружия, колоритные персонажи и продвинутая система боев. Забудьте о всяких «дьяблах» - «Князь тьмы» предлагает много больше, чем вы можете себе представить!



Шесть оригинальных типов персонажей. Включая Серафима и, представьте себе, Вампиришу!

Гигантский и невероятно разнообразный мир. Никаких плутаний по скучным коридорам. Тебе можно рубиться как сумасшедший, и отдыхать душой.

Мощнейшая система комбо-ударов и уникальных скиллов - такого вы еще не видели!

www.akella.com

© 2004 "Akella"
© 2004 "Assaron"

Все права защищены. Неправильное копирование преследуется
отзывная продажа: (095) 263-46-14, тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "МультиТрейд" www.multitrade.com.ua



МАЛЕНЬКИЕ, ДА УДАЛЕНЬКИЕ!

Подборка из десяти римейков игр с NES (японское название - Famicom) для GBA добилась впечатляющих результатов. В сумме продажи составили более 1 млн. копий!

В частности, Super Mario Brothers разошелся тиражом более чем в 380 тыс. копий, наименее успешным был Star Soldier (порядка

50 тысяч). На подходе и вторая волна хитов прошлых лет. Mario Brothers, Clu Clu Land, Balloon Fight, Wrecking Crew, Dr. Mario, Dig Dug, Takahashi Meijin's Adventure Island, Makaimura (Ghosts'n'Goblins), Twinbee и Ganbare Goemon! Karakuri Douchuu должны занять достойное место в библиотеке Game Boy Advance. ■



FAR CRY ПЕРЕБИРАЕТСЯ НА КОНСОЛИ

Вдохновленная внушительным успехом Far Cry, Ubisoft объявила, что планирует сделать консольную версию игры. Портингом займется студия Ubisoft Montreal, ответственная за Splinter Cell и Prince of Persia: The Sands of Time. Игра получила название Far Cry: Instincts. Она сохранит все особенности PC-версии, но разработчики добавят и

кое-какие новые элементы. Главное, конечно, - новые миссии. Пока, правда, не совсем понятно, будут ли вноситься какие-либо серьезные изменения в движок. Ведь на PC Far Cry оказалась весьма требовательной к железу игрой. Кстати, платформы, на которых появится Far Cry: Instincts, равно как и дата выхода, пока не названы. ■

СНИЖЕНИЕ ЦЕНЫ НА ХВОХ ПРИНОСИТ СВОИ ПЛОДЫ

Снижение цены Xbox на \$30 не замедлило дать результаты. Представители Microsoft объявили, что уровень продаж консоли вырос вдвое. Однако не все аналитики разделяют этот оптимизм. Главный вопрос в том, сохранится ли наметившаяся тенденция и будет ли она долгосрочной. Свое слово еще не сказала Sony. По слухам, снижение цены PS2 будет приурочено к E3 2004. И, по неподтвержденным пока данным, стоит консоль будет \$129 против \$150, в которые теперь обходится покупателям Xbox.

Однако успех Xbox связан не только со снижением цены. В конце марта в Великобритании приставка от Microsoft обогнала PlayStation 2 по уровню продаж. Не в последнюю очередь это связано с поступлением на прилавки Splinter Cell: Pandora Tomorrow, который пока вышел лишь на Xbox и PC. При этом в ближайшие месяцы для консоли от Microsoft выйдет еще несколько хитов. Среди них RalliSport Challenge 2, Sudeki, а там, глядишь, и Fable подоспеет. ■

Flight Simulation

PLANE

Версия 7



Sniper by Laminar Research

Новая версия лучшего в мире авиасимулятора предлагает вам десятки летательных аппаратов и более восемнадцать тысяч аэропортов, расположенных во всех уголках земного шара. Уровень реализма соответствует настоящим тренажерам



летных школ, а погодные условия моделируются на основе реальной погоды в точке полета. Если вас с детства тянуло в небо, если вы всегда мечтали управлять многотонным пассажирским самолетом - эта игра создана специально для вас!



Более сорока средств передвижения, начиная от вертолета Bell-206 JetRanger и заканчивая сверхзвуковым пассажирским самолетом Con- cord. Летайте над Землей или Марсом - поверхности обеих планет смоделированы в игре самым детальным образом. Мощный редактор летательных аппаратов, позволяющий вам не только настроить внешний вид самолета, но и полностью изменить его «начинку».



www.akella.com

© 2004 "Акелла"

© 2002-2004 SNIPER ENTERTAINMENT

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
 игры с доставкой www.cdgames.ru
 оптовая продажа: (095) 363-45-14, тех.поддержка - support@akella.com
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

БРАТЯ ПО ОРУЖИЮ

Ubisoft и Gearbox Software анонсировали еще один боевик, посвященный Второй мировой войне. Пожалуй, эта тематика никогда не потеряет актуальности. Игра Brothers in Arms выйдет на консолях и PC в четвертом квартале 2004 года. Нам обещают исключительно реалистичный игровой процесс, а сюжет должен и вовсе базироваться на реальных событиях. Никакой цензуры и политкорректности! Все локации и внешний вид персонажей вос-

созданы по архивным кадрам и воспоминаниям очевидцев. Игра при этом должна показаться интересной как профессионалам, так и новичкам - сложный геймплей с богатыми возможностями тактического планирования сочетается с удобным и доступным управлением. Вопрос лишь в том, не успеют ли конкуренты подготовить к концу года (рождественские праздники!) еще более красивый и продуманный боевик на ту же тему... ■

EYETOY НАСТУПАЕТ!

Sony объявила о том, что в разработке находятся сразу несколько игр, использующих цифровую камеру для PS2. К примеру, Sagu EyeToy (Are EyeToy) представляет нам новые приключения забавных обезьян из сериала Are Escape. Это проект жанра board game (виртуальная версия настольных игр), где геймер передвигает фигурки своих персонажей, махая и крутя руками. Попав на определенную клетку, можно запустить одну из 30 мини-игр, где соревноваться разрешат либо с компьютером, либо с друзьями (принимать участие может до четырех человек). К примеру, придется участвовать в конкурсе «кто первым съест банан во время школьного урока так, чтобы не заметил учитель». В другой мини-игре надо будет причесать парик, который надевает себя обезьяна. Можете представить себе, как все это будет выглядеть в компании друзей. К

слову, покупать четыре комплекта EyeToy не придется - достаточно одного на всех! Игра появится в продаже пятого августа в Японии. Там же должна поступить в продажу переработанная версия EyeToy: Groove с особым набором музыки.

Но не только Sony разрабатывает игры, поддерживающие модный аксессуар. Konami работает над еще одним проектом «для вечеринки» под названием EyeToy: Sports. Никакой информации и скриншотов пока, к сожалению, нет. A Bandai готовит нам Kaiketsu Zorori: Mezase! Itazura King - также «тусовочную» игру, но по мотивам популярного детского аниме-сериала. Также EyeToy умеют использовать MLB 2004 от Sony (лицо геймера может быть сохранено в памяти консоли и использовано в игре) и Harry Potter and the Prisoner of Azkaban от Electronic Arts (в мини-играх). ■



Акелла

НИТРО FAMILY



Nitro Family - новый убийный шутер на улучшенном движке зубодробительного Serious Sam. Никогда прежде, вы еще не встречали такие шикарные возможности по уничтожению врагов, как здесь. Не зевайте, хватайте в обе руки ваше самое любимое оружие и отправляйтесь на поле боя! Тем более, что и цель благая - спасти своего ребенка, а заодно и все человечество!



- Возможность использовать одновременно сразу два любых вида оружия.
- Закрученный сюжет, дающий фору любому фильму.
- Шикарный выбор разнообразного, а главное оригинального оружия.

www.akella.com

© 2004 "Akella"
© 2004 "Delphique Entertainment"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.sbgames.ru
техническая поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 02.04-16.04

PLAYSTATION 2

| ▶ НАЗВАНИЕ | ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|---|--------------------------------|
| 1 Rise to Honour | 20 |
| 2 Grand Theft Auto: Vice City | 17 |
| 3 This is Football 2004 | 16 |
| 4 Bionicle | 15 |
| 5 «Хоббит» | 15 |
| 6 Need for Speed: Underground | 14 |
| 7 James Bond 007: Everything or Nothing | 14 |
| 8 «Охотник на призраков» | 13 |
| 9 Gran Turismo 3 A-Spec | 11 |
| 10 FIFA 2004 | 10 |


PC (BOX)

| ▶ НАЗВАНИЕ | ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|--|--------------------------------|
| 1 «Фабрика звезд» | 27 |
| 2 «В поисках Немо. Морские забавы» | 23 |
| 3 Counter-Strike: Condition Zero | 21 |
| 4 «Братец Медвежонок» | 19 |
| 5 Battlefield Vietnam | 17 |
| 6 Empire Earth (русская версия) | 16 |
| 7 Lords of the Rings: The Return of the King | 14 |
| 8 Need for Speed: Underground | 13 |
| 9 Sims Double Deluxe | 11 |
| 10 «В поисках Немо» | 10 |

PC (JEWEL)

| ▶ НАЗВАНИЕ | ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|---|--------------------------------|
| 1 «Фабрика звезд» | 52 |
| 2 Call of Duty | 26 |
| 3 «Мерседес. Мировые гонки» | 20 |
| 4 «Морпех против терроризма» | 18 |
| 5 «Как достать соседа 2. Адские каникулы» | 16 |
| 6 «В поисках Немо» | 12 |
| 7 «Банды Нью-Йорка» | 11 |
| 8 «Delta Force. Операция Картель» | 10 |
| 9 «Страшилки: Шестое чувство» | 10 |
| 10 «Рай и ад» | 10 |

КОММЕНТАРИЙ

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

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 22.03-04.04

PLAYSTATION 2

| ▶ НАЗВАНИЕ | ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|--|--------------------------------|
| 1 Gran Turismo 3 A-Spec | 66 |
| 2 James Bond 007: Everything or Nothing | 56 |
| 3 Need for Speed: Underground | 50 |
| 4 Ratchet & Clank | 45 |
| 5 Prince of Persia: The Sands of Time | 42 |
| 6 This Is Football 2004 | 38 |
| 7 Bionicle | 37 |
| 8 Final Fantasy X-2 | 35 |
| 9 Ratchet & Clank 2: Going Commando | 35 |
| 10 Lord of the Rings: The Return of the King | 34 |

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

ХИТ-ПАРАД 05.05 - 11.04

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

▶ ИГРА

- 1 Far Cry
- 2 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 3 Championship Manager: Season 03/04
- 4 The Sims
- 5 Battlefield: Vietnam
- 6 Unreal Tournament 2004
- 7 Counter-Strike: Condition Zero
- 8 The Sims: Makin' Magic
- 9 Singles: Flirt Up Your Life
- 10 The Sims: Unleashed

▶ ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft
Ubisoft
Eidos
Electronic Arts
Electronic Arts
Atari
Sierra
Electronic Arts
Deep Silver
Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

▶ ИГРА

- 1 James Bond 007: Everything or Nothing
- 2 Sonic Heroes
- 3 LMA Manager 2004
- 4 This Is Football 2004
- 5 World Championship Rugby
- 6 The Simpsons: Hit & Run
- 7 FIFA 2004
- 8 Tom Clancy's Rainbow Six 3
- 9 Scooby-Doo! Mystery Mayhem
- 10 Need for Speed: Underground

▶ ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts
Sega
Codemasters
SCEE
Acclaim
Sierra
Electronic Arts
Red Storm
THQ
Electronic Arts

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

▶ ИГРА

- 1 Sonic Heroes
- 2 Pokemon Channel
- 3 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- 4 Final Fantasy: Crystal Chronicles
- 5 Super Mario Sunshine
- 6 James Bond 007: Everything or Nothing
- 7 Billy Hatcher and the Giant Egg
- 8 The Simpsons: Hit & Run
- 9 Star Wars: Rebel Strike
- 10 Sonic Adventure 2: Battle

▶ ИЗДАТЕЛЬ

Sega
Nintendo
Konami
Square Enix
Nintendo
Electronic Arts
Sega
Sierra
LucasArts
Sega

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

▶ ИГРА

- 1 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 2 World Championship Rugby
- 3 Sonic Heroes
- 4 Project Gotham Racing
- 5 Mafia
- 6 Grand Theft Auto: Double Pack
- 7 James Bond 007: Everything or Nothing
- 8 Deus Ex: Invisible War
- 9 LMA Manager 2004
- 10 Timesplitters 2

▶ ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft
Acclaim
Sega
Microsoft
Gathering
Rockstar
Electronic Arts
Eidos
Codemasters
Eidos

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

▶ ИГРА

- 1 Dragon Quest V
- 2 Famicom Mini 01: Super Mario Bros.
- 3 Gunslinger Girl Vol. 1
- 4 Shaman King: Funbari Spirits
- 5 Pokemon Fire Red
- 6 Nobunaga's Ambition: Tenka Sousei
- 7 Shin Sangoku Musou 3 Empires
- 8 Monster Hunter
- 9 DragonBall Z: Muku Tougeki
- 10 Nechu Professional Baseball 2004

▶ ИЗДАТЕЛЬ

Square Enix
Nintendo
Marvelous
Bandai
Nintendo
Koei
Koei
Capcom
Banpresto
Namco

▶ ПЛАТФОРМА

PS2
GBA
PS2
PS2
GBA
PS2
PS2
PS2
GBA
PS2

КОММЕНТАРИЙ

Хоть в Singles и есть откровенные постельные сцены, все же The Sims по популярности игра обогнать так и не смогла. И поделом. А японцы и вовсе играют в римейк древнего Dragon Quest V и радуются жизни.

Акелла

ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК



pc cd-rom

Продолжение угарной приключенческой игры о крутом парне по имени Арт Билли, подозрительно похожем на киноактера Брюса Уиллиса. Арт Билли не долго отдыхал на Гавайях, ему снова придется поработать на крупную мафиозную группировку. Впереди много захватывающих приключений, интриг, а также огромной любви! «Провинциальный Игрок 2» вообрал в себя все самое лучшее из предыдущей части!



- Захватывающий, напряженный и одновременно юмористический сюжет.
- Множество прекрасно анимированных и нарисованных персонажей, известных по кино и ТВ.
- Этот квест включает в себя игру в бильярд, карты, игровые автоматы и многое другое!

www.akella.com

© 2004 "Akella"

© 2004 "Gerdwin Research Group"

Все права защищены. Неправильное копирование преследуется
игры с доставкой www.odgames.ru
оттенок продаж: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.msttrade.com.ua



ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 МАЯ 2004 ГОДА

| Дата | Игра | Издатель | Регион | Платформа |
|------|---|----------------|--------|-------------------|
| 1 | Pure Pinball | XS Games | США | Xbox |
| 2 | Mario vs. Donkey Kong | Nintendo | США | GBA |
| 2 | Shadow Vault | Strategy First | США | PC |
| 3 | Digimon Rumble Arena 2 | Bandai | США | PS2, Xbox |
| 3 | Digimon World 4 | Bandai | США | PS2, Xbox |
| 3 | Pilot Down | Dreamcatcher | США | Xbox |
| 3 | Rent a Hero No. 1 | AIA | США | Xbox |
| 3 | Shrek 2 | Activision | США | PC, Xbox, GC, GBA |
| 3 | The Mummy | Konami | США | PC, Xbox |
| 3 | TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator | Codemasters | США | PC |
| 4 | ESPN Major League Baseball | Sega | США | PS2 |
| 4 | Future Tactics: The Uprising | Crave | США | PS2, Xbox, GC |
| 4 | I of the Dragon | Strategy First | США | PC |
| 4 | La Pucelle: Tactics | Mastiff | США | PS2 |
| 4 | Metal Slug 3 | SNK | США | Xbox |
| 4 | Rallisport Challenge 2 | Microsoft | США | Xbox |
| 4 | Soldner: Secret Wars | Encore | США | PC |
| 4 | Strike Force Bowling | Crave | США | PS2, Xbox |
| 4 | Syphon Filter: The Omega Strain | SCEA | США | PS2 |
| 6 | Samurai Warriors | Koei | США | PS2 |
| 6 | Van Helsing | VU Games | США | PS2, Xbox, GBA |
| 7 | Cy Girls | Konami | Европа | PS2 |
| 7 | Soldner: Secret Wars | JoWood | Европа | PC |
| 7 | UEFA Euro 2004 | EA | Европа | PC, PS2, Xbox |
| 10 | Custom Robo | Nintendo | США | GC |
| 11 | Transformers Armada: Prelude to Energon | Atari | США | PS2 |
| 11 | True Crime: Streets of LA | Activision | США | PC |
| 13 | Pokemon Colosseum | Nintendo | Европа | GC |
| 14 | Battlefields! Combined Arms Land Operations in World War II | Matrix Games | США | PC |
| 14 | Combat Leader: Cross of Iron | Matrix Games | США | PC |
| 14 | CSI: Crime Scene Investigation: Dark Motives | Ubisoft | Европа | PC |
| 14 | Empire in Arms: The Napoleonic Wars | Matrix Games | США | PC |
| 14 | Fading Suns: Noble Armada | Matrix Games | США | PC |
| 14 | Flashpoint Germany | Matrix Games | США | PC |
| 14 | Squad Assault: Battle of the Bulge | Matrix Games | США | PC |
| 14 | Squad Assault: Eastern Front | Matrix Games | США | PC |
| 14 | Squad Assault: Operation Market Garden | Matrix Games | США | PC |
| 14 | The Suffering | Midway | Европа | PS2, Xbox |
| 14 | Transformers Armada: Prelude to Energon | Atari | Европа | PS2 |
| 14 | True Crime: Streets of LA | Activision | Европа | PC |
| 14 | Van Helsing | VU Games | Европа | PS2, Xbox, GBA |
| 14 | War in the Pacific | Matrix Games | США | PC |
| 15 | Samurai Showdown V | SNK | США | PS2 |

ЗНАКОМЫЕ ВИДЕНИЯ

Altar Interactive и Octagon Entertainment анонсировали RPG с нехитрым названием Vision, релиз которой намечен лишь на конец следующего года. Обещания разработчиков довольно нехитрые – огромный трехмерный мир, реалистичная анимация, множество NPC, оружия, предметов, скиллов и заклинаний, а также враги на любой вкус. Сразить игроков должны блистательные диалоги и сюжет. Жаль, проверить это можно будет еще очень нескоро. ■



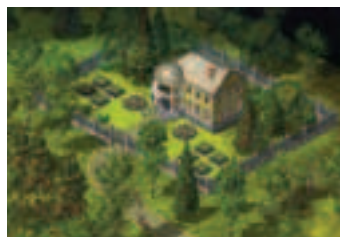
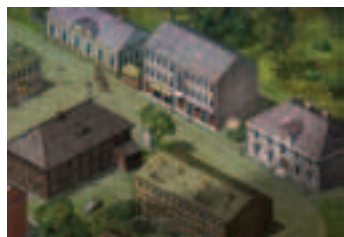
Пока проект может похвастаться только такими артворками.

«1С»: ЛАВИНА РЕЛИЗОВ

Анонсирована очередная игра на движке «Блицкрига» – в конце года фирма «1С» выпустит RTS «Первая мировая» от студии Dark Foxes, которая посвящена, естественно, событиям Первой мировой войны. В игре три действующих стороны – Антанта, Россия и союз Германии и Австро-Венгрии. Обещают

огромное количество юнитов и наиболее значимые сражения тех лет. И вторая новость от «1С»: компания заключила контракты на выпуск в России таких игр, как Augustus: The First Emperor, Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, Broken Sword: The Sleeping Dragon, Driv3r, Fallout 2,

Giants: Citizen Kabuto, Gothic 2, Icewind Dale, MDK 2, Messiah, Neverwinter Nights, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide, Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark, Obscure: Learn About Fear, Sacrifice, Cyberia 2, Terminator 3: War of the Machines. Точные даты выхода пока неизвестны. ■



ШТУРМОВИК НА ТИХОМ ОКЕАНЕ

Pacific Fighters – так называется новый проект 1С: Maddox Games, представляющий собой, разумеется, авиасимулятор. Игра делается на основе «ИЛ-2 Штурмовик», посвящена тихоокеанским битвам времен Второй мировой и

содержит шестнадцать миссий и более сорока моделей самолетов всех стран, участвовавших в сражениях. Среди ключевых особенностей Pacific Fighters – взлет и посадка на авианосцы, атаки наземных укреплений и скопления техни-

ки, а также многое другое. Мультиплеер, разумеется, присутствует. Зато ни скринов, ни подробной информации об игре разработчики пока не опубликовали. Выход проекта предварительно намечен на осень. ■

КОРОТКО

► РЕПИЗ PORT ROYALE 2 перенесен на сентябрь.

► В КОНЦЕ ГОДА ВЫЙДЕТ одна из двух новых игр, косвенно относящихся к великой серии Close Combat – компания Take-Two Interactive выпустит командный шутер от первого лица Close Combat: First to Fight, который должен поразить публику невиданным ранее уровнем реализма. Второй игрой, также издающейся Take-Two, станет стратегия в реальном времени Close Combat: Red Phoenix, но никаких подробностей о ней на момент написания заметки известно не было.

► MIDWAY GAMES приобрела студию Surreal Software.

► UBISOFT планирует показать на Е3 множество интересных проектов. Перечислим основные из них: Tom Clancy's Ghost Recon 2, Brothers in Arms, Prince of Persia 2 (рабочее название), Far Cry Instincts, Tom Clancy's Rainbow Six Black Arrow, Myst IV: Revelation, Settlers 5 (рабочее название), Rocky Legends, Pacific Fighters, Silent Hunter III, Playboy The Mansion, The Dukes of Hazzard, Return of the General Lee.

САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ В МИРЕ СЕТЕВОЙ БОЕВИК!

COUNTER STRIKE™

CONDITION ZERO™

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ
HALF-LIFE
МАТЕРИАЛЫ
ПО ИГРЕ

ДОКУМЕНТАЦИЯ
НА
РОССИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

PC
CD
ROM

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

- Легальная версия только в DVD-боксе на 3 CD
- Уникальный код, дающий доступ к интернет-службе Steam
- Все карты доступны для одиночного и сетевого режима
- Искусственный интеллект, использующий тактики лучших игроков мира
- Впервые – возможность играть за российский спецназ!

SIERRA VALVE

Дистрибуция на территории России — компания «Софт Клуб»,
Москва, 1-й Хвостов пер., д. 11 А, офис 211;
тел. (095) 232 6952; e-mail: SALES@SOFTCLUB.RU

RESIDENT EVIL OUTBREAK: ПОБЕГ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ

Сарсом анонсировала Resident Evil Outbreak: File 2 – спустя всего несколько дней после выхода американской версии первой части игры. В сиквеле мы увидим 8 уже знакомых по ориги-

нальному Resident Evil Outbreak героев, которые продолжают свой путь к свободе – прочь из проклятого Рассоор City. Действие игры разворачивается в другой части города, а начина-

ется история в зоопарке, где персонажам предстоит спасаться от зараженных вирусом животных. Главная особенность игры, как и в случае с первой частью, – ее онлайн-составляю-

щая. Правда, пока не понятно, успеет ли Сарсом хотя бы к выходу второй части сериала наладить сетевую службу в Европе. Впрочем, дата релиза проекта пока неизвестна. ■



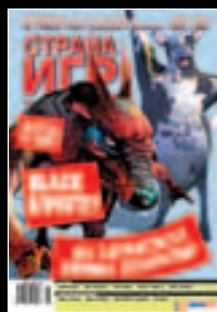
А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

FLASHBACK

1
ГОД
НАЗАД



3
ГОДА
НАЗАД



5
ЛЕТ
НАЗАД



На прошлогодней КРИ компания «Акелла» впервые анонсировала игровой проект одновременно для PlayStation 2 и PC. Вездесущий А. Купер побывал в офисе отечественного PS2-разработчика и разузнал горячие подробности относительно Axle Rage. А потом, разумеется, рассказал о них всей читающей публике в центральном материале номера.

«Из-под пера четырех художниц, создавших X и Clover, – «недошедевр». Не то чтобы хентай, не то чтобы мелодрама, не то чтобы научная фантастика. Ничего принципиально революционного, но всегда вечное, животрепещущее...». Вновь Купер, но уже в «Банзая!».

Только в Nintendo смогли заставить десятки миллионов человек по всему миру приобрести не влезающую в карман «портативную» консоль с моментально царапающимся экраном, на котором ни зги не видно. В прошлом году мы получили новые Game Boy Advance SP, тщательно изучили, и вечный А. Купер познакомил нас с результатами теста. ■

Выставка Electronic Entertainment Expo, как и любое крупное явление в игровой индустрии, ни в коем случае не может быть обойдена вниманием нашего журнала. Ведь он всегда ставил своей целью «держать руку на пульсе» всех важных событий. Три года назад, создавая всю значимость новостей, анонсов и сделок, которые станут общественным достоянием во время E3, мы решили несколько поторопить события и постараться рассказать вам заранее о том, чего же ждать от этой выставки.

Главное игровое событие трехлетней давности – выход Black & White. Игра появилась благодаря и вопреки тенденциям развития индустрии. Lionhead делала непозволительно глобальную для разработчика под PC игру с непозволительной для таких проектов тщательностью, поэтому и добилась успеха. Black & White действительно, по-настоящему, оригинален, спорить с этим сложно даже за деньги. Впервые концепция «игрок – бог» была реализована на столь высоком уровне. ■

В ту далекую пору компания Blizzard была занята исключительно доведением до ума многочисленных локаций Diablo II. По состоянию на начало апреля игра была готова уже более чем на 70 процентов, а авторы успели полностью завершить работу над персонажами и даже смогли закончить третий акт, действие которого происходит в тропическом лесу среди руин древних зданий. Нам обещали, что «каждый из пяти персонажей сможет обучиться 30 совершенно уникальным навыкам, а различия между классами героев будут более значительными, чем в первой части игры». На тогдашней E3 студия Blizzard North планировала показать практически финальный вариант. Этой надеждой мы тогда и жили.

А наши читатели заваливали редакцию благодарственными письмами по поводу спецвыпуска «СИ», посвященного NoMM III. ■

Голая правда о взрослой жизни

singles

flirt up your life!



"Singles даст вам все, о чем тайно мечтают пользователи The Sims."

PC GAMER

Лицам до 18 лет
НЕ рекомендуется!



Товар зарегистрирован.
По вопросам возврата средств обратитесь к нам: (800) 500-1010, email: help@byka.ru



byka
лучшие компьютерные игры

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ,
АЛЕКСАНДР ЛАШИН
LASHIN@GAMELAND.RU

Путь «Акелла» славна не только «морскими» проектами, публика ожидает от компании, в первую очередь, именно их. Потому не стоит удивляться: Swashbucklers эксплуатирует именно эту тему. Здесь разработчики чувствуют себя настолько комфортно, насколько это вообще возможно. Впрочем, в данном конкретном случае имеется ряд интереснейших, простите за выражение, загогулин, благодаря которым игра стоит несколько в стороне от всего, с чем мы сталкивались раньше. Главное – для Swashbucklers основным приоритетом является PlayStation 2. Тут специфика разработки другая, проблемы несколько иные, нежели на PC. И задачи тоже отличаются. На PlayStation 2, как ни крути, нет вменяемых морских игр. Исключением является, пожалуй, лишь Pirates: The Legend of Black Kat. Да и то, сами понимаете, исключением более чем сомнительным. Безрыбье будет ликвидировано радикальным образом – «высад-

ку» ведь планируют, что называется, «отцы». Если «мыслить ширше», то перед нашими глазами встает такая картина. Swashbucklers – с точки зрения антуража и концепции штука совершенно нетипичная. В общем и целом, ее идеи, геймплейные построения и еще целый ряд аспектов здорово перекликаются с «Одиссеей капитана Блада» (о которой, кстати, можно разузнать поподробнее, изучив наш раздел «В разработке»). То есть, игра помиссионна, крепка сюжетом и совсем уж жестко рубит действие на два компонента – морской и наземный. Как верно подмечает продюсер проекта – Андрей Белкин – Swashbucklers представляет из себя смесь из «Корсаров» и Devil May Cry. Именно так проще всего откомендовать игру, если у вас кто-то спрашивает на что это все похоже и не хочет тратить на выслушивание ответа больше пяти секунд. Вот это «ключ» для того, чтобы понять, с чем мы имеем дело. Реально же в Swashbucklers все глубже и интереснее.



SWASHBU

Весенние анонсы от «Акеллы», похоже, становятся доброй традицией. Причем такой традицией, которая всегда напрямую связана с нашим журналом. Если помните, ровно год назад мы были первыми, кто представил публике подробности свежезаявленного Axle Rage. Сейчас ситуация еще более, если так можно выразиться, торжественная. Именно читатели «Страны Игр» первыми во всем мире (!) получают эксклюзивнейшую информацию о нигде ранее не объявлявшемся проекте от ведущего российского разработчика. Причем проекте знаковым – третьем после Smash Cars и Axle Rage – отправляющемся прямоком на PlayStation 2. Встречайте – Swashbucklers: Legacy of Drake!

ГЛАВГЕРОИ**АБРАХАМ «NIGHTINGALE» ГРЕЙ**

Молодой, еще не очень циничный, капитан капера. По совместительству – самый главный герой. Волей случая ввязался в авантюру с поисками сокровищ Дрейка. Именно он, кстати, в итоге и окажется настоящим «наследником» прославленного пирата. Мы, впрочем, вам об этом не говорили – это ведь огромный секрет. Пока же Абрахам ничего не подозревает и рассекает волны не особо «загружаясь» вопросами кровного родства и всем таким прочим.

**КАЛЕННЫЕ ЯДРА СУДЬБЫ**

Хотя игра самым непосредственным образом связана с пиратами и поиском сокровищ, время ее действия – не XVI-XVII века, эпоха «wooden ships and iron men», а середина XIX столетия. Swashbucklers создана в модном нынче жанре альтернативной истории. Как известно, во время войны за независимость США, правительство страны, не имея боеспособного флота, выдавало всем желающим каперские патенты, таким образом борясь с флотами Англии и Франции. На самом деле, мирное соглашение было подписано еще в конце восемнадцатого века, а к середине девятнадцатого США уже были настолько сильны, что ни Англия, ни Франция не осмелились бы покушаться на их морские границы. Но в мире Swashbucklers война все еще продолжается – каперы пересели с парусных фрегатов и галеонов на паровые броненосцы, а в их арсенале не шпаги и кремневые пистолеты, а гатлинги

и револьверы Кольта и Смита-Вессона. Иными словами, нас ждет эдакая сатирическая сага с немалой долей иронии над пиратскими романами. Подход к предьстории абсолютно несерьезный, по словам гейм-дизайнера проекта Андрея Белкина, «это почти комикс, но без бэтменов и спайдерменов».

Знакомьтесь, Абрахам «Nightingale» Грей – клевый чувак в красивой шляпе. Он только что получил от правительства США патент, и хоть для пирата у Грея, прямо скажем, слишком хорошие манеры (женщин не насилюет, младенцев не ест), он приобрел 40-пушечный фрегат Warble, и – о чудо! – в первом же рейде ему удалось взять на бордаж британский корабль. Его капитаном оказалась леди Джессика Дрейк – прапраправнучка того самого Френсиса Дрейка. То есть, на самом деле она никакая не прапраправнучка, а обычная аферистка (детей у Дрейка ни от первого, ни от второго брака



SWASHBUCKLERS:

LEGACY OF DRAKE

не было). Но завладеть наследством пирата и адмирала ей все же удалось. Одна незадача – оно оказалось далеко не таким крупным, как она ожидала, поскольку настоящие родственники Дрейка успели все промотать до нее. Зато в семейном архиве Джессика нашла карту с указанием места в Карибском море, где сэр Френсис зарыл часть награбленных сокровищ. Тут же была нанята команда и зафрахтовано судно, и Джессика пустилась на поиски.

Тут в дело вмешалась еще одна сторона. Как известно, пиратские экспедиции шестнадцатого века имели немало общего с бизнесом наших дней. Чтобы снарядить судно и нанять команду, нужны немалые деньги, а их-то у пиратов обычно было немного. Тогда «в дело» вступали, выражаясь современным языком, спонсоры, которые выделяли средства на экспедицию, а потом имели процент с добычи. Вложение денег более чем выгодное. Именно такое вложение денег

осуществило в шестнадцатом веке некое тайное общество (для краткости назовем их иллюминатами), и, ясное дело, его лидеры были не слишком обрадованы слухами о том, что Дрейк зарыл часть сокровищ где-то на островах Карибского моря, ведь свой процент они должны были получить со всей добычи. В течение 350 лет они пытались найти золото. Однако не преуспели. А потому, узнав, что к Джессике попала карта самого Дрейка, решили перехватить ее и забрать

то, что, как они не без оснований считают, по праву принадлежит им. Лидер иллюминатов – некий Пьер Гобьен, негодяй и антагонист, капитан двухколесного броненосца Patrician и просто редкостная сволочь, валить которого Грею с Джессикой придется долго и упорно. Все тонкости сюжета Андрей раскрыть отказался, сославшись на то, что «играть станет неинтересно», но пообещал: неожиданных поворотов в Swashbucklers будет предостаточно.



WHO THE FCUK IS DRAKE?

ФРЕНСИС ДРЕЙК – ПИРАТ И ПРЕЛЮБОДЕЙ

Подзаголовок игры – Legacy of Drake, и это не просто красивые слова. Сэр Френсис Дрейк имеет к миру Swashbucklers самое непосредственное отношение. В 1577-1580 гг. тогда еще обычный приватер Френсис Дрейк совершил успешное плавание вдоль побережья Южной Америки, разграбив несколько городов и

заполучив немалых размеров добычу. На обратном пути выяснилось, что суда перегружены и добраться до Англии нет никакой возможности. Была сделана недельная остановка на одном из островов Карибского бассейна, где команда запаслась провизией и пресной водой, слегка подлатала корабли, а также, по ряду источников, запрятала часть награбленного золота, после чего Дрейк благополучно вернулся в Англию. Несмотря на то что название острова широко известно (Isla de la Plata), ни одна из многочисленных попыток найти сокровища Дрейка успехом не увенчалась.

АНДРЕЙ БЕЛКИН ОТВЕЧАЕТ НА ВОПРОСЫ «СИ»



СИ: Как зародилась концепция игры?

АБ: Была не совсем укомплектованная студия, созданная для того, что портировать «Пиратов Карибского моря» на PS2. На тот момент у нас уже было наработано много интересных технологий по части отображения воды, использования разных «корсаровских» фишек на PlayStation 2 и т.д. Но прошлым летом стало известно, что по ряду причин порта «Пиратов» не будет. Тогда и встал вопрос –

а что же делать, начинать свой проект или разбегаться. Мы сидели на кухне, шутили, юморили, у нас было хорошее настроение. Тогда же родилось предложение создать студию, которая будет завалять проекты, развесить по всем столбам объявления вроде «Завалим проект в срок. Дорого. Гарантия 120%». Спонтанно появилась идея создать собственный проект для PS2, так как костяк команды имел богатый опыт работы именно с этой платформой. Захотели создать

симулятор тактического парусного боя для PS2. В духе «Рыцарей морей», но более зрелищный и с соответствующими графическими и техническими изменениями. В Sony этот концепт выделили, сказали, что таких игр на рынке сейчас мало. Но в ходе общения выяснилось, что стратегия им не особенно нужна, а нужно что-то в духе фильма «Пираты Карибского моря». Игроков может привлечь что-то динамичное, чтобы были развитие героя, драки на шпагах, стрельба, а все эти



Много арта, мало скриншотов – проект все еще находится на ранней стадии разработки.

ГЛАВГЕРОИ ДЖЕССИКА ДРЕЙК

Какбы прапраправнучка легендарного пирата. На самом же деле – аферистка со стажем, молодая своенравная особа, хитрыми махинациями завладевшая наследством Дрейка, в том числе и всем его архивом. Впрочем, наследство оказалось не таким «богатым», как хотелось бы (добрые родственнички пирата все промотали). Это несколько «разочаровало» Джессику, и в сердцах она уже собиралась сжечь всю архивную «макулатуру», когда в одном из дневников обнаружила сложенную карту с указанием на клад. Наняв команду и зафрахтовав судно, Джессика бросилась на поиски сокровищ.



ПОПОЛАМ

Как уже было замечено, геймплей Swashbucklers можно разделить на две составляющие – условно морскую и условно наземную. Что, в общем, достаточно традиционно для подобных игр. Это что-то вроде канона для всяческих проектов «о пиратах-акробатах». Канона, отказываться от которого нет решительно никакого смысла, – без одного из этих ингредиентов хоть какой-то внятный результат попросту немислим. Процентное соотношение обоих компонентов – примерно 50 на 50. Структура – линейна. Конец одной миссии означает начало другой. Именно так и осуществляется путешествие по жестко заданному сюжету.

Морская часть, что понятно, серьезно напоминает «Корсаров» и «Пиратов Карибского моря». В конце концов, ничего лучше в жанре попросту нет, а потому многолетние наработки собственного производства используются на полную мощь. Ваше судно подчиняется кропотливо смоделированным физическим законам – пусть, конечно, и не стопроцентно достоверным, но мы ведь не в си-

мулятор играть собираемся, верно? А так учитывается целый ряд факторов, вроде направления ветра. Игрок может поднимать и опускать паруса, учитывать направление и силу ветра, регулировать скорость судна и все в таком духе. Когда же дело доходит до боя, то тут появляется еще целый спектр возможностей. Например, существует автоматический режим ведения огня. Вы отдаете соответствующую команду, выбираете тип зарядов (есть даже каленные ядра), а дальше работу выполняют подчиненные. Есть и альтернатива. Наш герой может самолично взять в руки подозрительную трубу, перемещаться по палубе и отдавать приказания канонирам. Эдакий «ручной режим» стрельбы. Он, разумеется, сложнее. Но зато, освоив такую технику, вполне реально получить ощутимый эффект – достигнуть более мощного уровня наносимых повреждений. Кстати, все ваши особо удачные залпы, все нанесенные критические повреждения красочно обыгрываются – показываются с самых выгодных ракурсов и вообще представляются в самом выгодном свете.

А ТЕПЕРЬ – ТАНЦЫ

Как только Абрахам спускается с корабля на бал или затевает очередную бордажную схватку, игровой процесс меняется самым радикальным образом. Игра превращается в смесь слэшера с файтингом, в котором доблестный капитан Грей, вооруженный двумя верными бордажными саблями и двумя же добрыми «Кольтами», шинкует всех попадающихся на пути недругов. Геймплей, как говорится, отличается ураганностью и бескомпромиссностью. Никаких stealth-элементов нет и в помине. Поэтому, если Грею будет нужно освободить из тюрьмы своего кореша, он не будет пробираться тайком, в темноте уничтожая охранников поодиночке. Он просто вломится в тюрьму, подняв на уши всю охрану, после чего начнет методично вламывать по первое число всем прущим на него стражникам – и так пока не будет найдена камера, в которой томится в заключении искомый товарищ. В двух словах – абсолютный «массакр». Немного другая ситуация складывается, когда мы берем кого-нибудь на бордаж. В одном углу экрана висит мини-карта, на которой

КАК ТОЛЬКО АБРАХАМ СПУСКАЕТСЯ С КОРАБЛЯ НА БАЛ ИЛИ ЗАТЕВАЕТ ОЧЕРЕДНУЮ АБОРДАЖНУЮ СХВАТКУ, ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС МЕНЯЕТСЯ САМЫМ РАДИКАЛЬНЫМ ОБРАЗОМ.



стратегические маневрирования, постановка парусов привлекут лишь немногих. За три дня была написана новая заявка, в Sony ее поддержали, и с тех пор концепт уже особенно не менялся.

СИ: Не секрет, что у игры много общего с «Одиссеей капитана Блада» – помиссионная структура, идеологически близкая концепция...

АБ: Да, концептуально они очень близки, кардинальных отличий у игровой механики Swashbucklers и «Блада» нет. Отличия носят скорее эстетический характер, ак-

центы расставлены совершенно по-разному. «Блад» делается по бренду, книге. Одна из его задач – донести до геймера дух оригинала в неизменном виде. Swashbucklers – неограниченный полет фантазии. Наша цель – создать лучшую морскую игру на PlayStation 2, не сковывая себя никакими рамками, будь то эстетические, исторические, сюжетные или любые другие. Грубо говоря, «Одиссея капитана Блада» делается для тех, кто любит море и подражаться, а Swashbucklers – для тех, кто любит подражаться в море.

СИ: Насколько используются наработки Axle Rage?

АБ: Технологически проект тесно объединен с Axle Rage, можно сказать, что мы выступаем единым фронтом. В частности, в Swashbucklers используется та же анимационная и кое-где файтинговая система, наработки по части драматической камеры. В Абрахаме Грее льется немного байкерской крови. (смеется)

СИ: Появится ли игра на РС? Когда?

АБ: Игра разрабатывается на основе RenderWare от компа-

нии Criterion. RenderWare – отличное технологическое решение, позволяющее быстро переносить игры на разные платформы. Поэтому разработка версий для PS2 и PC ведется параллельно. РС-версия выйдет одновременно или чуть позже версии для PlayStation 2.

СИ: Будет ли в Swashbucklers мультиплеер?

АБ: Мультиплеер пока не планируется. Но все же есть некоторая вероятность, что мы сделаем режим cooperative.

показаны основные очаги сопротивления, в другом – шкала, демонстрирующая соотношение сил, измеряющееся в абсолютной величине – захваченной площади. Основная нагрузка ложится на плечи игрока – команда, конечно, тоже принимает участие в схватке, но NPC'шная матросня сражается больше для фона и погоды не делает. Так или иначе, когда мы контролируем почти всю палубу, вылезает главный «босс» – вражеский капитан, желающий сразаться непосредственно с Абрахамом Греем. Завалив и его, игрок окончательно захватывает корабль.

➤ ПО НАКАТАННОЙ

Пусть Swashbucklers – проект, находящийся на достаточно раннем этапе разработки, игра обрастает «мясом» с фантастичес-

кой скоростью. И ориентировочная дата релиза – весна 2005 года, представляется весьма реалистичной. «Акелла» потратила внушительное количество времени на Axle Rage – но именно на нем были отработаны все нюансы создания игр под PlayStation 2. Теперь проще, опыта гораздо больше, а для Swashbucklers заготовлен прочнейший фундамент. А значит, и весь процесс окажется менее болезненным. Обещаем пристально следить за судьбой проекта в дальнейшем и информировать читателей о всех важных «майлстоунах». Swashbucklers достойна того, чтобы мы ее ждали. И не только из-за неизбежных патриотических чувств – проект-то российский. Ведь, как ни крути, ценность его для жанра исключительно велика. ■



▶ Игра позиционируется как «пиратский Devil May Cry». Скриншоты неплохи, однако для оценки такого утверждения стоит дождаться появления хотя бы бета-версии.



▶ Морская тематика – то, в чем дизайнеры «Акеллы» традиционно сильны. Можно быть уверенным, что графика будет не хуже, чем в «Пиратах Карибского моря».

CELEBRITY DEATHMATCH

АБРАХАМ ГРЕЙ И АНДРЕЙ БЕЛКИН VS. ПИТЕР БЛАД И РЕНАТ НЕЗАМЕТДИНОВ

Выразите одним предложением концепцию вашей игры?

АБ: Devil May Cry meets Sea Dogs.

РН: Даешь реальный абордаж в компьютерной игре!

Какой голливудский актер смог бы лучше всего сыграть вашего героя?

АБ: Клинт Иствуд, конечно.

РН: (после недолгого раздумья) Джонни Депп.

Что есть у вашего героя, чего нет у другого?

АБ: Шляпа!

РН: Эээ, «Арабелла».

Если встретятся Абрахам Грей и Питер Блад, кто кому вломит?

АБ: Ну конечно Абрахам, потому что него есть револьвер с неограниченным количеством патронов, а Блад – он ходит в чулках, и этим все сказано.

РН: Я вломлю Андрюхе. А персонажей оставьте в покое!

И наконец, признайтесь честно, кто у кого драл концепт?

АБ: У студии «Блада» есть специально настроенные микрофоны, с помощью которых они прослушивают наши разговоры. Помню, мы обсуждали концепцию: что происходит с кораблем, когда он выплывает за пределы карты. Версии были таковы: на него падает метеорит, выплывает злой кашалот и глотает корабль, в него попадает молния, гигантский спрут своими щупальцами затягивает корабль под воду и т.д. В итоге остановились на варианте, что корабль на автомате разворачивается и движется в обратную сторону. А недавно я захожу к Sea Dog'ам и вижу: они обсуждают тот же вопрос, и Ренат зачитывает «в корабль будет бить молния!» Они воруют у нас концепт!

РН: Если быть честным, то концепты рождались параллельно и независимо. По крайней мере, никакого фаллического микрофона для подслушивания, как это видится Андрюхе, у нас не было.



SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN

«Самый удачный сплав RTS и RPG!»
- Журнал «РС ИГРЫ»



PHENOMIC

© 2003–2004 Phenomic Game Development. All Rights Reserved. © 2004 Jowood productions. All Rights Reserved.
© 2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.

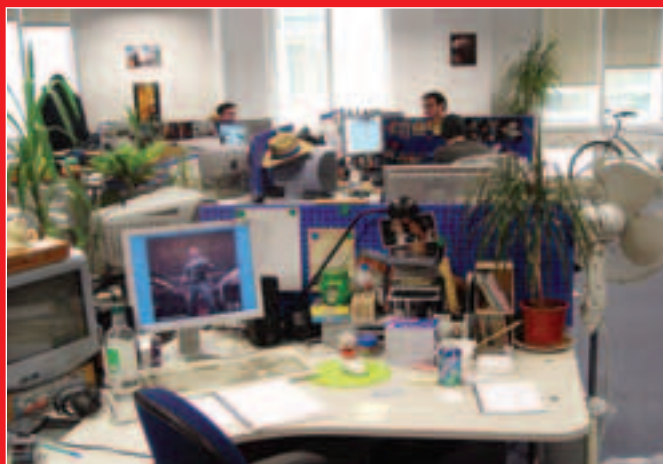
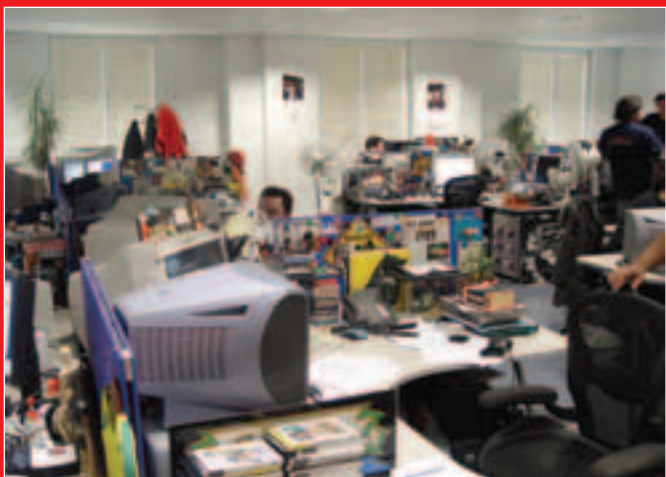
JoWood
Productions

РУССОБИТ-М
www.russobit-m.ru

НОВИНКИ SCEE

БРАТКИ, ПУШКИ,

Предыдущий наш дружественный визит на лондонскую студию SCEE пришелся на ноябрь 2002 года и совпал с европейской премьерой их амбициозного хита The Getaway. Игра эта, хоть и не оправдала в итоге завышенных ожиданий (вызванных, в свою очередь, излишне смелыми обещаниями авторов), оказалась проектом весьма незаурядным, успешно продалась и прослыла иллюстрацией истинно британского подхода к концепции поздних GTA. С тех пор корреспонденту «СИ» случалось забегать в офис London Studio по делам, связанным с освещением их разработки Eye Toy, – визиты эти были кратковременными и ограничивались парой интервью. И вот в начале апреля мне выпала честь представлять российскую игровую прессу на презентации двух новых громких проектов студии.



LONDON STUDIO

ДВА МИКРОФОНА

London Studio размещается в просторном здании в модном районе Сохо – учитывая бешеные цены на аренду недвижимости в центре Лондона, этот факт наиболее наглядно свидетельствует об отношении боссов Sony Computer Entertainment Europe к составляющим студию командам. На сегодня команд четыре: одна корпит над серией This is

Football, другая подарила миру Eye Toy, третья – Team Soho – ответственна за The Getaway, а сравнительно недавно образованная четвертая готовит проект Singstar. В элегантно обставленном фойе, где все желающие могли покривляться перед несколькими демо-юнитами Eye Toy со включенным режимом фристайлового видео, нас встре-

тил молодой жизнерадостный персонаж в чалме, на поверку оказавшийся Нарешем Хирани (Naresh Hirani), режиссером только что анонсированного сиквела The Getaway. С эlegantным видом Нареш поинтересовался, не желают ли добры молодцы взглянуть на G2 – так проект именуется в документации SCEE – в действи.

и. Добрых молодцев, естественно, упрашивать было излишне: The Getaway по сути своей так противоречива и вызвала в свое время столько яростных споров, что продолжение этого криминального боевика автоматически получило теплое местечко в списке наиболее любопытных сиквелов, находящихся в производстве.



THE GETAWAY: BLACK MONDAY

- **Платформа:**
PlayStation 2
- **Жанр:**
action/adventure
- **Издатель:** Sony Computer Entertainment Europe
- **Разработчик:**
SCEE Studio London
- **Количество игроков:**
1
- **Онлайн:**
<http://www.playstation.com/>
- **Дата выхода:**
осень-зима 2004 года

Вкратце напомним, как обстояли дела с первой частью. Широко разрекламированный проект с бюджетом в 10 миллионов евро обещал невероятный геймплей в абсолютно фотореалистичном Лондоне, приправленный ударным сценарием в лучших традициях фильмов Гая Ричи («Карты, деньги, два ствола», «Большой куш»). На деле вышло несколько скромнее: тщательно смоделированный центр британской столицы (так называемая «1-я зона», куда входят все основные туристические объекты и достопримечательности), достаточно качественная графика, неудобная модель управления персонажем, плохо реализованная система автоприцеливания, неразумительная навигация – и, как следствие, неоправданно

высокая сложность прохождения при действительно интересном сюжете. Достоинства были неоспоримы – никто до этого не пытался воплотить в видеоигре легендарный криминальный мир Ист-Энда, равно как и показать происходящее с точки зрения двух персонажей по разные стороны баррикад – но огромный созидательный труд Team Soho дискредитировали серьезные недостатки, которые бы полностью потопили любую другую игру. К счастью, публика обратила должное внимание на плюсы (или поддалась многомиллионной рекламной кампании), The Getaway попала в число «платиновых» хитов, и сиквелу был дан «зеленый свет».

➤ НЕУЖЕЛИ ПОВЕЗЕТ?

Идеолог оригинала, прославившийся лысым черепом и бандитским видом Брендан Макнамара (Brendan McNamara), занимается секретными проектами для PlayStation 3 в Австралии, а его стол в лондонском офисе теперь занимает улыбчивый преемник в чалме. Нареш Хирани провел нас по занимаемому Team Soho этажу, останавливаясь рядом с рабочими местами программистов искусственного интеллекта и «физики», аниматоров, фотографов, художников по текстурам и 3D-модделлеров, чтобы те продемонстрировали результаты своей ра-

боты. Общее впечатление приятное: похоже, Black Monday у есть все шансы стать тем, что все так ждали от первой игры, – многие упущения оригинала старательно утюжат, а достоинства разрабатывают вглубь чуть не карьерными самосвалами. В свете софитов по-прежнему разнообразный бандитский мир Лондона, только вместо двух параллельных взглядов на события (от лица преступника и полицейского) нам предложат еще больше точек зрения, прямо как в тарантиновских «Криминальном чтиве» и «Джеки Браун». Подробно о сценарии Нареш не распространялся, сказав лишь, что вместо Марка Хэммонда мы будем лицезреть коротко стриженного громилу по имени Эдди О'Коннор (Eddie O'Connor), бывшего боксера, а ныне вышибалу. Что до служителей

закона, то нам продемонстрировали уровень, где играющий управляет безмянным пока сотрудником спецподразделения в полной боевой экипировке, заверив, что число игравельных персонажей по сравнению с первой частью драматически возрастет. Появятся и новые банды, в том числе и состоящие из выходцев из Восточной Европы.

➤ ОБОШЛОСЬ БЕЗ ИКЕА

Игровой город приводят в соответствие с нынешним состоянием настоящего Лондона – убирают закрывшиеся учреждения, достраивают новые дома, заменяют афиши. Обещают улучшенную детализацию всего и вся, однако пределы ареала обитания ваших подопечных, как и раньше, будут ограничены «зоной 1». «Везде по пригородам, вокруг гипермарке-

ТАК КАК ЖЕ ОНА ВЫГЛЯДИТ? ПО-РАЗНОМУ!

Фотографировать экраны компьютеров сотрудников Team Soho строго-настрога запретили, поэтому пришлось довольствоваться общими планами офиса, в стенах которого рождается потенциальный новогодний блокбастер. К сожалению, предоставленные нам «постановочные» скриншоты игры имеют мало общего с тем, что нам демонстрировали во время визита: настоящая игравельная версия G2 выглядит куда эффектнее, чем то, что вы видите на этих страницах. Первые «настоящие» кадры игры должны появиться не раньше середины мая.



▶ Город больше не ограничивается тротуарами и интерьерами домов. Оперативный простор широк и разнообразен.



НА ЭТОТ РАЗ КОМАНДА СКОНЦЕНТРИРОВАНА НА ТОМ, ЧТОБЫ ДОБАВИТЬ ГЛУБИНЫ ВСЕМ АСПЕКТАМ ИГРЫ, ОТ АКТЕРСКОЙ ИГРЫ, ДО ПОВЕДЕНИЯ ПАТРУЛЬНЫХ АВТОМОБИЛЕЙ.

БЛАГОДАря НАЛИЧИЮ НЕСКОЛЬКИХ ТОЧЕК ВХОДА/ВЫХОДА И ПУТЕЙ ПРОХОЖДЕНИЯ ЛОКАЦИИ, УЖЕ НЕ ТАК СИЛЬНО ОЩУЩЕНИЕ, ЧТО ТЕБЯ «ВЕДУТ» ПО ЛИНЕЙНОМУ ПУТИ.

та IKEA и стадиона Уэмбли интересного мало», – с этими словами Хирани приходится согласиться, лондонские окраины жутко однообразны и не идут ни в какое сравнение с центром «города тысячи деревень», где пейзаж радикально преобразуется каждые несколько кварталов. Улучшенный графический движок позволил заселить улицы гораздо большим количеством пешеходов и машин, сведя на нет сходство с фильмом «28 дней спустя». По-новому подошли разработчики к построению локаций. Раньше таковыми считались уровни, снабженные одной точкой входа с карты города, отныне это обширные (в 3-4 раза больше по сравнению с оригиналом) игральные пространства, не ограниченные каким-то одним зданием или складом – прямо с оживленной улицы вы можете заехать во двор, оставить машину, зайти в подъезд, взобраться на крышу дома, перелезть на соседнюю крышу, пробежаться по балконам и спуститься на землю уже совсем на другой улице. Благодаря наличию нескольких точек входа/выхода и путей прохождения локаций, уже не так сильно ощущение, что тебя «ведут» по линейному пути. Все локации смодели-

рованы на основе существующих мест: на экране нам показали площадку для нелегальных боксерских боев, оборудованную в заброшенной церкви, а на доске у стола текстуровщика висели фотографии этого места в реальности – сходство оказалось поразительным. Разработчикам пришлось отказаться от динамичной смены времени суток, PS2 не в состоянии оперировать таким объемом текстур, – но отдельные действия в отдельных локациях развиваются ночью. Появились погодные эффекты (какой же Лондон без дождя?) и «главная вещь, упущенная в оригинале» – знаменитая подземка. Мы пробежались по станции Холборн, причем не только по открытым для публики платформам, а еще и по техническим помещениям и даже по нерабочей платформе, использующейся для тренировок полицейских спецподразделений. Весь гигантский метрополитен воссоздавать, естественно, никто не собирается, но ответ на мой вопрос о том, можно ли будет сесть на одной станции в поезд, проехать на нем нужное расстояние и выбраться на поверхность на другой станции в пределах игровой карты, был утвердительным.

ДРУЗЬЯ ЧЕЛОВЕКА

ЭХ, ПРОКАТИ!

Область, где авторы превзошли самих себя, – детализация внешнего вида и проработка поведения транспортных средств. Одни и те же модели автомобилей выглядят теперь куда реалистичнее за счет увеличенного количества полигонов и более тщательной обработки текстур. Салоны машин отличаются прямо-таки ювелирной кропотливостью отделки, улучшена модель повреждений (появились вмятины от боковых ударов), а общее число четырехколесных друзей перевалило за восемь десятков. Мотоциклы тут ведут себя как положено, наводя на мысли о лучших мотогоночных симуляторах, – спуск с лестницы на байке выглядит очень реалистично, с «честным» подпрыгиванием колес на каждой ступеньке.

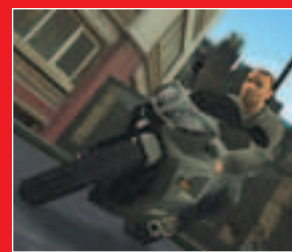
ВЕРНОЙ ДОРОГОЙ...

Отметим положительные подвижки в области анимации. Косапопость главного героя осталась в прошлом, а к привычному парку автомобилей добавились мотоциклы, «физика» передвижения которых моделируется с особым вниманием. Что касается навигации и автоприцеливания в бою, то они пока скрыты завесой тайны – сотрудникам Team Soho запрещено отвечать на вопросы, связанные с этими «сколькими» моментами, подпортившими приквел. От г-на Хирани мы узнали о наличии новой системы восполнения здоровья, продемонстрировать которую, впрочем, тоже «слишком рано». По словам режиссера, на этот раз команда сконцентрирована на том, чтобы добавить глубины всем аспектам проекта, от актерской игры, до поведения патрульных автомобилей. «Карди-

нально модернизирована техника захвата движений, отдельная подсистема отвечает за считывание и преобразование мимики лица, а полицейские больше не объявляют облав за проезд на красный свет; на просторах 28 квадратных миль города в предыдущей части выделялись только основные магистрали, сейчас мы упорно работаем даже над маленькими улочками». Авторы обещают захватывающие дух преследования по крышам и под земельям, автомобильные погони и сюжетные ролики, достойные лучших голливудских блокбастеров. Что-то подобное обещали и в первый раз, скажет опытный читатель. После увиденного в офисе Team Soho у нас куда больше оснований верить громким заявлениям, а игральная демо-версия на Е3 должна окончательно утвердить вектор движения разработчиков. ■

«ЭТО БУДЕТ ЗАВТРА»

Боевой движок The Getaway подвергся в позапрошлом году массивной критике: казалось, что в Team Soho увлеклись градостроительством и попросту забыли реализовать удобное управление персонажем в драках и перестрелках. Г-н Хирани уверяет, что «появились удивительные дополнения набора движений героя», однако показывать эти чудеса не спешит, намекая лишь, что «некоторые приемы уникальны и могут быть выполнены только конкретным персонажем в определенной локации». С ума сойти, как оригинально. Придется ждать Е3, чтобы увидеть все это воочию.



▶ Team Soho питает какую-то патологическую нелюбовь к музеям современного искусства.



▶ Сравнение детализации и модели повреждения автомобилей. «Мерседес» слева – из The Getaway, справа – из Black Monday. Почувствуйте разницу.

SINGSTAR

- **Платформа:**
PlayStation 2
- **Жанр:**
music
- **Издатель:** Sony Computer Entertainment Europe
- **Разработчик:**
SCEE Studio London
- **Количество игроков:**
до 2
- **Онлайн:**
<http://www.playstation.com/>
- **Дата выхода:**
май 2004 года

Второй важный проект London Studio, в отличие от готовящегося к осенне-зимнему релизу сиквела The Getaway, практически готов к выходу на европейский рынок. Мы стали первыми гостями студии, испытавшими финальный билд караоке-игры Singstar, о которой «СИ» уже рассказывала в 05(158) номере. Идея предельно проста: к PS2 подключается пара USB-микрофонов, и двое геймеров могут соревноваться в исполнении популярных песен – игра оценивает чувство ритма и частоту «попаданий в ноты», выдавая объективные оценки по окончании сеанса. Само собой, предусмотрены разные уровни сложности. Для пущей забавы можно активировать Eye Toy, записать собственный видеоклип и впоследствии пугать им друзей и родственников. Singstar – проект абсолютно мейнстримовый,

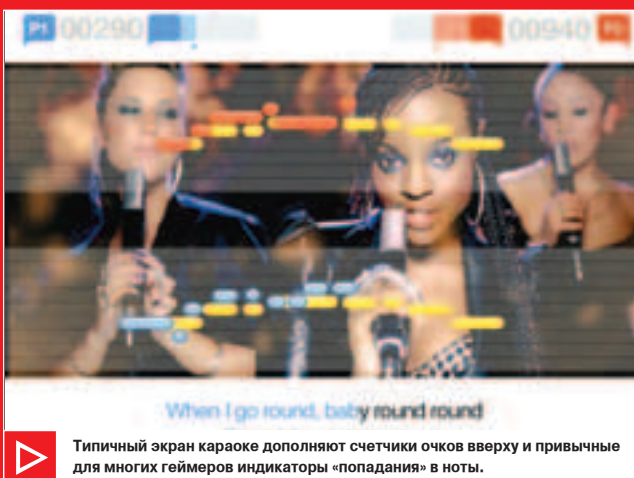
направленный не на хардкорных геймеров, а на самую широкую аудиторию: караоке все возрасты покорны, да и PlayStation 2 распространилась по всему миру с поразительной скоростью. Авторы Eye Toy снова явили нам «идеальное развлекательное средство для вечеринок», возможно, не столь интересное в режиме одиночной игры, но совершенно незаменяемое в веселой тусовке. SCEE выпустит сразу несколько «территориальных» версий игры с песнями и клипами местных исполнителей – для Великобритании, Франции, Германии и Испании. Россия пока за бортом, и отсутствие знаковых песен, судя по всему, станет главным препятствием на пути успеха Singstar в нашей стране: крайне узкий круг соотечественников способен с полпинка выдать караоке-версии хитов Motorhead, Atomic Kitten, Элвиса и Роя Орбисона. Вряд ли даже невообразимая Y.M.C.A., вольготно устроившаяся в трек-листе игры, знакома большинству местных владельцев PS2... Хотя не исключено, что ситуация вовсе не так печальна, и будущие российские покупатели Singstar с душевным трепетом ожидают момент, когда до них доберутся лучшие мировые хиты последних сорока лет. А там, глядишь, и до русской версии недалеко, со шлягерами Шаляпина, Шуры и Шуфутинского. ■

ТРЕК-ЛИСТ SINGSTAR

Вот полный список композиций, вошедших в британскую версию проекта, – она и попадет на полки отечественных магазинов.

- Liberty X: Just a Little
- Mis-Teeq: Scandalous
- The Darkness: I Believe in a Thing Called Love
- A-Ha: Take on Me
- Pink: Get the Party Started
- Jamelia: Superstar
- Motorhead: Ace of Spades
- George Michael: Careless Whisper
- Avril Lavigne: Complicated
- Petula Clark: Downtown
- Sophie Ellis: Bexter Murder on the Dancefloor
- Daniel Bedingfield: If You're Not the One
- Carl Douglas: Kung Fu Fighting
- Rick Astley: Never Gonna Give You Up
- Westlife: World of Our Own
- Ricky Martin: Livin La Vida Loca
- Bill Withers: Ain't No Sunshine
- Madonna: Like a Virgin
- Roy Orbison: Pretty Woman
- S Club: Don't Stop Movin
- Deee-Lite: Groove is in the Heart
- Sugababes: Round Round
- Elvis: Suspicious Minds
- Busted: Crashed the Wedding
- Village People: YMCA
- Good Charlotte: Girls and Boys
- Blondie: Heart of Glass
- Dido: Thank You
- Atomic Kitten: Eternal Flame
- Blue: One Love

ОТСУТВИЕ ЗНАКОМЫХ ПЕСЕН СТАНЕТ ПРЕПЯТСТВИЕМ НА ПУТИ УСПЕХА SINGSTAR В РОССИИ



Типичный экран караоке дополняют счетчики очков сверху и привычные для многих геймеров индикаторы «попадания» в ноты.





DELTA FORCE ОПЕРАЦИЯ КАРТЕЛЬ



NOVALOGIC
www.novalogic.ru

ritual
ENTERTAINMENT

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1C

snowball.ru
ураганные боинки

Новая, шестая часть боевика DELTA FORCE от Novalogic и студии Ritual. Две кампании: в Колумбии против наркодельцов, в Иране против террористов. Самая красивая игра серии. Мировая премьера – в России, февраль 2004.

С ЯНВАРЯ

С ФЕВРАЛЯ





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/platform ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sony Computer Entertainment
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Naughty Dog ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004 года

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

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



В NAUGHTY DOG ОСОБЕННО НЕ СКРЫВАЮТ, ЧТО ОЖИДАЮТСЯ РЕКОРДНЫЕ ПРОДАЖИ, ОДНАКО ВРЯД ЛИ РАЗРАБОТЧИКИ РУКОВОДСТВУЮТСЯ ОДИМ ТОЛЬКО ЖЕЛАНИЕМ «СРУБИТЬ ПОБОЛЬШЕ БАБОК» НА ПОПУЛЯРНОЙ ТОРГОВОЙ МАРКЕ



лица, отвечающего за все аспекты разработки игры. Он начал с короткого рассказа о том, как в 1999 году в стенах Naughty Dog был создан продвинутый платформер для PS2, успех которого превзошел самые смелые ожидания: на сегодняшний день по всему миру разошлись 3,6 млн. копий Jak & Daxter: The Precursor Legacy, игра продолжает продаваться. Даже предыдущий флагман компании, сериал Crash Bandicoot, не мог похвастаться таким внушительным дебютом. Jak II ждала похожая участь: только за последние пять месяцев сиквел приобрели 1,6 млн. человек. В случае с третьей частью никто в Naughty Dog особенно не скрывает, что ожидают рекордные продажи,

однако вряд ли разработчики руководствуются одним только желанием «срубить побольше бабок» на популярной торговой марке. – Jak III станет завершающей частью сюжетной арки, берущей начало в первой игре, и в этом плане Naughty Dog обязательно постарается приятно удивить поклонников серии.

➤ «ПУСТЫНЯ» – НЕ ЗНАЧИТ «ПУСТО»

По мнению Эвана, если на одной странице собрать скриншоты из всех трех игр, зритель безошибочно сможет определить, к какой части принадлежит тот или иной скриншот – настолько значительны подвижки в графике и велико разнообразие ло-

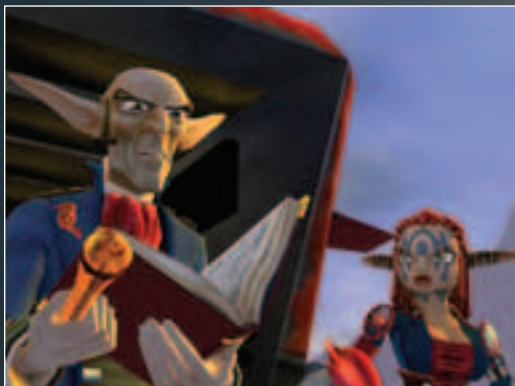
каций. Если в первом Jak & Daxter действие шло на «планетке на отшибе», в заросшем джунглями затхатом миреке, далеко от центра галактической цивилизации, а в Jak II создатели поместили персонажей в гигантский футуристичный метрополис Хейвен-сити, то в третьей части фокус повествования перемещается в пустыню, куда городские предводители изгоняют Джека (и неразлучного звереныша Дакстера с попугаем Пекером). Пустыня эта, несмотря на формальное название, не так уж пуста (она кишит отбросами общества и мирными поселенцами), очень разнообразна в части ландшафтов и действительно огромна – ее масштаб почти в пять раз превы-

шает площадь доступных вам в предыдущей части локаций.

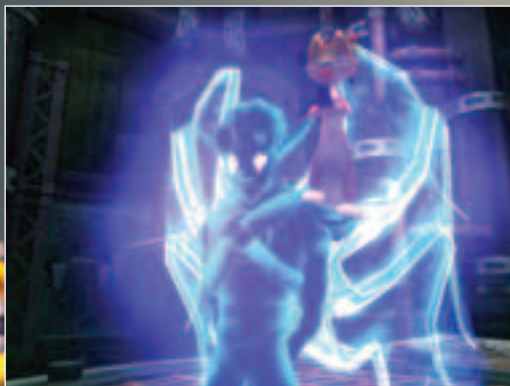
➤ БЕЗУМНЫЙ ДЖЕК

Тут как тут и новые элементы геймплея. Тем игрокам, что в свое время замучились передвигаться по запыленным улицам на воздушном транспорте, бесконечно налетающем на встречные средства передвижения, придется по вкусу принятый в третьей игре метод транспортировки. Пользуясь юркими пустынными багги, вы сможете быстро пересекать гигантские пространства, а установленные на каждой машинке скорострельные пулеметы и ракеты помогут с честью выйти из стычек с многочисленными бандами, кажется, очутившимися здесь напрямик

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



▶ По ложному обвинению Джека изгоняют из Хэвен-сити. Приговор сейчас будет приведен в исполнение.



▶ Светлый Джек (Light Jak) – инкарнация героя, приспешенная разработчиками специально для третьей части.

➔ Эван Уэллс

Профессионально занимается видеоиграми более десяти лет. С 1993 года Уэллс принимал участие в разработке таких хитов, как ToeJam & Earl 2: Panic on Funkotron от Sega, Gex и Gex2: Enter the Gecko от Crystal Dynamics. Очутившись в 1998 году в Naughty Dog, он приложил свои навыки дизайнера к Crash Bandicoot 3: Warped и Crash Team Racing. В титрах Jak & Daxter: The Precursor Legacy (2001) Уэллс значится как один из двух главных дизайнеров, а в Jak II он удостоился чести стать директором проекта.



из «Безумного Макса». Ни тебе улиц, ни стен, ни заграждений – носись себе по девственным просторам сколько душе угодно, в любом направлении, да отбиваясь от наседающих противников. В Naughty Dog с нуля разработали систему «физики» машин, а участвующие в заездах багги разнятся несколькими параметрами – так, например, поведение вездехода с четырьмя ведущими колесами заметно отличается от манеры езды багги с ведущими задними или передними колесами. Промчавшись по одному из таких уровней, мы в полной мере оценили механику машинок, позволяющих разворачиваться на пятачке и буквально увешанных оружием, однако в испытанной нами версии противники были слишком агрессивны, и до финала этапа посчастли-

вилось добраться считаным единицам из числа журналистов (и Эван, и ваш покорный слуга были вынуждены сойти с дистанции).

➔ БУДЕТ ЛЕГЧЕ

Помимо гонок на багги, мы увидели несколько свежих видов оружия и персонажей, а также продолжительную видеонарезку традиционных «платформенных» уровней. Сыграть на них представителям прессы не дали, мотивируя это тем, что игра находится в разработке всего несколько месяцев, воплощены еще далеко не все свежие идеи, а в высоком качестве игрового процесса Jak II мы давно уже убедились. Вместо этого г-н Уэллс рассказал о принятой в Naughty Dog методике производства сиквелов и ряде целей, ко-

торые разработчики поставили перед собой при создании Jak III. В компании не принято выдавать за новую игру несколько быстренько склепанных уровней – в первую очередь при планировании сериала обрисовываются рамки игровой вселенной и пишется обширный справочник, охватывающий мир и его законы. Когда команда берется за сиквел, в первую очередь придумывается органичное развитие сюжета, где новые персонажи будут органично действовать наравне с уже известными героями, вписываясь в базовую концепцию данной вселенной, – и намного позже, когда уже полностью готов сценарий, продуманы конкретные сюжетные сцены и даже диалоги, начинается работа над уровнями, врагами и оружием.



➔ Джейсон Рубин

Один из основателей и соруководитель Naughty Dog, вместе с Энди Гэвином (Andy Gavin) превративший небольшую команду со штаб-квартирой в подвале во всемирно известную игровую студию, суммарные продажи произведений которой достигли 25 миллионов экземпляров. Получив экономическую степень в Мичиганском университете, он однако, решил проявить себя в качестве художника-аниматора – в результате вся анимация сериала Crash Bandicoot вышла из-под руки Джейсона. Будучи лидером Naughty Dog, он также является активным членом Game Development Conference Advisory Board, представляя интересы рядовых разработчиков.



▶ Жуки сотнями бросаются под колеса, но бронированному багги все ничем. Ну, почти все – вскоре появятся противники по сильнее.

Как заказать логотип, картинку или мелодию

1. Напишите SMS-сообщение с кодом логотипа, картинки или мелодии, которую Вы хотите получить, например **SI 1234567**

2. Отправьте SMS-сообщение на номер:
000700 - если Вы абонент МегаФон (ОАО Sonic Duo)
8181 - если Вы абонент Билайн (ОАО "Вымпелком")
8181 - если Вы абонент МТС (Telecom XXI), только в Санкт-Петербурге

3. Заказанный Вами логотип, картинка или мелодия будет выслан на Ваш мобильный телефон.

Стоимость мелодии составляет **\$0.85** (без учета налогов) и будет включена в Ваш счет за услуги мобильной связи. Учитывается каждое отправленное Вами сообщение. Услуги предоставляются для абонентов "МегаФон" Москва и "Билайн" Москва.

Список городов для "Билайн": Москва, Брянск, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Рязань, Смоленск, Тверь, Тула, Ярославль, Белгород, Воронеж, Курск, Липецк, Орел.

СОВМЕСТИМОСТЬ ЛОГОТИПОВ

Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5110, 5210, 5510, 6100, 6100, 6100i, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i.

Samsung: N600/620, T100, A400

СОВМЕСТИМОСТЬ КАРТИНОК

Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5210, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8850, 8855, 8890, 8910, 9210i.

Samsung: C100, P400, A400, N620, S100, S300, T100, T400, T500

СОВМЕСТИМОСТЬ МЕЛОДИЙ

Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3585, 3610, 3650, 5100, 5210, 5510, 61XX, 6210, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i

Samsung: A400, S100, T100, T400, T500, V200

По всем вопросам обращаться по e-mail: sales@smx.it.



Картинки

| | | | |
|--------------|--------------|--------------|--------------|
| SI 76000 | SI 76023 | SI 76044 | SI 76067 |
| SI 76001 | SI 76024 | SI 76045 | SI 76068 |
| SI 76002 | SI 76025 | SI 76046 | SI 76069 |
| SI 76003 | SI 76026 | SI 76047 | SI 76070 |
| SI 76004 | SI 76027 | SI 76048 | SI 76071 |
| SI 76072 | SI 76028 | SI 76049 | SI 76073 |
| SI 76006 | SI 76029 | SI 76050 | SI 76074 |
| SI 76007 | SI 76030 | SI 76051 | SI 76075 |
| SI 76008 | SI 76031 | SI 76052 | SI 76076 |
| SI 76009 | SI 76032 | SI 76053 | SI 76077 |
| SI 76010 | SI 76033 | SI 76056 | SI 76078 |
| SI 76011 | SI 76034 | SI 76057 | SI 76079 |
| SI 76012 | SI 76035 | SI 76058 | SI 76080 |
| SI 76013 | SI 76036 | SI 76059 | SI 76081 |
| SI 76014 | SI 76037 | SI 76060 | SI 76082 |
| SI 76015 | SI 76038 | SI 76061 | SI 76083 |
| SI 76017 | SI 76039 | SI 76062 | SI 76084 |
| SI 76018 | SI 76040 | SI 76063 | SI 76085 |
| SI 76019 | SI 76041 | SI 76064 | SI 76086 |
| SI 76020 | SI 76042 | SI 76065 | SI 76087 |
| SI 76021 | SI 76043 | SI 76066 | SI 76088 |
| NEW SI 76096 | NEW SI 76091 | NEW SI 76099 | NEW SI 76101 |
| NEW SI 76097 | NEW SI 76098 | NEW SI 76100 | NEW SI 76102 |
| NEW SI 76103 | NEW SI 76104 | | |

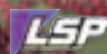
NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW

| Код мелодии | Название мелодии | Исполнитель | Код мелодии | Название мелодии | Исполнитель |
|-------------|--------------------|-------------------|-------------|------------------------|--------------------|
| SI 31597 | Bring Me To Life | Evanescence | SI 60099 | Jenny From The Block | Jennifer Lopez |
| SI 8487 | Brown Eyed Girl | Van Morrison | SI 60170 | Lady Marmalade | Christina Aguilera |
| SI 60197 | Calling | Geri Halliwell | SI 60147 | Мое сердце | Сплин |
| SI 60127 | Ex-Girlfriend | No Doubt | SI 60081 | Who Let The Dogs Out | Baha Men |
| SI 60145 | Филины | Сплин | SI 75049 | People Are Strange | The Doors |
| SI 75064 | Whenever, Wherever | Shakira | SI 60191 | Pink Panther Theme | Henry Mancini |
| SI 60122 | Fraggle Rock | The Muppets | SI 31953 | Пог испанским небом | Ariana |
| SI 60087 | Go Let It Out | Oasis | SI 60143 | Полковник | Би-2 |
| SI 60203 | Head Over Feet | Alanis Morissette | SI 60148 | Попытка №5 | ВиаГра |
| SI 60139 | Hey Baby | No Doubt | SI 60144 | Серебро | Би-2 |
| SI 60098 | I Am Mine | Pearl Jam | SI 60128 | She's The One | Robbie Williams |
| SI 60204 | Ironic | Alanis Morissette | SI 60166 | Strangers in the night | Frank Sinatra |

| Логотип | Код логотипа | Логотип | Код логотипа | Логотип | Код логотипа |
|---------|--------------|---------|--------------|---------|--------------|
| | SI 77000 | | SI 77022 | | SI 77044 |
| | SI 77001 | | SI 77023 | | SI 77046 |
| | SI 77002 | | SI 77024 | | SI 77047 |
| | SI 77003 | | SI 77025 | | SI 77048 |
| | SI 77004 | | SI 77026 | | SI 77049 |
| | SI 77005 | | SI 77027 | | SI 77050 |
| | SI 77006 | | SI 77028 | | SI 77051 |
| | SI 77007 | | SI 77029 | | SI 77052 |
| | SI 77008 | | SI 77030 | | SI 77053 |
| | SI 77009 | | SI 77031 | | SI 77054 |
| | SI 77010 | | SI 77032 | | SI 77057 |
| | SI 77011 | | SI 77033 | | SI 77058 |
| | SI 77012 | | SI 77034 | | SI 77059 |
| | SI 77013 | | SI 77035 | | SI 77060 |
| | SI 77014 | | SI 77036 | | SI 77075 |
| | SI 77015 | | SI 77037 | | SI 77076 |
| | SI 77017 | | SI 77038 | | SI 77077 |
| | SI 77018 | | SI 77042 | | SI 77078 |
| | SI 77020 | | SI 77043 | | SI 77093 |
| | SI 77021 | | SI 77088 | | SI 77094 |
| | SI 74048 | | SI 77089 | | SI 77095 |
| | SI 77086 | | SI 77091 | | SI 77096 |
| | SI 77087 | | SI 77092 | | SI 77084 |
| | SI 77079 | | SI 40061 | | SI 77083 |
| | SI 77080 | | SI 77081 | | |
| | SI 40058 | | SI 77082 | | |

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

PAC-MAN WORLD 2



© 2002 2004 PAC-MAN WORLD tm 2 & PAC-MAN WORLD™2 & © 1980 1999 2002 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. PAC-MAN © 1980 2002 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. PAC-MAN © 1980 2002 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Ms. PAC-MAN © 1980 1982 2002 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. PAC-MANIA © 1980 1987 2002 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. PAC-ATTACK © 1993 2002 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Licensed to HIP Interactive. Hip Games™ is a registered trademark of Hip Interactive Inc., All Rights Reserved. ©2003 L.S.P. All Rights Reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. The name NVIDIA and the NVIDIA logo are registered trademarks of NVIDIA Corporation. The term "The way it's meant to be played." and the "NVIDIA: The way it's meant to be played" logo are trademarks of NVIDIA Corporation. © 2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters ■ РАЗРАБОТЧИК: «1С»
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004

<http://www.games.1c.ru/ww2rts>

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



▶ ВО ПОЛЕ БЕРЕЗА СТОЯЛА

Всегда приятно, когда разработчики уделяют внимание незаметным и незначительным деталям игрового мира. Но энтузиасты студии «1С» пошли гораздо дальше всех своих коллег. Они не просто решили воссоздать реальные поля сражений, но сделали это с топографической точностью. Вооружившись картами и аэрофотоснимками мест боев, дизайнеры смогли добиться потрясающей достоверности ландшафта. По словам Александра Болтовича, все детали, вплоть до небольших отдельно стоящих деревьев, полностью соответствуют историческим реалиям. А показания очевидцев позволили расположить технику и солдат так же, как это было в далекие военные годы.

«Второй мировой» он есть. Убедиться в этом мне удалось лично, во время беседы с руководителем проекта – Александром Болтовичем. Теплым апрельским утром ваш покорный направился в офис «1С», чтобы узнать, как продвигается работа над игрой. И, признаюсь, результат приятно удивил. Пожалуй, даже слишком.

▶ ХОРОШАЯ НАВОДКА

Несомненно, техника – предмет особой гордости разработчиков. Более ста двадцати образцов танков, пушек, самолетов и других видов гусенично-колесного парка – это уже говорит о многом. Модели выполнены на высочайшем уровне. Все, начиная от небольшого

винтика и заканчивая саперными лопатками на кузове машины, расположено как у реальных прототипов. Даже самые хардкорные маньяки, разбирающиеся во всех тонкостях танкового производства, вряд ли смогут найти повод для недовольства и придирок. Что уж говорить о простых игроках. Им предстоит долго всматриваться в превосходные модели «Т-34», «Тигров» или «Пантер», гадая, какую работу проделали дизайнеры, чтобы перенести все это многообразие в цифровой вид. А работа и вправду ведется очень серьезная. Демонстрируя эскизы боевых машин, Александр отметил, что не только внешний вид, но и все технические параметры полностью соответствуют ис-

торическим реалиям. Разработчики подробно изучили характеристики техники и вооружения и смогли добиться впечатляющих результатов, особенно в реализации повреждений. Математические модели расчета пробития брони, несомненно, сложны, и описывать их не имеет никакого смысла. Для геймеров гораздо важнее, как будут реагировать танки, бронетранспортеры и другие машины на попадание снаряда. Как и в настоящем сражении, все зависит от того, какими боеприпасами вы пользуетесь. Разные виды снарядов наносят различные повреждения. Некоторые из них пробивают броню и взрываются внутри кабины. При этом очень важным фактором является меткость

стрелка. История свидетельствует, что большинство мощных немецких танков были уничтожены благодаря хорошей работе наводчика. Удачное попадание в отсек со снарядами приводило к сильнейшему взрыву с последующим возгоранием кабины. После детонации боекомплекта выжить не удавалось ни одному члену экипажа. Подобная ситуация будет вполне типичной и для «Второй мировой». Остается лишь натренировать своих бойцов. А для этого в игру включены ролевые элементы.

▶ КАЖДОМУ СВОЕ

Любой юнит имеет ряд параметров, от которых зависит его профессиональная ориентация. Распределять обязан-

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



▶ Обратите внимание на то, с какой тщательностью воссозданы модели вооружения. У пушки, стоящей на переднем плане, видны даже самые небольшие детали.



▶ Детализации окружения уделено не меньшее внимание, чем военной технике. На улицах деревни немногочленно, но кто выйдет во двор, когда там стоит такая громадина.

ности можно как автоматически, так и руководствуясь собственным желанием. Допустим, вы хотите сделать из определенного солдата крутого водителя. Нет проблем. Сажайте его в кресло управляющего танком и отправляйте в бой. Через некоторое время начинает возрастать соответствующий скилл. Несколько удачно выполненных заданий – и вот перед нами настоящий танкист, который совсем недавно был зеленым новобранцем, прячущимся в кустах при звуках выстрела. Налицо профессиональный рост. Таким метаморфозам подвержены все бойцы. Кроме специфических характеристик, все юниты имеют и чисто ролевые параметры: сила, ловкость, интеллект и другие. При автоматическом распределении компьютер сам размещает солдат соответственно их начальным характеристикам. По мере прохождения игроку начисляются бонусные

очки. Помимо стандартного их количества, получаемого за удачное завершение уровня, копилка опыта пополняется путем совершения различных подвигов. Такими подвигами могут стать перехват немецкого «языка» или захват трофейного орудия. Жаль, что покататься на вражеских железных конях позволено только до окончания миссии. Затем вся трофейная техника отправляется на испытательные полигоны.

➤ ПОЧТИ ПО УЧЕБНИКАМ

Как следует из английского названия, события «Второй мировой» охватывают довольно продолжительный период – с 1939 по 1945 год. Вам предстоит пройти по городам и весям Европы и принять участие в реальных кампаниях того времени. Конечно, изучать историю по миссиям не удастся, однако они происходят в строгом соответствии с хро-



➤ ЗВЕЗДНОЕ НЕБО НАД НАМИ

Миссии проходят как в дневное, так и в ночное время. Утром вы будете наслаждаться красивейшими восходами, а в темное время суток наблюдать за звездным небом. Если поднять игровую камеру и охватить панораму безбрежного космоса, то можно наблюдать созвездия, полностью соответствующие их реальному расположению. Согласитесь, такого не было еще ни в одной стратегической игре. Только не зазевайтесь, отыскивая на небосклоне Большую медведицу. Рискуете проиграть сражение.

ТАМ, ГДЕ КОНЧАЕТСЯ РАЙ И НАЧИНАЕТСЯ АД...

FARCRY™



www.farcry-thegame.com
www.farcry.ru

Лучшая зарубежная игра  от лучшего локализатора 



esports 2003
interactive entertainment awards



CRYTEK

UBISOFT



Бука
Бука - это качество

Товар сертифицирован. По вопросам оплаты заказа обращайтесь по тел.: (812) 780 95 91, e-mail: bukey@bukey.ru

CALL OF DUTY™

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

Никогда еще война не была такой реальной.





<http://www.lineage2.com>



▶ Штурм замков – зрелище поистине завораживающее. Сколько же людей здесь сражается?



▶ Как и в большинстве обычных RPG, основные места прокачки находятся в подземельях.



▶ Восточную культуру в массы! Любители аниме при виде такого эльфа скажут странное слово «сугуй». Если, конечно, не знают, что игру делали корейцы. А я просто обращаю ваше внимание на качество модели.

LINEAGE 2: THE CHAOTIC CHRONICLE

КОРЕЙСКАЯ УГРОЗА

РОМАН «PANTHERCLAW» ИВАНЦОВ
dreadshit@bk.ru

Вселенная Lineage 2: The Chaotic Chronicle – это мир бесконечных войн. Десятки тысяч игроков бьются всего лишь за несколько замков. Семь твердынь безмолвно взирают, как у их стен в бесплодных атаках погибают многоопытные воины. Разработчики из NCSoft не боятся выпускать игру одновременно с такими проектами, как Everquest 2 и World of Warcraft, и не скрывают своих целей. Поработав Южную Корею (родину игры), они готовятся завоевать весь мир. И, судя по всему, у них это получится.

▶ КТО-НИБУДЬ ГОВОРИТ ПО-АНГЛИЙСКИ?

Встретив в первый день игры в Lineage 2 персонажей высоких уровней, не удивляйтесь – это бе-

та-тестеры. Люди, скачавшие внушительный клиент (1,6 Гбайт) и пустившиеся на различные ухищрения, чтобы попасть в новую игру раньше других. Среди них был и ваш покорный слуга.

Вообще, я принимал участие в четырех бета-тестированиях Lineage 2. В хронологическом порядке это: Taiwan Open Beta (TOB), North America Closed Beta (NACB), Japan Open Beta (JOB) и North America Open Beta (NAOB). После сотен мегабайт скачанных заплаток разница между игровыми клиентами нивелируется. Правда, найти в TOB и JOB игрока, не только знающего язык международного общения, но и согласного на нем говорить, было огромной проблемой. Именно поэтому любой человек, незнакомый с иероглифами, стремился как можно скорее перейти «к американцам». Но вот незадача: желающие попасть в закрытый тест проходили жесткий конкурсный отбор. Да и попавшим было несладко, ведь от

них требовали именно тестирования, а не игры ради удовольствия. Неудивительно, что открытая американская бета-версия выглядела гораздо стабильнее и продуманнее многих релизов.

▶ ГРЕХИ ОТЦОВ

Первая игра серии – Lineage: Dark Conquest – долгое время была самой популярной онлайн-игрой в мире. Шутка ли дело – 2 миллиона подписчиков. Но потрясающая проработка мира и оригинальная PvP-система (Player vs. Player) не могли компенсировать скучноватый геймплей и слабую графику. Во второй части – по-другому. Разработчики исправили свои ошибки: Аден, мир Lineage, приобрел все, чего ему так не хватало раньше. С самого начала пользователь чувствует Игру. Мелкие детали – церемониальное оружие, листовки из серии «разыскиваются», да и просто боевой клич атакующих вас орков – складываются в

огромный целостный мир. Мир, в котором интересно жить. С графикой тоже теперь все в порядке – как-никак движок Unreal 2. Особенных графических излишеств нет, но выглядит все чертовски красиво. Особенно постарались создатели моделей и аниматоры. Под шейдерным небом Адена живут сотни разнообразных монстров. В каждом регионе свой набор живности: на первых порах эльфы воюют с дикими орками и нежитью, а люди – с гигантскими пауками и медведями. Сотни моделей и тысячи анимаций – для каждого оружия, каждого класса и каждой расы. Любое сражение – это или танец изящных убийц, или brutальное месилово закованных в полигональную броню воинов. Может быть, не хватает разнообразия магических спецэффектов, но это уже придирки. А вот модели откровенно разочаровывают – два-три базовых скина, два-три лица и... все. Но «клонированные герои» быстро перестают





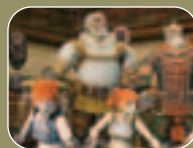
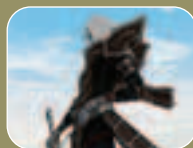
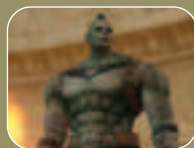
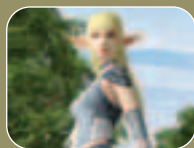
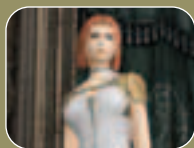
▶ Втроем на одного? Не стоит говорить с темными эльфами о чести.



▶ Никто не мешает общаться прямо в бою. Разве что в кнопках можно запутаться.



▶ Путь великого воина тяжел и покрыт трупами. Сегодня этот орк с трудом побеждает беззащитных енотов, завтра под его ударами будут прогибаться покрытые броней драконы.



У каждой расы в Lineage 2 богатая история. И лишь об одном не говорят легенды: почему девочки-гномы не похожи на гномов мужского пола?

КОРМИЛ Я КАК-ТО ДРАКОНА

Многие перед тем как выбрать себе фэнтезийную RPG интересуются, есть ли там драконы. Огнедышащих в Lineage 2 мало. Ведь чтобы их завести, необходимо выполнить сложный квест и доказать, что в жилах персонажа течет королевская кровь. А для трансформации любимца из червяка в летающий танк нужно еще и владеть особыми зданиями. Так, для второй «стадии» дракона требуется клановый дом, а для последней (крылатой) – целый замок. Учтите, для захвата крепости придется возглавить мощный клан, в одиночку вы сделать это не сможете. В любом случае, на один замок полагается один дракон, поэтому больше семи крылатых монстров в бою не сойдется.



бросаться в глаза, ведь каждая вещь на теле персонажа – отдельный полигональный объект.

▶ ЗА АДЕН!

Играть вы можете лишь после создания аккаунта на сервисе NCGame и выкачивания пары сотен мегабайт обновлений. Ролевая система не сложная и не предполагает разнообразия начальных условий. Пять рас (эльф, темный эльф, орк, гном или человек) и два базовых класса (маг и воин или просто воин, если речь идет о гноме). В игре нет ограничений в развитии – требования по опыту для каждого последующего уровня возрастают в геометрической прогрессии. Любопытно, что после открытого бета-тестирования персонажи не удаляются. По замыслу GM'ов (Game Masters) это позволит игрокам наблюдать за атакой на замки уже в первые дни после релиза. Но отсюда проистекают некоторые казусы:

например, в игру еще не введены умения для уровней выше сорокового, и их уже не хватает некоторым быстро раскачавшимся профи. Игровой процесс обычен для онлайн-игр. Хочешь – занимайся своими делами, хочешь – ввязывайся в вечную войну за замки (процесс для поклонников «Сферы» известный). Играть весьма интересно: цели достаточно разнообразны, прокачка идет быстро, баланс отточен до совершенства, а общаться с игроками можно десятком разных способов. Что вам еще нужно?

▶ ГОТОВЬСЬ!

Уже сейчас можно сказать, что игра понравится и ценителям жарких сражений, и любителям мирной жизни. И чтобы история Адена не прошла мимо вас, готовьтесь к старту этой великолепной MMORPG. Сотни безликих поделок и закрытых проектов не должны вас больше волновать. Lineage 2 – это надолго! ■





<http://www.jointopsthegame.com>



▶ Дикая река в сердце джунглей. В «Миротворцах» бои частенько проходят на воде.



▶ Солнце может ослепить так сильно, что вы не заметите врага, крадущегося из кустов.



▶ Помимо водительского места в джипе предусмотрены сиденья для пассажиров. Нампег в боевой готовности: один боец рулит, другой превращает неприятеля в дуршлаг из крупнокалиберного пулемета.

МИРОТВОРЦЫ: ОПЕРАЦИЯ «ТАЙФУН» (JOINT OPERATIONS: TYphoon RISING)

**РОМАН
«ПОЛОСАТИЙ» ТАРАСЕНКО**
polosatij@gameland.ru

С момента декабрьского показа игравельных «Миротворцев» утекло немало воды. Сейчас NovaLogic предстоит выполнить непростую задачу. Новехонкий Unreal Tournament 2004 поднял планку качества для командных экшенов на небывалую высоту, и аппетиты геймеров сильно возросли. Недавно к нам в редакцию попала демо-версия «Операции «Тайфун», и после подробного ознакомления мы можем смело заявить – игра куется достойная.

▶ КИНО ПРОТИВ МУЛЬТФИЛЬМА

Недаром мы упомянули новорожденное детище Epic. UT 2004 и «Миротворцы» близки по духу. Обе игры рассчитаны на азартного, лю-

бящего командные сражения аркадника, который стороной обходит серьезные симуляторы. Однако, в отличие от яркого, «мультияшного», сияющего всеми цветами радуги Unreal Tournament, «Операция «Тайфун» является суровым, пахнущим джунглями боевиком. Выдержка и осторожность в сражении среди непролазных дремучих лесов имеют здесь не меньшее значение, чем меткая стрельба. Есть возможность затаиться в густой траве и завалить противника ножом, и никаких необдуманных «лоб в лоб!» Этим всегда славилась серия Delta Force, а «Миротворцев» можно считать преемником «Дельты». Об этом говорит и игровой интерфейс, и физическая модель, и схожее оружие (прицелы и вовсе не претерпели изменений). Только графически игра далеко ушла от своей предшественницы. Разнообразных мелких объектов стало намного больше, существенно увеличилась и детализация предме-

тов. Окружающая среда еще никогда не была так привлекательна – солнце по-настоящему слепит, трава так и манит прилечь отдохнуть часок-другой.

▶ 32 НА 32 БЕЗ ПРАВА НА ОШИБКУ

Основной аргумент «Миротворцев» – многопользовательский режим (про single player пока мало что известно). Карты, рассчитанные на 64 человека, идеально подходят для масштабной игры в «войнушку». Немалая доля сражений будет проходить в воздушных пространствах и на воде. Без сомнения, одна из сильных сторон новинки от NovaLogic – техника. Таких интуитивно простых в управлении машин не встречалось давно. Само управление реализовано на редкость легко, а по маневренности транспортные средства превосходят любую единицу из парка UT 2004 и Battlefield Vietnam. Последнее, кстати, называют в прессе

основным жанровым конкурентом. Но в этом смысле ей все же далеко до «Миротворцев», способных удовлетворить самого заядлого водителя или пилота. Вам будут доступны: джипы, грузовики, бронетранспортеры, вертолеты, катера со стационарными пулеметами на борту, легкие и бесшумные моторные лодки.

Столь же разнообразен и арсенал. Противоборствующие стороны (Joint Ops и Rebels) оснащены всеми современными типами стволов. Порой даже можно запутаться, что взять в бой. В отличие от «Дельты» в игре появились родные отечественному геймеру АК-47 и винтовка Драгунова (всего более 20 видов оружия). Богатейший выбор!

В общем, осталось дождаться релиза. Уже руки чешутся от нетерпения попробовать «Миротворцев» с приятелями в деле в каком-нибудь комфортном компьютерном клубе. ■



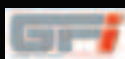
ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2003 ГОДА

DISCIPLES

ВОССТАНИЕ ЭЛЬФОВ

- «Лучший из всех вышедших аддонов к игре».

Журнал «Игромания»



©2004 «Strategy First Inc.» All rights reserved. ©2004 «Game Factory Interactive Ltd.» All rights reserved.
©2004 «Руссобит Пабблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/platform
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sony Computer Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: Insomniac
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004 года

В РАЗРАБОТКЕ

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



▶ В Insomniac наконец-то посмотрели «Возвращение джедая» и прониклись всеми прелестями деревушки клешноногих эвоков.



▶ Два глаза, зеленый. Способен управлять военной техникой вроде шагоходов. Опасен только для зазевавшихся боброхояков.



➔ RATCHET & CLANK 3

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
 valkorn@gameland.ru

Островные эскапады перелетного корреспондента «СИ» закончились презентацией команды Insomniac, где директор по дизайну Ratchet & Clank 3, Брайан Алледжер (Brian Allgeier), с годостью демонстрировал избранному члену европейской пишущей братии свое детище во всевозможных ракурсах и проекциях. Стоит ли говорить, что редактор «СИ» стал единственным российским журналистом, допущенным на торжественный показ?

Для начала всех попросили забыть понятие «платформер» как морально устаревшее: второго апреля 2004 года Insomniac официально объявила оригинальное, приведенное в полное соответствие с нынешними реалиями и политической обстановкой название жанра, звучащее как character action game. Суть в том, что 3D-платформеры давно уже обросли огромным количеством черт самых разных жанров, поэтому для их описания куда лучше подхо-

дит новое, более емкое определение. На каверзную ремарку из зала о том, что Half-Life и Final Fantasy тоже, в некотором роде, character action games, лектор так и не нашел достойного ответа. Ну да ладно, оставим в стороне броские маркетинговые слоганы и обратим взгляд на третью часть походов пушистика Ратчета и его железнотелого симбионта Кланка.

➔ СТЕНКА НА СТЕНКУ!

Центровая новость, вокруг которой была любовно наворочена презентация: третья часть знаменует выход знакомых персонажей в онлайн. На презентации мы изрядно помолотили друг дружку в мультиплеере для восьми игроков (две команды – красные против синих), сделанном наподобие Capture the Flag; механика игры напоминает многопользовательский режим Halo – можно сражаться на своих двоих или запрыгнуть в летательный аппарат, где один игрок управляет движением машины, а другой исполняет обязанности наводчика главного калибра. Неожиданно то, что поначалу казалось мини-игрой, обернулось полноценным мультиплеером со своей тактикой, секретами и хитростями.

Мы с тремя французами, между прочим, наголову разбили сборную команду немцев и скандинавов... Специально для тех, кто по ряду причин не в состоянии вкусить онлайнного счастья, предусмотрены разборки в виде кучи-малы из четырех игроков (при активном посредстве зловещего разветвителя Multi Tap) – благодаря магической технологии split-screen, идеального средства превращения игровой картинки на маленьких телевизорах в почтовую марку. Мультиплеер, таким образом, соотечественники смогут испытать вне всякой зависимости от того, опутана ли их квартира компьютерными сетями,

НА ЗАМЕТКУ

Пока мы тут глаза подсчитываем, третий поставщик первосортных платформеров на PS2, команда Sucker Punch, в своих подземных ангарах тихонько готовит старт другого громкого сиквела: Sly 2: Band of Thieves. К следующему номеру ждите наших впечатлений от знакомства с демо-версией.

БРАЙАН АЛЛЕДЖЕР

ВЫДЕРЖКИ ИЗ ЛИЧНОГО ДОСЬЕ

Ветеран игровой индустрии с почетным двенадцатилетним стажем. Начал художником и аниматором в маленькой компании, выпускавшей проекты для приставки Philips CD-I. Впоследствии г-н Алледжер приложил руку к Running Wild и Spyro the Dragon для PS one, и, естественно, ко всему сериалу Ratchet & Clank.





ДЛЯ ТЕХ ИЗ ИГРОКОВ, КТО ИСПЫТЫВАЕТ ТРУДНОСТИ С ПОДСЧЕТОМ ГЛАЗ, ВВЕДЕНО ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ, ПОЗВОЛЯЮЩЕ БЕЗОШИБОЧНО РАСПОЗНАТЬ ТИП АГРЕССОРА.

▶ Выбор прост, что твои три копейки: или играть по сети, или разживаться телевизором покрупнее, или тратить свободное время на окулистов.

или же их ламповый телевизор работает на конно-педальной тяге.

▶ ПУШКИ. МНОГО ПУШЕК.

Г-н Аллджер отдельно попросил нас отметить в своих блокнотиках, лаптопиках и наладонниках, что космический белколисобурундук обзаведется сумасшедшими по воздействию и невообразимо крутыми по уровню визуального исполнения видами оружия: это пушка, которая стреляет черными дырами, бесследно затягивающими противников; лазерный рефрактор, отражающий вражьи выстрелы обратно (устройство используется также при решении головоломок, где необходимо преломить световые лучи); самонаводящиеся боеголовки; грозди назойливых миниботов для мультиплеера и многое, многое другое. В Ratchet & Clank II игрокам был доступен один апгрейд для каждого «ствола», теперь по ходу дела усовершенствовать оружие можно будет аж четыре раза. В котлах Insomniac как раз кипит работа над оружием, и все модификации смертоубийственных гаджетов нам показать не смогли – собравшимся посчастливилось наблюдать четыре различающихся силой воздействия ипостаси трансхлопмутатора с автоматическим наведением. Создатели обещают препятствия на уровнях, преодолимые лишь с помощью конкретной насадки на ствол!

▶ ЭТИ ГЛАЗА НАПРОТИВ

Истериичную радость прессы вызвали четыре неповторимых вида противников, чья сообразительность напрямую зависит от числа органов зрения, колышущихся над головой на нежных стебельках. Итак. Инопланетянин с одним глазом – крайне тупой, инопланетянин с двумя глазами – просто тупой, инопланетянин с тремя глазами – поумнее, а довольный обладатель четырех глаз почти совсем умный. Для тех из игроков, кто испытывает трудности с подсчетом глаз, введено дополнительное цветовое кодирование, позволяющее безошибочно распознать тип агрессора. Параллельно девелоперы настаивают, что искусственный интеллект врагов прибавил извилин. Дабы не прослыть го-

лословными, они явили наглядный пример: вражина, изначально помещенный в один конец карты, добрался до Ратчета на другом конце, самостоятельно преодолев целый ряд препятствий и обойдя непреодолимые преграды... Сказать, что графика вспорхнула на головокружительную высоту – значит, невзирая на масти, впечатать в грязь честь второй части. Чтобы утихомирить страсти, избегаем пучины лести: как и в Jak III, графика третьего Ratchet & Clank скорее эволюционна, нежели революционна по своей сути. Давних фэнов сериала должны привлечь смелый дизайн новых планет и долгожданное продолжение сюжетных перипетий первых двух character action... пардон, 3D-платформеров. ■





■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: action ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
 ■ РАЗРАБОТЧИК: «Акелла» ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: конец 2004 года

<http://www.akella.com>

В РАЗРАБОТКЕ



→ «ОДИССЕЯ КАПИТАНА БЛАДА»

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГЕОГРАФИЯ

Сюжет игры почти полностью соответствует одноименному роману Сабатини, в котором, как вы наверняка помните, Питер Блад попадает на Барбадос в качестве каторжника, а во время атаки пиратов на остров захватывает корабль и встает на тернистый путь морского разбоя. Так что в игре вы увидите и легендарный порт Тортуга, и взятие Маракайбо, и многое другое – все то, что сделало романы Сабатини классикой. Впрочем, разработчики обещают вернуть в игру пару-тройку сюжетных поворотов из других книг о «добром докторе» Бладе. А то, что игра делается лишь по первой части трилогии, позволяет надеяться как минимум на один сиквел.

АЛЕКСЕЙ АФАНАСЬЕВ
rotnroll@pochtamt.ru

Трудно найти человека, интересующегося пиратскими романами и морской романтикой, который не читал бы в детстве знаменитой трилогии Рафаэля Сабатини об английском докторе Питере Бладе, волею судеб ставшем пиратом.

Первая книга серии, «Одиссея капитана Блада», мгновенно стала бестселлером и принесла ее автору всемирную известность. Произведения

Сабатини до сих пор стоят в одном ряду с «Островом сокровищ» Стивенсона и «Робинзоном Крузо» Дефо, являясь классикой европейского приключенческого романа.

Идея компьютеризировать творчество Сабатини витала в стенах «Акеллы» давно, но всякий раз возникали объективные препятствия на пути ее реализации. «Корсары», с их концепцией полной свободы действий игрока, не оставляли возможности претворить в жизнь сюжетные повороты книги. Затем Disney на пару с Bethesda сделали предложение, от которого было невозможно отказаться. Так появились «Пи-

раты Карибского моря». И только когда команда приняла решение о создании сюжетно-ориентированного проекта, вспомнили о переносе героя Сабатини на мониторы компьютеров.

ЩЕПКИ И СТРУЖКА

Если вас попросят в двух словах описать «Одиссею капитана Блада», смело говорите следующее: это «Корсары», усовершенствованные во всех аспектах, жестко поделенные на миссии и смешанные в сторону слэшера. Теперь обо всем по пунктам.

Игра делается на переработанном движке STORM 2.0 – модифицированном настолько, что от оригинального «мотора» почти ничего не осталось. Зато вы сможете насладиться невероятным реализмом морских сражений. Вам всегда нравилось, как в фильмах про пиратов после пушечных залпов в ключья рвутся паруса? Или как реи и мачты превращаются в щепки, а выстрел картечью сметает с палубы десятки моряков? Радуйтесь – теперь вы не только увидите все это на своем мониторе, но и примете самое непосредственное участие в увлекательном действе. Ломается, рвется, разрушается и горит абсолютно все, причем не на уровне замены текстур, а по-честному. Вашему кораблю снесли мачту –

МОРСКИЕ КРАСОТЫ

ЛУЧШАЯ ВО ВСЕМ МИРЕ ВОДА

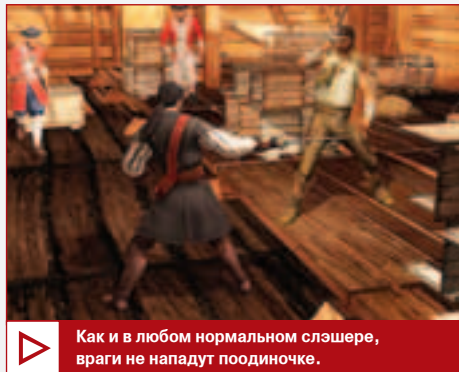
Разработчики «Блада» утверждают, что говорить о красотах игры пока рано, а технологическая демо-версия, которую показывали на КРИ, – сырая, и большинства графических особенностей в ней попросту нет. Однако даже в таком виде она впечатляет сильнее иных готовых проектов. Пусть пока мы не можем оценить тени и целый ряд других изобразительных «вкусностей», но качество реализации воды видно уже сегодня – и, несомненно, это лучшая вода в мире компьютерных игр!



▶ Пара точных попаданий – и корабль больше не бороздит просторы Карибского моря.



▶ Капитан Блад оправдывает фамилию – крошечки в игре будет предостаточно.



▶ Как и в любом нормальном слэшере, враги не нападут поодиночке.



▶ Такая расстановка противоборствующих сторон – обычное дело в морских сражениях времен парусников. Даже кораблю-победителю потребуются ремонт.



СУДНО МОЖНО УНИЧТОЖИТЬ БУКВАЛЬНО ПАРЬЮ ПУШЕЧНЫХ ВЫСТРЕЛОВ – ПОПАДАНИЕ В ПОРОХОВОЙ СКЛАД ПРИВЕДЕТ К ТОМУ, ЧТО ОНО РАЗЛОМИТСЯ ПОПОЛАМ!

его модель меняется в реальном времени, и точно так же модифицируются мореходные качества судна. Более того, судно можно уничтожить буквально парой пушечных выстрелов – попадание в пороховой склад приведет к тому, что оно разломится пополам!

▶ **ХУК ПО ЛЕВОМУ БОРТУ**

Но не только морскими сражениями силен «Капитан Блад» – это лишь половина игры. Вторая половина – сражения на шпагах, которые хоть и присутствуют в «Корсаррах», но особого впечатления не производили. В «Бладе» будет реализован самый настоящий слэшер в лучших традициях жанра – в конце концов, пиратская игра не может обойтись без динамичных абордажных сражений! Разработчики провели немало часов, изучая множество игр, в которых фигурирует ближний бой с использованием холодного оружия – от The Lord of the Rings: Return of the King до Soul Calibur II. И это время было потрачено не зря. В «Одиссее» есть не только зубдробительный экшн с десятками хитрых ударов и комбо, но и правдивая атмосфера битвы «стенка на стенку», абордажной мешанины, в которой трудно понять, кто свой, а кто чужой. Единственное, что может расстроить поклонников морских игр, экономичес-

кая система. Если в «Корсаррах» данный аспект был довольно весом, то в новом проекте разработчики намеренно сократили экономическую и ролевую части до уровня рудиментов. Возможность апгрейдить корабль, а также закупать боеприпасы и новое оружие осталась, равно как и найм новых членов команды, но поверьте – это отнюдь не ключевые особенности «Одиссеи капитана Блада». Главное здесь – мощнейший, затягивающий с головой экшн, настоящая кровавая мясорубка. Ролевые элементы также пали жертвой перестройки игровой концепции. Все, что от них осталось, – возможность учить персонажа новым комбо. Не будет даже глобальной карты. И это правильный подход. Тот, кто хочет свободы и возможности отыгрывать персонажа по полной программе, поиграет во вторых «Корсаров», тот, кто жаждет адреналина и накала страстей, обратится к «Бладу».

▶ **ЖЕСТКО И ЖЕСТОКО**

Что еще обещает нам команда разработчиков? Как уже было сказано, жесткий сюжет, полностью соответствующий книге и не допускающий никаких вольностей со стороны игрока. Как следствие, обилие скриптовых сценок и роликов. Усо-

БОЛИВАР НЕ ВЫНЕСЕТ ДВОИХ

ПОЧЕМУ НЕ БУДЕТ МУЛЬТИПЛЕЕРА

Многочисленной игровой в «Одиссее капитана Блада» не будет. На то имеются веские причины. Первая и главная – сюжет, никак не располагающий к deathmatch и тому подобным сетевым развлечениям. Хотя, учитывая качество реализации слэшерной части игры, поучаствовать в поединке двух Питеров Бладов на шпагах было бы как минимум любопытно. Режиму же совместного прохождения мешает ряд трудностей в управлении кораблями во время морских миссий.



вершенствованное управление в «морской» части, хотя отличий от «Корсаров» будет немного. Кроме того, обещают удобное управление в экшн-части. Как известно, многие игры близких жанров доставляют массу проблем PC-игрокам, но сотрудники «Акеллы» собираются взять все лучшее как от файтингов, так и от продвинутых «писишных» слэшеров. И, откровенно говоря, нет никаких оснований считать, что у них это не получится: все-таки опыт в игровой сфере акелловцам не занимать. ■



▶ Этому кораблю не повезло – штокпой парусов уже не отделается...



▶ Капитану Бладу придется прикончить немало головорезов-корсаров.



▶ Это вам не уроки фехтования – удары ногами весьма эффективны в поединках на шпагах.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Midway
 ■ РАЗРАБОТЧИК: VIS Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 26 ноября 2004 года

<http://www.midway.com>

В РАЗРАБОТКЕ



▶ Разве такие мультяшные лужи крови способны кого-то напугать? Игрушечное насилие подчеркивает: никакой пропаганды наркотиков нет, это штука такая.



▶ Типичная «киношная» сцена. Вряд ли, правда, противники умеют прятаться за укрытиями и вообще вести осмысленные боевые действия.



➔ NARC

ЯНА СУГАК
 kairai@pisem.net

Блюстители нравственности любят критиковать видеоигры за обилие жестокости сцен. Боюсь, они не видят главного – буквально на наших глазах родился новый жанр, рамки которого определяют не игровая механика и графический движок, а сюжет, атмосфера и идеология. Асоциальный боевик входит в моду, и крупные издатели это очень хорошо чувствуют.

NARC – игра с говорящим названием, возьмись ее кто-то локализовать, российскую версию стоило бы именовать не иначе как «НАРК». И никакие объяснения не требуются. Работают над проектом создатели печально известной State of Emergency. Принципиальное отличие NARC от SoE заключается в смещении акцентов: наркоторговля и противодействие ей заменили терроризм и борьбу с Системой в качестве основной темы сюжета. Хороших копов, которые по выходным дарят женам цветы, а детям – мороженое, в NARC нет. Джек Форзенки и Маркус Хилл внедрены в преступную группировку и, как и их времен-

ные «коллеги», не могут отказаться от приема наркотиков. Здесь-то игра и переходит некую границу «правил приличия». Геймерам рассказывают, что марихуана позволяет легко перейти в режим bullet time а-ля Max Payne, крэж дает возможность с одного удара убить человека, а LSD влияет на зрение и помогает легко отличать врагов от друзей (первые выглядят как страшные демоны, вторые – как обычные люди). За удовольствие надо платить – побочные эффекты могут оказаться очень вредными. А если главные герои привыкнут к наркотику либо совершат слишком много преступлений, то их понизят в звании, что заблокирует получение сюжетных миссий. Чтобы вернуться в ряды борцов с преступностью, придется на время стать пай-мальчиком... Разработчики утверждают, что при большом желании можно пройти всю игру, ни разу не «приняв дозу», но лучше пропустить такие заявления мимо ушей и использовать потенциал геймплея по максимуму. Ведь грабить и убивать можно не только наркодилеров, но и добропорядочных граждан. А собранные доказательства вины – сдать скупщикам краденого и получить за это хорошие деньги. Вот такой он, асоциальный боевик.

Внешне NARC приятен для глаза, хотя в отличие от State of Emergency сотен врагов одновременно на экране не появится. Может, модельки сделают получше? Судя по всему, меньше проблем будет и с однообразностью игрового процесса – вместо беготни по небольшой замкнутой локации вы будете по-человечески проходить уровни, причем встретятся и сюжетные развилки. Это обнадеживает, ведь если разработчики смогут сделать и сценарий, и геймплей не слишком однообразными и шаблонными, то GTA придется потесниться, уступив NARC титул самой популярной «неправильной» (с точки зрения блюстителей нравственности) игры. ■

КОНКУРЕНТЫ НЕ ДРЕМЛЮТ

State of Emergency и Manhunt были восприняты прессой неоднозначно. Критики утверждали: игры призваны лишь потрафить низменным инстинктам геймеров. Я не согласна с этим. В SoE был плох сюжетный режим, но бегать по уровням «просто так» было очень интересно.

NARC, ДА НЕ ТОТ

О ДРЕВНЕМ ХИТЕ

Когда-то давным-давно на аркадных автоматах, а затем – и на домашних системах, включая NES, вышел боевик NARC производства все той же Midway. Игра была технически весьма продвинутой (использовался 32-битный процессор TI 34010) и отличалась крайней жестокостью. Выходящий в этом году сиквел имеет определенное сюжетное сходство со старым NARC, однако не более чем сериал Maximo с Ghouls 'n Goblins.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С 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) 681-44-07
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>

EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD



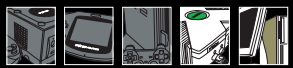
1С
ФИРМА 1С

STAINLESS STEEL STUDIOS

ACTIVISION

POWERED BY
gamespy

© 2003 Stainless Steel Studios. Все права защищены. EMPIRES: Dawn of the Modern World и связанные с EMPIRES: Dawn of the Modern World марки являются торговыми марками Stainless Steel Studios. © 2001 Activision, Inc. Все права защищены. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. Все остальные торговые марки и названия являются собственностью их законных владельцев.
Игра EMPIRES: Dawn of the Modern World предназначена исключительно для частного домашнего использования. Любое ее публичное использование категорически запрещено.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.



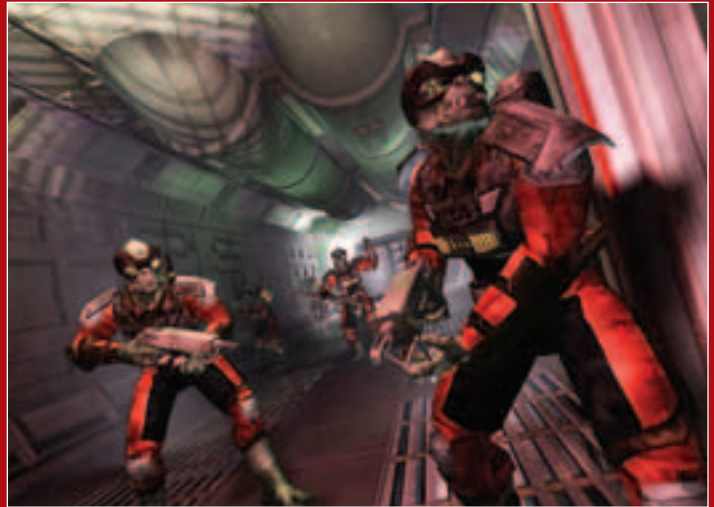
■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: action

■ ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts ■ РАЗРАБОТЧИК: LucasArts

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004 года

<http://www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando>

В РАЗРАБОТКЕ



→ STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

ОРУЖИЕ УЩЕДШИХ ЛЕТ

Республиканцы смогут поживиться трофейными трандошанскими дробовиком и пулеметом. Лазерным арбалетом и шестизарядной ракетницей порадуют мохнатые здоровяки-вуки. Ну а гвоздь программы – биологическое оружие Genosian Veam Weapon, использующее жизненные силы самих геонозианцев.

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shadworld@hotmail.com

Вот говорят: «пушечное мясо, пушечное мясо». Ни черта подобного! Звездный спецназ – смертельно опасное профессиональное подразделение.

Он работает там, куда не дотянуться мечам джедаев. Там, где воздух кипит от лазерных выстрелов и содрогается от плазменных взрывов. Он держит в стальном кулаке огромную республику и быстрее всех реагирует на яростные выпады безумцев, стремящихся подорвать ее могущество. И я во что бы то ни

стало полною его ряды. Я готов к осеннему призыву! А вы?

→ ЛУЧ СВЕТА В ТЕМНОМ ЦАРСТВЕ

Игровая часть вселенной старины Лукаса давно нуждается в свежих идеях. Люк Скайвокер, Кайл Катарн и иже с ними честно отыграли свои роли, но тянуть сериал дальше, удерживая интерес общественности, уже не в силах. На этом мрачном фоне, не сулящем, казалось бы, никаких перспектив, появление республиканского спецназа претендует, как минимум, на бурю оваций и восторженные крики. Star Wars Republic Commando позволяет по-новому взглянуть на старый мир. Нам суждено застать события конца второго – начала третьего эпизода фильма и глазами рядового бойца увидеть все то, что осталось за кадром. К дьяволу световые мечи, мидихлории и прочую джедайскую дребедень. LucasArts приглашает нас в ряды десанта, где служат простые (чуть не сказал «русские») парни. Разработчики в рамках мира Star Wars решили смешать традиции Halo, Call of Duty и густо залить получившееся ragu соусом из движка Unreal Tournament 2003.

→ ТЕБЕ ПОВЕЗЛО, ТЫ ТАКОЙ, КАК ВСЕ

От Call of Duty проект наследует масштабность действий. Мы больше не умеем отбивать лазерные вспышки и взглядом отшвыривать гранаты, бегать по стенам и лечиться на ходу. Мы – такие же, как все, крепкие, но смертные.

Игрок командует взводом из четырех республиканских бойцов. События развернутся аж на восьми локациях. Будет вам и Геонозис, и Кашикк с тремя разными городами волосатых вуки, и дикие джунгли, и даже республиканский военный крейсер. Три заявленные кампании отличаются от классических наборов миссий лишь тем, что структура их очень подвижна. Иначе говоря, отправляясь на задание класса Search & Destroy, вы никогда не знаете, чем оно закончится. Ситуация стремительно меняется прямо в горячке боя, под грохот взрывов и шипение плазмы, что значительно повышает показатель остросюжетности игрушки. Правда, заявленные миссии пока кажутся удручающе традиционными. Чай, не в одном десятке проектов мы уже спасали заложников, тырили секретные данные, подрабатывали киллером и диверсантом. Будем надеяться, сам антураж великих,

ВРАГИ РЕСПУБЛИКИ №1

БОЕВОЙ ДРОИД ТОРГОВОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Машина в полном и худшем смысле этого слова. Идеальный стальной убийца без жалости, без страха, без эмоций. Карающая длань Торговой Федерации, беспрекословно выполняющая любые приказы. Сочетая огромную огневую мощь с холодной расчетливостью механизма, он прекрасно ориентируется на местности и искусно использует в бою особенности рельефа. Даже один Боевой Дроид смертельно опасен. Только по одному они никогда не нападают...



▶ Вообще это порядочный республиканец. Прос- то вчерашние возлияния дают о себе знать.



▶ Жизнь на перекрестке лазерных лучей – обычные будни звездного спецназа.



▶ Об этом я и говорил: воздух кипит от лазер- ных лучей и содрогается от взрывов.



▶ Веселые разноцветные вспышки как-то не вяжутся с общей мрачностью окружения. Однако Star Wars без них – не Star Wars, так что придется потерпеть.



МЫ БОЛЬШЕ НЕ УМЕЕМ ОТБИВАТЬ ЛАЗЕРНЫЕ ВСПЫШКИ И ВЗГЛЯДОМ ОТШВЫРИВАТЬ ГРАНАТЫ, БЕГАТЬ ПО СТЕНАМ И ЛЕЧИТЬСЯ НА ХОДУ.

ужасных, и, похоже, бесконечных Звездных Войн послужит сочной изюминкой.

Бой, к счастью, следует канонам традиционного экшна, избавляя нас от принципа «один выстрел – один труп», пропагандируемого всякими Rainbow Six. Однако управление взводом по своей продуманности и функциональности тактическим шутерам не уступает, за что разработчикам гранд-респект.

От Master Chief'a республиканский десантник перенял весьма скромные физические данные. Таскать с собой связку пудовых автоматов нашему герою здоровье не позволяет. Игрок располагает первичным и вторичным оружием, а также всегда может угостить врага гранаткой. Правда, местная «единичка» не в пример функциональней игрушечных тархтелок землян из Halo. Девайс включает в себя автомат, снайперку и бронебойное ружьишко, а такой набор не даст заскучать даже закоренелым скептикам.

▶ **КТО НЕ С НАМИ, ТОТ ПРОТИВ НАС**

С кем делят яблоки раздора сыны республики? Знаю дело, с Торговой Федерацией, тут без вариантов. Так

что мужайтесь: боевые дроиды и ходячие яйцеголовые киборги не дремлют. Вообще, число разновидностей агрессивных супостатов уже сейчас переваливает за десяток. Каждому из них не терпится не на жизнь, а на смерть схватиться с отрядом-другим отборной республиканской пехоты. Тем лучше! Не откажем себе в удовольствии размять пальцы. Тем более что движок UT 2003 в LucasArts явно подретушировали, а посему война обещает быть красивой. Обратите внимание, вся игра рисуется в нарочито мрачных тонах. По мнению дизайнеров, это добавит суровую «реалистичность» происходящему. Очевидцы также отмечают грамотный расчет повреждений по разным фрагментам тела, качественные эффекты частиц, динамичное освещение и бла-бла-бла. Правда, после Far Cry и Deus Ex: Invisible War все эти прелести перестали быть роскошью и превратились в жесткое требование времени. Такое же, как, например, транспорт. Несмотря на огромный выбор в мире Star Wars скутеров, спидеров, самолетов, звездолетов и еще-бог-знает-чего, разработчики пока предпочитают молчать о нем. Только стационарные турели удостоились упоминания и, соответственно, наверняка будут

ВРАГИ РЕСПУБЛИКИ №2

ГЕОНОЗИАНСКИЙ ЭЛИТНЫЙ ВОИН

Обладает огромной физической силой. В размерах значительно превышает представитель прочих подразделений Геонозиса. Умеет летать. Умеет маскироваться. Он – элита армии, самой природой созданный для безрассудных лобовых атак, но по недосмотру наделенный пытливым и хитрым умом. Элита не кидается в бой очертя голову, она выжидает и наблюдает. Отборные бойцы Геонозиса в первую очередь ценят тактику и лишь затем – врожденную огневую мощь.

представлены в игре. Хотя у LucasArts еще есть немного времени, чтобы добавить парочку AT-ST.

▶ **ВСЕ НА МЕДОСМОТР!**

Валить дурака на гражданке нам, братцы-тунядцы, осталось всего ничего, месяца четыре, может быть, пять. До осеннего призыва всем в добровольно-принудительном порядке необходимо пройти медосмотр, освежить в памяти события пяти ныне существующих эпизодов Звездных Войн и обновить железки в системных блоках. Выполняйте, увидимся осенью на курсах молодого республиканского командос. ■



▶ Что делать при виде зеленого человечка? Стрелять? Нет! Переходить улицу.



▶ Даже по скриншотам видно, что на анимацию в LucasArts времени не жалели.



▶ Какой только нечисти не встретишь в мирах Лукаса. Вот летающие Чужие, например.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision

■ РАЗРАБОТЧИК: Pandemic Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

■ ДАТА ВЫХОДА: конец 2004 года

<http://www.lucasarts.com/games/mercenaries/>

В РАЗРАБОТКЕ



→ MERCENARIES

БОМБАМИ ИХ, БОМБАМИ!

Можно палить во все стороны из автомата, но иногда удобнее вызвать по рации эскадрилью штурмовиков. А удачно взорванная колонна часто падает akurat туда, где закрепился отряд ваших врагов. Судя по всему, дизайнеры уровней хотят сделать интерактивность одной из основных фиц игры.

ЯНА СУГАК

kairai@pisem.net

Когда на Корейский полуостров должен был прийти мир, а разделенный полвека назад народ – воссоединиться, решительно настроенный генерал захватил власть на Севере.

Обретя контроль над накопленным тоталитарным режимом ядерным арсеналом, он угрожает всему миру и выдвигает немислимые требования... Согласитесь, что для развязывания очередной маленькой победоносной войны он натворил достаточно, и вторжение сил Добра неминуемо.

Увы, но Mercenaries – не очередной тактический боевик и даже не стратегия в реальном времени. Здесь слились в экстазе «бондиана» с «клэнсятиной», Metal Gear Solid с Grand Theft Auto, S.T.A.L.K.E.R. с Xenus. Кинематографический шпионский боевик с открытым финалом, сборная солянка из наиболее удачных элементов всех оригинальных хитов последних лет – развлечение для гурманов. Тройка наемников – американец, англичанин и швед. Четыре группировки – Китай, Южная Корея, ООН и русская мафия (России, по мнению разработчиков, как государства к тому времени уже не будет), – с которыми предстоит сотрудничать. И «колода карт», куда входят 52 наиболее опасных деятеля Северной Кореи – за поимку каждого полагается награда. Боюсь, игра окажется к моменту релиза столь же актуальной, что и Command & Conquer: Generals в свое время, и издатель это прекрасно понимает.

Продолжим перечислять заимствования. Во время ваших передвижений по Стране утренней свежести сможете переговариваться по радио – как и в играх серии MGS. Различные группировки могут прода-

вать вам оружие (китайцы специализируются на тяжелой технике, русские – на взрывчатке), и они же выдают дополнительные миссии. Выбор велик: хотите – дружите со всеми, хотите – поддерживайте одних против других, а если вдруг появится желание – устройте себе и окружающим веселую жизнь и убивайте всех подряд. Финальной целью игры является убийство злого главного генерала, но чтобы до него добраться, нужно много денег. А для этого придется выполнять приносящие хороший гонорар миссии, побочным эффектом от выполнения которых станет еще и выбор конкретной концовки. Очень удачная и правильная схема, не так ли? Русская мафия будет смеяться последней!

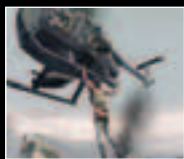
Графика обещает быть вполне приличной – смотрите скриншоты. Присутствующие чуть ли не на каждой локации дождь и дым эффектно подчеркивают атмосферу грусти и боли, что неизбежна в разрушенной войной стране. Кукольных «злых» террористов и бравых воюк «сил добра», судя по всему, не будет, как и нарочитой жестокости. Игра сугубо реалистична, и будем надеяться, что она останется таковой до релиза. ■

ВЕРТОЛЕТ – ЭТО НЕ РОСКОШЬ...



...А СРЕДСТВО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Наемнику из Mercenaries необязательно ходить пешком. Но в воюющей стране не так-то просто подойти к первому попавшемуся автомобилю, выкинуть из него водителя и сесть на его место. В уже показанных роликах наемник захватывает танк и вертолет, незаметно подкрадываясь и убивая водителя (пилота) до того как тот успеет очухаться. Такие сцены лишний раз подчеркивают кинематографичность боевика: они были бы вполне уместны в Metal Gear Solid или же James Bond 007: Everything or Nothing.



▶ Боевые действия в городских условиях – это вам не партизан в пустыне отстреливать.



▶ Еще пять секунд – и можно будет покататься на бронированном монстре. Смерть врагам!



▶ Интересно, насколько хорошо будет смоделирована взрывная волна?

Куриные войны в убойном сериале

МОРХУЖИ



**Курляндия наносит
ответный удар!**

ХОЛОДНАЯ ВОЙНА НЕ ЗАБЫТА

COLD WAR

■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: TPS
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен ■ РАЗРАБОТЧИК: Mindware Studios
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2004 год

<http://coldwar.mindwarestudios.com>

ИГОРЬ «MHARRY» МЕЛЬНИК
mharry@ngs.ru

Любят нас жители Восточной Европы. Трогательно и самозабвенно. Вспомним те же Operation Flashpoint, Another War, Gorky 17... Список, в общем, не маленький. Вот и молодая чешская компания Mindware Studios решила внести свой посильный вклад в освещение событий, творившихся за непробиваемым «железным занавесом» всего пару десятков лет назад, анонсировав stealth-shooter Cold War.

Любопытный американский репортер Рейзор Кейн (Razor Kane), ранее выгнанный из ЦРУ за «превышение должностных полномочий», попытается раскрыть очередной «мировой заговор». Свобода и де-

мократия под угрозой, а это не шутки! Cold War напомнит вам хитовый Splinter Cell. Упор будет сделан, в основном, на хитрость. Открытое противостояние врагам (в данном случае ими являются советские милиционеры и солдаты срочной службы) невозможно по определению – именно поэтому большую часть игрового процесса пронирливый журналист проведет... на корточках. Подслушивание направленными микрофонами, подглядывание с помощью бинокля, прибора ночного видения, портативных рентген-очков – все это в порядке вещей.

В качестве особой фишки чехи предлагают технически достоверное воспроизведение в игре самых интересных и известных мест Советского Союза (Мавзолей с Кремлем, Байконур и даже Чернобыльская АЭС). Кому как не русским проверять эти локации на соответствие реальным прототипам? ■

PRIEST

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

<http://www.gamepriest.co.kr>

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shadworld@hotmail.com

Нет, право слово, не здорово все это. Сам факт наличия на ближайших страницах информации сразу о двух играх, посвященных Дикому Западу, говорит о многом. Правда, Wild West по-корейски (именно оттуда родом JC Entertainment) несколько отличается от традиционного.

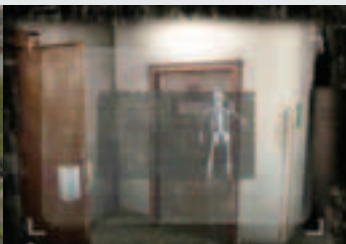
В рамках многопользовательской вселенной Priest разработчики тесно переплели вооруженных кольтами ковбоев с зомби, демонами и прочей эзотерической нечистью. Нам предстоит поучаствовать в кровавом конфликте ордена «оковбоившихся» монахов и культа еретиков-сатанистов. Первых возглавляет бывший священник, а ныне труженик дробовика и динамита Айвен Исаакс (Ivan Isaacs),

вторых – падший архангел Тимозарела (Temozarela). Отдающая шизофренией концепция заимствована из комиксов «Priest» корейского писателя Мин-Ву Хюнга (Min-Woo Hyung). Он, кстати, плотно сотрудничает с JC. Сами разработчики, определяя проект как MMORPG, делают ставку на экшн от первого лица. Причем такой экшн, где реальное умение игрока быстро целиться и метко стрелять ценится не меньше, чем традиционный RPG'шный опыт, набираемый в боях. В остальном перед нами классика. Армии игроков сражаются за города и села, дабы получить драгоценные источники ресурсов и столь же драгоценный авторитет.

К повышению последнего ведут также дуэли, еще одно небольшое отступление от канонов MMORPG, обусловленное ковбойской направленностью игрушки. Насколько съедобным окажется плод воспаленной фантазии Мин-Ву и JC Entertainment, покажет дегустация. ■



Глуховат часовой, однако. Так грохотать сапожищами...



А вот и чудесные «раздевающие» очки.



Дизайн героев в какой-то мере можно назвать «анимешным».



Корейцы не боятся делать кровавые игры.



Терзают меня смутные сомнения... относительно реалистичности игрового процесса. Пистолет в левой руке – это уже что-то!



Возможно, по масштабности игра и проигрывает Lineage II, но красивых сцен с множеством персонажей на экране достаточно.

КОХАН: KINGS OF WAR

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: Gathering
 ■ РАЗРАБОТЧИК: TimeGate Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
 ■ ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2004 года

<http://www.timegate.com/kow/>

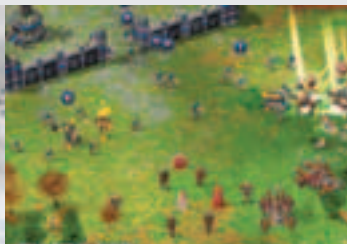
РОМАН ЕПИШИН А.К.А. SHAD
shadworld@hotmail.com

За что мы горячо любими Kohan: Immortal Sovereigns? За масштабные сражения, большой тактический потенциал и интересную историю. А за что с меньшей горячностью ругали? Так уж и быть, снова отвечаю сам. За далеко не самый удобный интерфейс и страшноватенькую двухмерную графику. Начитавшись книжек в духе «100 способов забить лучший сиквел», TimeGate приступила к работе над второй частью игры. Всяким смелым, но малонаучным экспериментам и экстравагантным решениям кислород сразу же перекрыли. Оно и понятно, про творческие эксперименты в книжках не пишут. Строго придерживаясь канонов «сиквелостроения», разработчики постановили: сохранить все хорошее, уб-

рать все плохое. Чем же в итоге явится Kohan: Kings of War? Да все той же стратегией, только с еще более масштабными сражениями (сотни юнитов на экране) и еще более откормленным тактическим потенциалом (увеличен размер отрядов, появились осадные орудия). Сюжет, к сожалению, тоже развивается по принципу «еще более» и представляет собой классическую сказку в духе «тьма снова нависла над миром». Кардинальной же модернизации подверглись графика и интерфейс. Последний упростился, а первая наконец стала трехмерной. Да не просто трехмерной, а основанной на технологии NetImmerse (движок Gamebryo). Соответственно, в графических родственниках игрушки теперь числятся Freedom Force и The Elder Scrolls III: Morrowind. И вот вам под занавес вопрос: можно ли создать шедевр, следуя тореными тропами, обходя стороной непредсказуемые омуты новаций и экспериментов? ■



Нашему вниманию предстанут целых три типа пейзажей...



...25 миссий кампании, 6 рас и 5 политических фракций.



Уже сегодня такая трехмерность не впечатляет. Между тем, игра выходит одновременно с The Battle for Middle-Earth...

100 BULLETS

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim ■ РАЗРАБОТЧИК: Austin Studios
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2004 года

<http://www.acclaim.com>

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Похоже, у американских издательств вновь вошло в моду делать видеоигры по мотивам популярных комиксов. Дело теперь не ограничивается одними лишь Людьми-Х и Человеком-пауком – у защищающих добро и справедливость мутантов появилось немало конкурентов, вроде рекрутов агента Грейвса из игры 100 Bullets. Главными героями проекта, разработку которого ведет принадлежащая Acclaim команда Austin Studios, являются Коул Бернс (Cole Burns) и его напарница Сноу Фоллс (Snow Falls). Оба когда-то повстречали таинственного агента Грейвса, который предложил им, ни много ни мало, стать карающей рукой правосудия –

беспощадной и неподконтрольной обычным законам.

Играть за персонажей предстоит по очереди, в зависимости от полученного задания или какого-либо непредвиденного сюжетного поворота. При этом нужно учитывать, что Бернс и Фоллс обладают различными навыками и умениями, поэтому для каждого из них придется выработать собственную тактику, чтобы применить имеющиеся возможности наиболее эффективным образом.

В игре используется перспектива от третьего лица, во многом похожая на ту, что мы видели в Hitman и в добром десятке других подобных проектов. Для того чтобы было удобнее прицеливаться в противников, применена система автонаведения на ближайшего из них. С технической точки зрения 100 Bullets выглядит на данный момент достаточно убедительно, чему в немалой степени способствует высокая детализация декораций и качественные текстуры. ■



Что может быть круче пробежки с шотганом наперевес?



Некоторые кадры неуловимо напоминают Killer 7 от Capcom.



Без модных stealth-элементов не обошлось – герой может использовать различные укрытия, чтобы остаться незамеченным.

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari ■ РАЗРАБОТЧИК: Stormfront Studios
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2004 года

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

**КОНСТАНТИН
«WREN» ГОВОРУН**
wren@gameland.ru

Успехи последних игр серии Lord of the Rings от Electronic Arts, небывающе удачных фэнтезийных боевиков, не могли не подвигнуть конкурентов американского гиганта на создание схожих по сути проектов. А «официальный» beat 'em up в мире Forgotten Realms – штука не менее сильная, чем интерактивный вариант эпопеи Толкиена.

За качество графики и проработанность геймплея опасаться не придется. Совсем. Потому что и разработчик, и собственно игровой движок – те же, что и у LotR. Конечно, вряд ли мы увидим в Forgotten Realms: Demon Stone масштабные видеовставки, да и

сюжет будет попроще, но зато у определенной части геймеров не будет предубеждений, вроде «они испортили дух книги». Что касается аутентичности монстров, заклинаний и прочих элементов мира D&D, то с этим все должно быть в порядке – контакты с Wizards of the Coast поддерживаются, консультации идут постоянно.

Не стоит ждать от Forgotten Realms: Demon Stone каких-то сильных элементов RPG. Да, очки опыта и изучение новых скиллов нам обещают, но даже численных характеристик (сила, ловкость...) в игре не будет. Зато подборка приемов не ограничивается стандартной связкой («три раза кнопка X» и тому подобные), будут и наборные комбо, и магия. Классов в показанной журналистам демо-версии было три: сильный воин, мудрый маг и быстрый вор. Во время игры мы, по-видимому, будем управлять всеми попеременно, хотя наверняка это утверждать пока нельзя. ■

SLY 2: BAND OF THIEVES

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: platform
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: Sucker Punch
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2004 года

<http://www.playstation.com>

**КОНСТАНТИН
«WREN» ГОВОРУН**
wren@gameland.ru

Оригинальный Sly Cooper, по моему скромному мнению, был значительно интереснее игр серии Jak и Ratchet & Clank, однако слабая PR-кампания не позволила этому платформеру добиться заслуженного успеха. Вялый анонс Sly 2 настораживает: вдруг история повторится?

Главное отличие сиквела – возможность управлять всеми тремя членами команды. Каждый из них имеет свои собственные достоинства; иногда игра решает за вас, какой из героев будет активен, но часто придется выбирать самостоятельно исходя из того, какие препятствия надо преодолеть. Есть некоторое опасение, что в игре появится слишком много

элементов жанра adventure, но разработчики уверяют: это по-прежнему будет веселый платформер. Другая фишка Sly 2 – большая свобода действий; линейные уровни первой части были заменены обширными пространствами, где добиваться своих целей можно самыми разными способами. Все они, правда, отражают идеологию «благородного вора-профессионала», который умеет ходить по канату, проникать в самые нелепые места и искусно уклоняться от луча прожектора, но не любит драки и кровавые разборки.

Слегка подправлен был и дизайн: главного героя сделали старше. Целиком обновлен движок: разработчики уверяют, что графика стала ровно в два раза лучше. И, наконец, нам обещают улучшить AI врагов – они теперь научатся гоняться за вами по всему уровню без риска застрять в стене. Неплохое достижение для платформера. ■

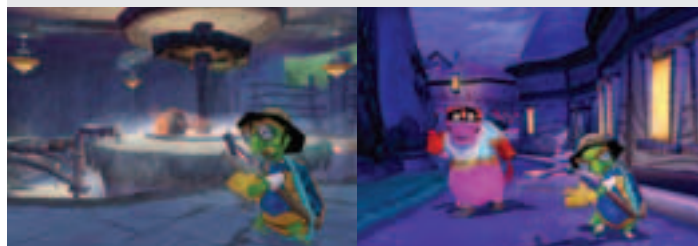


Очаровательная эльфийка быстра и коварна. Класс rogue.

Огнедышащий зверюг лучше атаковать стрелами и магией.



Великолепная тройца в сборе. Если помните, схожий набор героев был представлен еще аж в древнем Diablo...



Черепаша умна, как сотня эйнштейнов.

Фиолетовый уродец сильнее, чем слон.



Главный герой умело копирует Снейка из Metal Gear Solid, а по изяществу дизайна опережает почти всех конкурентов.

RED DEAD REVOLVER

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Rockstar ■ РАЗРАБОТЧИК: Rockstar San Diego
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ДАТА ВЫХОДА: 30 апреля 2004 года

<http://www.rockstargames.com>

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Хотя популярность вестернов в последние годы сошла на нет, некоторые разработчики иногда вновь обращаются к теме Дикого Запада, ковбоев и свирепых краснокожих, когда-то пользовавшихся не меньшей популярностью, чем сегодня «Звездные войны», «Матрица» и прочие «Терминаторы».

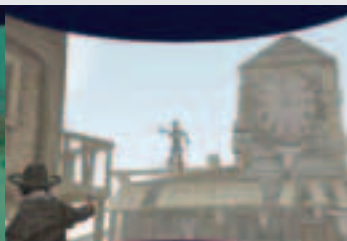
Год назад компания Сарсот решила одарить всех уцелевших поклонников вестернов игрой Red Dead Revolver, но затем храбрость изменила японцам, и проект вроде бы закрыли. Впрочем, ненадолго. Узрев такую несправедливость, в дело вступило издательство Rockstar Games, которое по договоренности с Сарсот перепоручило разработку проекта собственной студии Rockstar San Diego.

Итак, основную часть времени в RDR нам предстоит выступать в роли наемника по имени Ред (Red), жаждущего отомстить за гибель своей семьи. С этой целью Ред колесит по городам и весям, олицетворяя справедливое возмездие для различных криминальных элементов. Расправляясь с последними Реду предстоит с помощью верного колта и специального режима Dead Eye, который позволяет главному герою, во-первых, замедлять время, а во-вторых – прицеливаться сразу в нескольких противников (что-то вроде функции lock-on из Zone of the Enders:2nd Runner).

Но и это еще не все! Помимо Реда, мы получим возможность периодически управлять другими персонажами – некоторые из них станут доступными уже в single-режиме и помогут раскрыть сюжетную линию RDR, сыграть за других удастся только во время перестрелок в split-screen. ■



Стрельба в ночное время – что может быть эффектнее!!!



Известный закон – чем выше влез, тем ниже падать!



Довольно часто Реду придется шататься по пустынным улицам какого-нибудь захолустного городка, тщетно разыскивая злодеев.

SHREK 2: THE GAME

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance
■ ЖАНР: action/puzzle ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Luxoflux
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ДАТА ВЫХОДА: 25 июня 2004 года

<http://www.luxoflux.com>

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Жизнерадостный огр Шрек, герой одноименного фильма от DreamWorks, уже не раз пробовал свои силы на поприще компьютерных и видеоигр. И, увы, всегда безуспешно. Однако это не остановило ни его, ни упрямых разработчиков, решивших вновь попытаться счастья в Shrek 2: The Game.

Команда Luxoflux, которой поручен данный проект, наверняка известна многим по недавней True Crime: Streets of L.A. или же по Vigilante 8, достаточно успешному клону знаменитой Twisted Metal, выпущенному на PS one, N64 и Dreamcast. Опыт, что ни говори, весьма впечатляющий, но вот поможет ли он созданию хорошей игры во вселенной «Шрека», пока не ясно.

Новенький Shrek 2, запуск которого, кстати, будет приурочен к премьере одноименного фильма, представляет собой довольно любопытный боевик, разбавленный изрядной долей головоломки. Игрок может набрать команду численностью до четырех персонажей (впрочем, непосредственно управлять вы будете только одним), каждый из которых обладает различными специальными навыками. К примеру, Шрек благодаря огромной физической силе может перетаскивать с места на место тяжелые предметы, вроде бревен и булыжников, а его новоиспеченная женошка Фиона способна останавливать время, тем самым делая противников совершенно беспомощными. Все это пригодится как в бою, так и при решении загадок, которых в игре обещано великое множество.

Shrek 2 появится уже совсем скоро одновременно для всех трех домашних консолей и GBA. Тогда-то мы и сможем вынести игре окончательный приговор. ■



В пути придется остерегаться самых разных ловушек.



Испытанный прием – крепкий удар в нижнюю челюсть.



Вместе со своей дражайшей второй половиной Фионой и никогда не унывающим ослом Шреку предстоит пройти немало испытаний.

KILLER 7

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 14 сентября 2004 года

<http://www.capcom.com>

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Игра анонсирована уже давным-давно, однако Capcom отказывалась разглашать информацию о проекте. Мы знали, что это детектив, главный герой которого умеет «переключаться» между семью личностями. Такое у него полезное расстройство психики. И еще мы видели скриншоты с рисованной графикой. И все.

Незаметно игра перестала быть эксклюзивом для GameCube, и появились новые данные о сюжете и геймплее. В частности, мы узнали, что киллер перевоплощается не просто в быстрых (либо умных, либо сильных...) героев; фантазии у разработчиков – хоть отбавляй. Один

убийца умеет предсказывать будущее и прятать трупы врагов, другой замедляет время, третий легко орудует гранатометом и умеет испускать из своего тела пламя... Единственная в «команде» девушка и вовсе поражает врагов... собственной кровью, содержащей смертельный вирус. Всю семерку придется задействовать в процессе прохождения, правда, непонятно, позволят ли нам переключаться между личностями произвольно.

Графический движок использует технологию cel-shading, что никоим образом не мешает Killer 7 претендовать на титул одной из самых жестоких игр, так что некоторое внешнее сходство с XIII обманчиво. Скорее речь может идти об интерактивной версии Kill Bill... Использоваться будет перспектива и от первого, и от третьего лица, однако как будет выглядеть, к примеру, сцена с замедлением времени, сложно сказать. Ждем E3! ■

CRASH TWINSANITY

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action/adventure
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: VU Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Traveller's Tales
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 30 сентября 2004 года

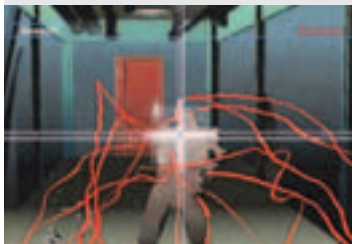
<http://www.vugames.com>

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

В эпоху первой PlayStation прыжливый рыжий бандикут Крэш, любитель яблок и красивых девушек, был в зените славы, умудряясь на равных соперничать с подрастеревшими прежнюю силу Марио и Соником. Однако с приходом нового поколения консолей и сменой разработчика – Traveller's Tales вместо Naughty Dog – неутомимый Крэш приуныл.

Одно время даже казалось, что Крэш окончательно отправлен на пенсию, но совсем недавно выяснилось, что это не так – издательство VU Games объявило о намерении выпустить осенью этого года очередную игру с хитроумным сумчатым в главной роли.

Разработку проекта вновь поручили команде Traveller's Tales, поэтому предугадать, каким получится Crash Twinsanity, трудно. Зато с определенной долей уверенности можно утверждать, что игра будет как минимум смешной, ведь управлять нам предстоит не только Крэшем, но и его злейшим врагом, доктором Кортесом. Бывшие соперники решили объединить усилия перед лицом общей опасности в виде неких близнецов, задумавших просто-напросто уничтожить острова, где живут (и вот уже много лет выясняют отношения) Крэш и Кортес. Разработчики уже пообещали нам огромное количество курьезных ситуаций, в которые будут попадать главные герои, так что скучать не придется. Разумеется, никто не намерен забывать и о качестве геймплея – иначе даже юмор не поможет игре добиться успеха. Некоторые опасения пока внушает не слишком хорошая графика, но будем надеяться, что этот недостаток к моменту релиза будет исправлен. ■



Это не кровь. Что? Узнаем на выставке E3.



Типичный «анимешный» суровый убийца. Он нам по душе.



Графика пока кажется достаточно схематичной. Но, возможно, все дело в технологии cel-shading, предусматривающей простые модели.



Угадайте, чем бандикут отличается от обезьяны?



Большой робот с бензопилой – хороший повод для пробежки.



Бывший злодей примеривает на себя джинсы и парик. Быть может, пару часов здорового смеха это обеспечит.

РАСКРОЙ ЗАГОВОРИ! УЗНАЙ ПРАВДУ!



BEYOND GOOD & EVIL

ЗА ГРАНЬЮ ДОБРА И ЗЛА



UBISOFT

Теперь графическая. По вопросам сетевых игр лучше обращаться по тел.: (812) 780 98 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука®
СООБЩЕСТВО ИГРОВЫХ МАСТЕРОВ
WWW.BUKA.RU

СЛОВО КОМАНДЫ ➔

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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.

1.0-1.5 – 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.

2.0-2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0-3.5 – 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.

4.0-4.5 – 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.

5.0-5.5 – 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.

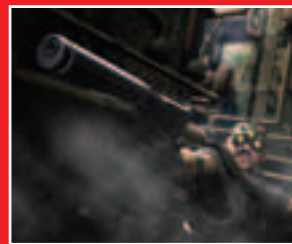
6.0-6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, а нет. Всем взяла, да не дотянула.

7.0-7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0-8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!
9.0-9.5 – 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.

10.0 – 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



Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow стр. 68

Сделать хороший сиквел сложнее, чем просто классную игру, но Ubisoft это удалось. Впечатления от PC-версии самые позитивные. Релиз на GC и PS2 ожидается летом. Это событие мы отметим отдельно.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ



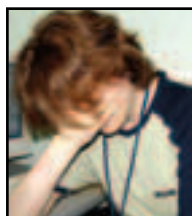
Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизируется под графические процессоры этой компании.

То есть игра гарантированно запустится на компьютерах,

оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce FX, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Валерий «А. Купер» Корнеев

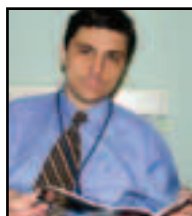
ЧЕЛОВЕК ВНУТРЕННЕГО СГОРАНИЯ



Продлят ли Куперу штатовскую визу, вот в чем вопрос. Коли продлят – то впереди очередные 24 часа сидения в железной трубе, несущейся по небу со скоростью 800 км/ч. Ну, хоть на игры посмотрю.

Алексей Ларичкин

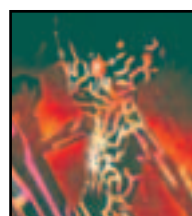
ГЕРОЙ-РОМАНТИК



Играй, гормон. Глагол, видимо, под впечатлением от Singles предложил написать про «Романтику в играх». Правда, там, судя по увиденному, не романтика, а суровая порнография. Что тоже неплохо!

Константин «Wren» Говорун

ДОБРЫЙ ДЕДУШКА ВРЕН



Ура! Нас читают в США! Постараемся в следующий раз найти поклонников «Страны Игр» из Японии, и все тогда будут просто счастливы, правда? Быть может, это удастся сделать на выставке E3 2004...

Станислав Полозюк

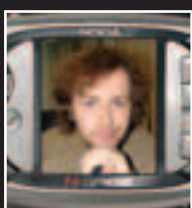
ПРИЗРАК СЕТИ



Был на открытии сезона по стритрейсингу в Ростове-на-Дону: 70 эксклюзивных авто, рев двигателей, море драйва, реки пива. Теперь хочу NFS: Underground 2 с онлайн-режимом! ЕА, что там слышно? Пиво-то я уже припас...

Михаил Разумкин

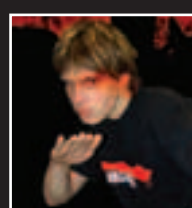
ВСЬ ИЗ СЕБЯ МОБИЛЬНЫЙ



Занимаясь нашей новой рубрикой Play Mobile, я с удивлением обнаружил насколько возросло качество и количество Java-игр для мобилок. Похоже у N-Gage еще есть шанс, ведь лучше телефона для игр не найти. См. стр. 104.

Алик Вайнер

АКА ШИЗОФРЕН ДОЛГОВЯЗОВ



Крыши бывают разные, одни катаются на тачках и просят денег, другие отъезжают и потом долго лечатся, а на третьи можно залезть и, бог весть, чем заниматься. Весна, как известно, время обострения крыш...

Алекс «Glagol» Глаголев

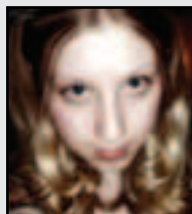
ГЕРОЙ-ЛЮБОВНИК



Черная роза – Эмблема печали. Красная роза – Эмблема любви. Про черную розу Нам черти кричали, Про красную розу Поют соловьи!

Tsuki Yume

НАША ЧИТАТЕЛЬНИЦА ИЗ США



Long trip, but here I am! Your pizza sucks, but the lack of black people is nice. ^_^ Lots of pirated shit = GOOD. Lots of anime fans = Double GOOD! Chances of seeing this in America... Hardly. Less Dance Dance Revolution, more ParaPara dansu! Sugo!

Юрий «Ворон» Левандовский

PERPETUUM MOBILE



Весна. Долгожданное тепло. Девушки, наконец-то, сбросили свои курточки и дубленки... А у меня, открытие нового сезона покатушек на байке. В пятницу еду покупать новый. В этом году буду катать street.



СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ МАГАЗИН E-SHOP.RU ЗА ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ



КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ ДОМИНАТОРЫ

Продолжение легендарной саги
"КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ!"

Армия протоплазменных машин
терроризирует галактику.
Межзвездная Коалиция
собирает армию рейнджеров!



Приключение в живом мире
с элементами стратегии

Захватывающие квесты и
планетарные 3D-битвы роботов!



1С
ФИРМА "1С"

© 2003 ЗАО «1С»
© 2003 Elemental Games



Константин «Wren» Говорун

wren@gameland.ru

В последнее время журналисты часто критикуют N-Gage за низкое качество игр и откровенно смеются над двухэкраным Nintendo DS; лишь Sony PSP пока (до анонса цены и конкретных игр) оставлена в покое. Успехи же GBA никто под сомнение не ставит – цифры продаж говорят сами за себя. Но не стоит ли на мгновение забыть о них и попытаться понять, что же дала портативная система от Nintendo индустрии? Все мы год-два назад не жалели добрых слов по отношению к GBA. Нам представлялось, что на системе пышным цветом расцветет новое поколение двухмерных хитов 16-битной школы, а все хиты со SNES и Mega Drive будут оперативно портированы. Казались забавными эксперименты с 3D, мы ждали сетевых игр и интересных проектов, использующих взаимодействие консоли с GameCube. Мы не получили и десятой доли того, на что могли рассчитывать.

У меня как редактора «Страны Игр» есть очень веский аргумент в пользу такой точки зрения. Каждый раз при планировании номера мне очень хочется поставить в него много интересных материалов о GBA, однако писать попросту не о чем. Громкие анонсы появляются крайне редко, на профильных сетевых ресурсах месяцами не обновляются preview-разделы, в лучшем случае выкладываются свежие подборки скриншотов. Игры разрабатываются и поступают в продажу – куда же без этого –

- **1453 – Pika Pika Nurse Monogatari**
RPG/Simulation в духе Harvest Moon. Управляем няней, которая должна возиться с детишками. Только для Японии.
- **1452 – Metroid: Zero Mission**
Римейк самого первого Metroid с NES.
- **1451 – Scooby Doo 2: Monster Unleashed**
Игра, использующая популярную лицензию не самым лучшим образом.

консолей. Golden Sun, который многие восприняли как символ возрождения двухмерных классических японских RPG, благополучно этот же жанр и похоронил. Платформеров, напротив, выходит очень много, но даже представители сериалов Sonic и Crash Bandicoot серьезно отстают от именитых предков. Мода на FPS уровня Doom лишь вызывает недоумение. И задумайтесь над таким фактом: GBA вообще ничего не дал игровой индустрии, все проекты для него лишь эксплуатируют старые

➔ ПОРТАТИВНОЕ БОЛОТО

но тихо, без особой помпы, с минимумом подробностей в пресс-релизах. В среднем в течение месяца выходят две-три игры, заслуживающие оценку выше пяти баллов. Львиная доля хитов – римейки шедевров прошлых лет и младшие версии хитов для PlayStation 2 и прочих консолей нового поколения.

Почему так получается? Попробуйте вспомнить, какими играми лично занимались именитые разработчики. Из последних примеров можно привести разве что Boktai, детище Хидео Кодзимы. Чаще же всего разработкой для GBA занимаются малоизвестные команды, сплошь состоящие из вчерашних студентов, не имеющих никакого опыта. Любопытства ради побродите по GBA-разделу сайта GameFAQs (<http://www.gamefaqs.com>) и посмотрите выходные данные всех свежих проектов. Издатели предпочитают тратить большие деньги на более серьезные платформы. Приведем пример. На момент написания этой статьи в природе существовало 1453 уникальных ROM-файла с играми для GBA (такой способ подсчета ничем не хуже изучения GameFAQs и других больших баз данных). Необходимо учесть существование разных версий для США, Японии и Европы, но все равно немало. Однако посмотрим на свежую десятку релизов...

- **1450 – Ice Nine**
Ужасный шутер от первого лица.
- **1449 – A Sound of Thunder**
«Младшая» версия перспективного боевика для PS2, GC и Xbox.
- **1448 – Disney's Home on The Range**
Примитивный платформер.
- **1447 – Mission: Impossible – Operation Surma**
«Младшая» версия боевика для PS2, GC и Xbox.
- **1446 – Demon Driver**
Провальная гоночная игра.
- **1445 – CT Special Forces 3: Bio Terror**
Третья часть никому не нужного «антитеррористического» боевика для GBA и PS one.
- **1444 – Antz Extreme Racing**
«Младшая» версия гонок, вышедших еще в 2002 году в Европе, запоздавший релиз в США.

Справедливости ради стоит заметить, что эксклюзивные для GBA проекты, в которые было вложено много сил и средств, все же существуют. Например, в конце прошлого года появились такие замечательные игры, как Fire Emblem, Final Fantasy Tactics Advance, King of Fighters EX2: Howling Blood... Просмотрите последние десять номеров нашего журнала – мы подробно осветили каждую. Другое дело, что их не так много, и даже лучшие не выдерживают сравнения с хитами для 16-битных

идеи, копируют хиты прошлого. Даже Pokemon был придуман еще во времена старого Game Boy! В чем проблема? Боюсь, что во многом ущербна сама концепция портативных консолей. Играть урывками в JRPG в духе Final Fantasy невозможно, в то время как клоны Pokemon и Mega Man Battle Network EXE идеально приспособлены для поездок в метро. И это различие можно спроецировать почти на все жанры. История индустрии знала немало портативных систем, которые представляли собой уменьшенные версии обычных, с тем же набором игр, и благополучно проваливались. В то же время семейство GameBoy добились успеха. Оставляет желать лучшего и производительность системы – Sonic Advance и Castlevania серьезно уступают по качеству играм более чем десятилетней давности. Это тоже было заложено изначально – когда при разработке железа ставилась задача добиться исключительно низкой себестоимости. С точки зрения любителя играть на ходу и только, подборка проектов для GBA, возможно, и хороша. Если тратить на развлечения планируете не больше часа в день, то существующего количества хитов вполне хватит. Но когда есть хотя бы малейшая возможность посидеть за игрой дома и долго, покупать портативную консоль абсолютно бесполезно. ■

Домашнее чтение:

Информация о релизах ROM-файлов для GBA:
<http://www.emuvortex.com>

Даты выхода игр для GBA в Европе:
http://www.gamesindustry.biz/releases_page.php?platform=GBA

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

Уважаемые блюстители нравственности среди подрастающего поколения! Перечитайте колонку А.Купера в «СИ» №7(160) и вспомните, что наш журнал – не детский. Дорогие товарищи дети! Если уж вы все-таки сюда проникли. Все ниженаписанное предполагает, что вы уже знаете, откуда беретесь, или, по крайней мере, хоть раз подглядывали за старшей сестрой, когда она ложилась спать. Если нет, то лучше перелистните страницу.

Там и сям нестройными рядами тащатся похоронные процессии. Который год хоронят мировое квестостроение. Оставим это на совести могильщиков, которые могут посмотреть хотя бы обзор *Syberia 2* в этом номере, и поговорим об отечественных «эротических адвенчурах». Они не только помирать не собираются, но и сами кого хошь в могилу сведут. Редакция в моем лице наблюдает полный беспредел на постельно-приключенческих угодьях и считает, что пора заклеить кого надо. Чем сейчас и займется.

Сюжет новых русских квестов «про это» незамысловат и никакой специальной подготовки для осмысления не требует. Какой бы ни была преамбула, но после вступительно-

визора звукам, у нас в стране (не «Игр»!) и происходит набор в шоу-бизнес и прочие публичные профессии, то никакого особого удивления такой финал не вызывает. Как, впрочем, и остальные, более банальные.

Ясное дело, такие игры покупают не для того, чтоб играть. Во всяком случае, не с компьютером. Как говорят умные люди, «мастурбация – самый легкий способ заняться сексом с тем, кого действительно любишь». Но даже самые любимые люди порой надоедают, и седовласый старец (он же сопливый юнец) тащится в ларек за какими-нибудь «Сладкими грезами». В принципе, разработчиков можно было бы и похвалить за такую заботу – все ж таки и молодым

ки, какой пример вы подаете подрастающему поколению?! У нас и так демографический кризис! Кто после ТАКОГО захочет становиться «настоящим рыцарем», «суперплейбоем» или кем там еще предложат?

Понятное дело, что работа не пыльная – прибыли с джевелы получится около доллара, тысяч десять копий разойдется без проблем, так чего париться-то? Берем не качеством, а количеством, и вся недолга! Ситуация вполне типичная – по этому принципу создается большинство артефактов современной массовой культуры. Ресентимент, самоотравление души, – куда от него деваться?! Он, зараза, все и разложил: Моцарт в «рок-обработке», христианские телепроповеди и эротичес-



**Алекс «Glagol»
Глаголев**

glagol@gameland.ru

ПОРА ПОЛОЖИТЬ КОНЕЦ

го ролика главный герой оказывается в закрытом помещении с несколькими потенциальными партнершами по наигранной страсти. Ваша задача – перевести, так сказать, потенциальную энергию в кинетическую. Правда, герой обычно выглядит, как форменный Иванушка-дурачок; помогать этому художочному идиоту из сострадания или чувства локтя не станем ни один вменяемый геймер. Разработчики прекрасно это понимают и заманивают простаков «горячими и полноэкранными роликами, полными откровенных сцен», конец цитаты.

Собственно говоря, последние образцы эротических квестов полностью состоят из кучи «авишек» дурного качества, на которых запечатлены небольшие сценарные кусочки. Последовательность воспроизведения определяется игроком. Время от времени персонажи открывают рот, и от того, какую реплику вы выберете, зависит, как будет дальше ломаться очередная комедия «в лучших отечественных и зарубежных традициях жанра», еще один конец еще одной цитаты. Если повезет, Иванушка превратится из слесаря в поп-звезду, окупив попутно весь бабий полк во главе с командиршей. Поскольку именно так, судя по раздающимся из теле-

езде у нас дорога, и старикам везде у нас почет. Если б не одно «но».

Халтура это все, елки-палки! Ложь, выпендрож и имитация! В лучших «отечественных и зарубежных традициях» актеры оригинального жанра закатывают глаза под черепную коробку, тужатся до посинения, хватают друг друга за разные и, в основном, совершенно неподходящие моменту отростки организма... Все это, по замыслу режиссеров-девелоперов, должно живописать картину страсти и огня. Дорогие мои! И где это вы видели, чтоб так трахались?! Субтильный дворник без прописки пару минут бесславно поерзал на женском туловище, единственным украшением которого является прыщик на филейной части – это, по-вашему, «безумная мечта»?! «Сладкая греза»?!!! Помните, когда я на почте служил ямщиком, был молод, имел я силенку... На полсотни квестов бы хватило – не чета этому!

Сложно судить о целевой аудитории, на которую рассчитаны все эти «машины бесконечных наслаждений». Однако кому бы ни были они адресованы, о создателях можно сказать коротко и емко: «не парились». Единственное, что встает после рецензирования такой игры, это вопрос. Граждане разработчи-

кая адвенчура по мотивам «Ромео и Джульетты». Это понятно. Только зачем софт-порно дурного качества наделять сакральными атрибутами? Вы же, господа девелоперы, предлагаете нам ни много ни мало «окунуться в перипетию сложных человеческих взаимоотношений между молодыми людьми». Во-первых, далеко не каждый захочет «окунуться в перипетию» да еще и «человеческих отношений между людьми», а во-вторых, не слишком ли много чести для такой халтуры?

Впрочем, убрав из рассмотрения всю «высокую» подоплеку, мы констатируем и то, что своей первой цели – поднять... хм, ну например, тонус при просмотре бонусных роликов – современные квесты также не достигают. Фантазии – ноль, актеры не демонстрируют никакого энтузиазма, да и «перипетию» здорово мешают восприятию.

Так что, дорогие товарищи дети. Если хотите потрахаться по-настоящему и не подхватить при этом дурную болезнь, снесите со своего компа «винды» и попробуйте поставить на него Linux. Несколько незабываемых часов гарантированы! А «плоды мечтаний» оставьте для археологов. Так-то оно вернее будет. ■

Домашнее чтение:

Сайт, посвященный «Кама-Сутре» – индийскому эротическому трактату, написанному врачом Ватьясаной во II веке до н.э. по мотивам скульптурных изображений храма «Черная пагода» в Кокараке: <http://kama.nm.ru/>

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Валерий «А.Купер»
Корнеев

valkorn@gameland.ru

Представьте, что смотрите в современном кинотеатре свежий блокбастер. Устроившись в мягком кресле, вы следите за действием, скажем, «Властелина колец». Сэм готовится подбодрить изможденного Фродо прочувствованным воззванием, открывает рот – но реплика дублирующего артиста запаздывает, и пару секунд хоббит похож на выброшенную на берег рыбу, хватающую губами воздух. Ответная фраза Фродо сказана, наоборот, слишком быстро, невпопад – и пока онемевший Элайджа Вуд что-то пережевывает, в зале поднимается недовольный ропот, кто-то свистит... К счастью, современные кинопроекторы практически исключают шанс возникновения технических накладок подобного рода. Но когда дело касается игр, такие вещи вполне могут считаться не накладками, а нормой.

Сложность дубляжа заключается в том, что любая переводная реплика должна максимально точно соответствовать артикуляции, то бишь движениям губ говорящего в оригинале актера. Переводчик и артисты озвучки действуют в очень узких рамках: необходимо «уложить» каждую фразу строго в тот промежуток времени, за который ее проговаривает герой на экране, при этом не должна пострадать точность перевода. Идеальным считается результат, когда у зрителя возникает ощу-

но не задумываемся о том, что герои «Фантомаса» говорят по-французски не совсем те фразы, что вложили в их уста блестящие актеры «Союзмультфильма».

Закругляемся с пояснительными экскурсами, приступаем к основному блюду. Взял я на днях поиграть «Охотника на призраков», вторую официальную локализацию для PS2 на местном рынке. Помню, коллеги хвалили, а тут как раз выдалась пара свободных вечеров –

– *There's nobody to shoot.*
– *There's you.*

Дама-детектив говорит, что стрелять не в кого, на что напарник саркастически замечает, что она тоже может послужить мишенью. В отечественной версии это звучит следующим образом:

– *Здесь не в кого стрелять.*
– *Еще не знаю.*

Черный юмор улетучился в неизвестном направлении. Или вот:

– *Made the nationals. You probably didn't get that in Kalamazoo Gazette.*



ТУТ ВАМ НЕ ГРЕЦИЯ!

шение, что персонажи фильма свободно говорят на его, зрителя, родном языке. Есть тут и «подводные камни»: при обычной закадровой озвучке, когда параллельно с переводными репликами слышны оригинальные голоса актеров (это сравнительно дешевый метод, широко применяемый на отечественном ТВ), лингвистически подкованный зритель легко обнаружит неточности перевода; но в случае с дубляжем приходится «верить на слово», ведь уточнить правильность текста куда сложнее. Чаще всего желающим уточнить смысл приходится ждать, пока фильм выйдет на DVD, где можно сравнить звуковые дорожки на разных языках. Обычно после этого в Интернете всплывают списки ляпов и неточностей, допущенных штатными переводчиками кинопрокатных компаний. И если серьезные ошибки достаточно редки, а количество всевозможных неточностей неприятно удивляет, то смена построения фразы не считается даже за мелкий грешок: актеры обязаны придерживаться оригинальной артикуляции, иначе реплика прозвучит невпопад с видеорядом. Многие за это не любят дубляж, хотя его неоспоримое преимущество – возможность полностью устранить языковой барьер. Все мы помним прекрасно дублированные французские комедии и совершен-

дай, думаю, погоняю нежить с русской озвучкой. Запустил, посмотрел вступительный ролик... Стоп. Глаза моментально режет несовпадение артикуляции: все без исключения персонажи проговаривают русские реплики невпопад. Или начинают шевелить губами раньше времени, или шепчут что-то неслышное вдогонку звуку. В кино такой дубляж считался бы абсолютной некондицией, вызвал бы волну негодования в зале. А с играми часто не остается другого выхода: схожая ситуация в Final Fantasy X и X-2, где лишь в нескольких ключевых сценах актеры записывались «под картинку». Объяснение тривиальное: если бы все действующие лица честно работали по «киношному» методу, локализация проекта заняла бы долгие месяцы, попутно разорив продюсеров (аренда студии звукозаписи на Западе обходится от 50 до 250 долларов – в час). Но позвольте, «Охотник на призраков» в разы короче любой FF, это обычный приключенческий экшн, и диалогов тут наберется от силы часа на два!

Ладно, думаю. Любопытства ради начал сравнивать английские фразы с переводными, благо сохранена возможность включить изначальную озвучку. В самом начале звучит такой обмен репликами:

(– *Это же было в центральной прессе. Хотя вряд ли ваша местная «Каламазу Газетт» об этом сообщала.*) Герою отчетливо дают понять, какая он деревенщина. Перевод выкладывает следующим образом:

– *Это же было во всех газетах.*
И все.

Фраза «*First time I got to stick with one of «Charlie's angels». Jane Bond, great...*» усохла до состояния «Меня отчитывает один из «ангелов Чарли». Примеров можно приводить сколько угодно: почти каждая реплика либо укорочена, либо «обескровлена», будучи лишеной той или иной шутки. Диалоги превращаются в обмен вылинявшими банальностями, которые, накладываясь на несовпадение артикуляции, здорово портят общее впечатление.

А потом черт меня дернул включить греческую озвучку, напрочь сразившую идеальным «киношным» качеством, филигранно выверенной длительностью фраз. Каждое словечко четко совпадало с движениями губ персонажей. Там, где у наших локализаторов получилось «как всегда», греки выполнили работу по высшему разряду. И знаете, мне совершенно не интересно, кто виноват. Обидно, что наши геймеры не могут насладиться игрой в том же объеме, в каком ей наслаждаются игроки Британии, США и Греции. ■

Домашнее чтение:

Сайт старшего оперуполномоченного Гоблина, в миру Дмитрия Пучкова, давно уже заявившего о себе как об успешном переводчике фильмов: <http://www.oper.ru>

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ПАНИ
СООБРАЖАЛКИНА
в стране цифр



4-8
лет

ПАН
ЗАБЫВАЛКИН
собирает компьютер



3-6
лет

И



пани
Красотулькина



пан
Глупышкин



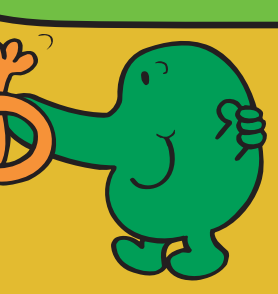
пан
Обжоркин



пани
Солнышкина



пан
Щекоткин



пан
Длиннонос



■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox, GC, PS 2, GBA ■ ЖАНР: action ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: NMG
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мб VRAM)

<http://www.splintercell.com>

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW



ВЕРДИКТ

КРАСОТИЩА

8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Необычный мультиплеер, плавная анимация, отличная графика, реалистичное освещение, увлекательный сюжет.

МИНУСЫ

Излишне линейная кампания, странные условия провала заданий и некоторые физические условия.

В одиночной кампании тот же Splinter Cell, что и раньше, а в мультиплеере у игры открывается второе дыхание.

ТЕМНОЕ ДЕЛО

ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

Трудно удержаться от сравнения Pandora Tomorrow (PT) не только с первой частью Splinter Cell, но и с играми сериала Metal Gear Solid. Спротив обоих конкурентов у новых приключений Фишера есть один убийственный козырь: мультиплеер, который иначе как революционным не назовешь.

До пришествия «трех зеленых глаз» в жанре stealth action безраздельно господствовала MGS, а сегодня Splinter Cell на полкорпуса обошел творение Хидео Кодзимы. В Snake Eater будут джунгли? Пожалуйста,

джунгли есть в PT – здесь и сейчас. Разработчики не боятся, что Фишера могут сравнить со Снейком. Дескать, после второй части Splinter Cell мы будем мерить Снейка фишеровским аршином, и такое сравнение может быть уже не в пользу лейтенанта Плискина. Так ли?

ИЗ ТЕНИ В ТЕНЬ

Меньше всего за прошедший год изменилась одиночная кампания. Если вы играли в первую часть, то уже знаете, чего ждать от Pandora Tomorrow, и сразу почувствуете себя как дома. Для остальных скучный обучающий «ящик» заменили щадящей первой миссией, на лету объясняющей новичкам премудрости шпи-

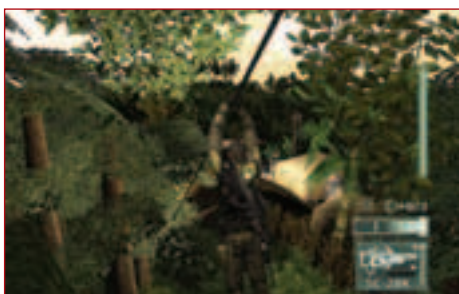
онажа. И это очень показательная разница между Splinter Cell и Pandora Tomorrow. Все, что раньше утомляло, но играть особо не мешало, теперь причесано, подправлено и раскрашено в новые цвета.

Сюжет стал более вятым: вы всегда четко знаете, что нужно сделать и к чему это приведет. А если запутаетесь, внизу экрана маячит табличка с задачами текущей миссии. Раньше Сэм крался преимущественно внутри зданий, нынче же он выбрался на свежий воздух. Действия Фишера влияют на политическую ситуацию в мире, и в выпусках «новостей» между уровнями вы увидите официальную версию событий, а затем продолжите творить историю своими руками. Игровой процесс изменился лишь незначительно. Фишер научился выполнять пару новых, никому особо не нужных движений. Первое – из упора ногами в стены Сэм отталкивается и поднимается выше. Сделать так получается, только если наверху найдется, за что ухватиться руками. А значит, свободы выбора этот финт не добавляет. Второе движение позволяет пе-

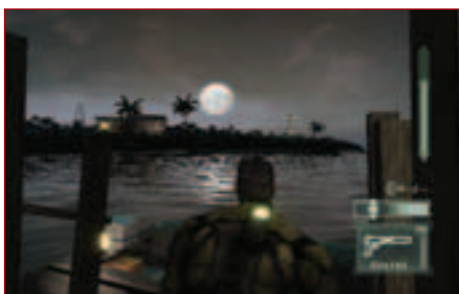
ПЕРЕНОСНОЙ ФИШЕР

PANDORA TOMORROW НА GBA

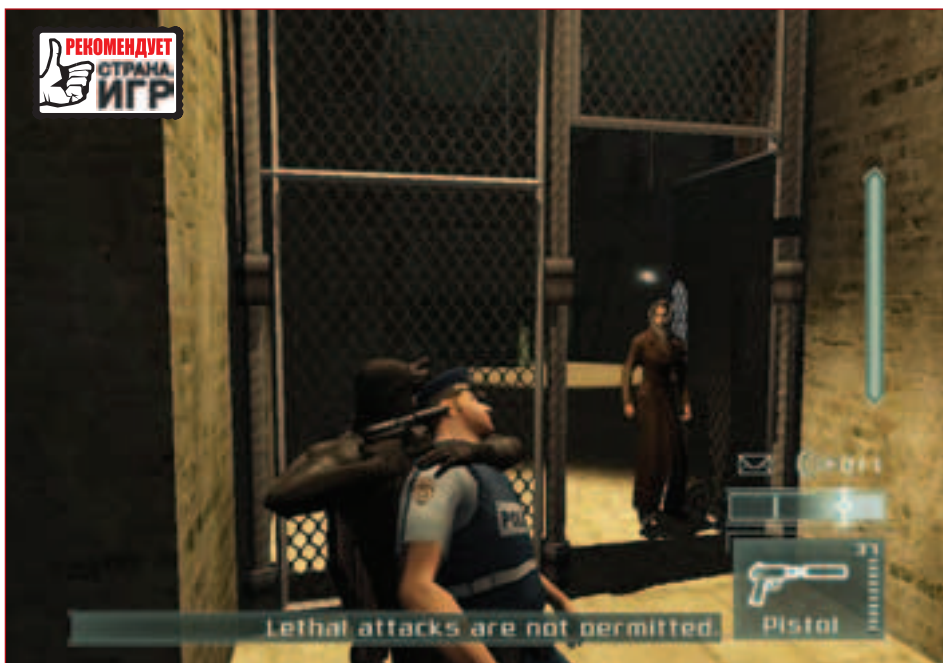
Для каждой игры про Фишера в Ubisoft создается портативный двойник. PT на GBA так же похожа на «взрослую» версию, как двухмерный Splinter Cell – на своего прародителя. Разработчики сохранили сюжет, оставили Саму все движения, выдали пистолет, винтовку и гранаты и перенесли фирменный геймплей серии на плоскость, забыв добавить лишь точки сохранения. На других платформах (GameCube, PS2) игра выйдет летом.



После тропических миссий очень хочется заполучить и MGS: Snake Eater.



«Луна, как бледное пятно», — пробурчал Фишер, сплонул в море и завел мотор.



Конфуз в том, что Фишеру запрещено кого-либо убивать. «Нет, мисс, я не гей. Я шпион-одиночка на страже мира во всем мире. Честно-честно».

ХУЖЕ, ЧЕМ Metal Gear Solid 2: Substance

ЛУЧШЕ, ЧЕМ Tom Clancy's Splinter Cell

ВТОРАЯ ЛУЧШАЯ ИГРА В ЖАНРЕ ТАК И НЕ СМОГЛА ОБОЙТИ ПЕРВУЮ ЛУЧШУЮ.



С такой челюстью прямая дорога в губернаторы.

ДЫРКИ В ИСКУССТВЕННОМ ИНТЕЛЛЕКТЕ



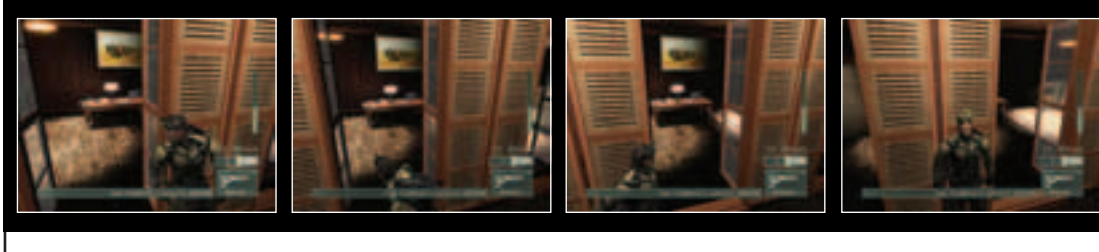
RT можно пролететь от начала до конца, пользуясь одним несложным трюком. Достаточно повторять одну последовательность действий на каждом охраннике. Сначала обеспечьте путь к отступлению, перестреляйте все лампочки в комнате. Затем шумите, гогочите, прыгайте на кровати, бейте стекла и стойте на голове, пока не привлечете внимание бандита. Ему захочется выяснить, кто это так весело гогочет, он неосторожно шагнет в темноту, а там его уже должен ждать Фишер в очках ночного видения с винтовкой наперевес. Один выстрел в лоб – и можно снова прыгать на кровати, зазывая следующего стража.



НОВЫЕ УМЕНИЯ СЭММИ



ГЛАВА 3. КАК НЕЗАМЕТНО ПЕРЕСЕЧЬ ДВЕРНОЙ ПРОЕМ.



ребраться через полоску света незамеченным. Шпион подходит к одному краю дверного проема, выглядывает за угол – хоп! – мгновенно оказывается с другой стороны. Как бы близко ни стоял охранник, как бы пристально он ни вглядывался в темноту – он все равно не заметит, как Фишер проскользнет под самым носом.

Кроме того, Сэм научился стрелять практически из любого положения, даже повиснув вниз головой. Набор технических приспособлений остался прежним. Замечателен ответ Ubisoft на жалобы игроков о том, что они, дескать, из пистолета по лампочкам не попадают. Сэм может включить лазерный прицел и стрелять с любого расстояния со стопроцентной точностью, аккуратно в подрагивающую красную точку.

Раз уж разведка вышла на свежий воздух, разнообразнее стали и охотничьи угодья. На их обработку нужно больше ресурсов, а значит – уменьшилась свобода передвижения по сценарию, стало больше красивых, заскриптованных сцен. Визитная карточка RT – уровень-поезд, в котором Фишеру нужно не только перебежать от одного купе к другому, но ползти по крыше,

змеяться под колесами и подтягиваться сбоку вагона. И даже, словно в Soldier of Fortune, уворачиваться от пуль кружащего рядом вертолета.

Хороши тропические карты, ведь в джунглях шпиону не обязательно искать тени, можно просто залечь в высокой траве. В той же траве солдаты обожают ставить ловушки, которые диверсанту приходится выискивать. Иногда начальство забрасывает оперативника в город, и ему приходится таиться не только от стражи, но и от простых обывателей, которых еще и убивать нельзя. Немного изменился искусственный интеллект. Если охрана прознает, что где-то на уровне затаился диверсант, враги дружно наденут бронезилеты. Оплошааете еще раз, снова поднимете тревогу, – и они выйдут к вам в шлемах. И наоборот, если сможете снова стать тенью, они успокоятся и снимут тяжелые костюмы. Это делает поведение оппонентов немного более жизненным, но лишь чуть-чуть. Ведь

любая миссия считается проваленной, если вы засветитесь три раза. В кампании не так много заданий, и те, кто уже знаком с приключениями Сэма, закончат игру за десять с лишним часов. Но развлечения только начинаются.

▢ СООБРАЗИМ НА ЧЕТВЕРЫХ

Соль RT – не кампания, а невероятный многопользовательский режим. Сначала участники делятся на две команды. Первая – «люди в черном». Они выглядят точно, как Фишер, но управлять ими нужно немного по-другому. Специально для многопользовательской игры разработчики подправили раскладку движений, сделали управление более понятным и отзывчивым. В распоряжении диверсантов вся экипировка Сэма: пистолет, винтовка, очки ночного видения, инфракрасные очки, камеры слежения, с десятком разнообразных гранат и разнообразных гаджетов. Кроме того, шпионы мо-

В ВЫПУСКАХ «НОВОСТЕЙ» МЕЖДУ УРОВНЯМИ ВЫ УВИДИТЕ ОФИЦИАЛЬНУЮ ВЕРСИЮ СОБЫТИЙ, А ЗАТЕМ ПРОДОЛЖИТЕ ТВОРИТЬ ИСТОРИЮ СВОИМИ РУКАМИ.



▶ Хотели FPS на движке Splinter Cell? Пожалуйте в мультиплеер.



▶ Лазерный прицел повышает точность стрельбы, но и заметить Фишера становится проще.



▶ Самый яркий уровень во всей игре. Излазив экспресс вдоль и поперек, невольно вспоминаешь, что Ларочка не провисела бы на одной руке и минуты.



<http://www.splintercell.com>

ЗАПЛАТКА НА ЗАПЛАТКЕ



PC-версия РТ не отличается ни скоростью движка, ни стабильностью сетевой игры. Уже к моменту написания этого текста Ubisoft выпустила два патча. Как оказалось, сетевой движок проробковывал из-за некорректного подключения средства для борьбы с читерами, программы Punkbuster. В версии 1.1 это было отлажено, а игра оптимизирована для различных видеокарт. В версии 1.2, кроме дюжины несерьезных исправлений, появилась возможность использовать игру как тест для определения производительности компьютера.

гут повторять все те акробатические движения, что Фишер так лихо вытворяет в кампании.

Противостоят им охранники, суровые ребята, играющие с видом от первого лица, словно в Quake 3 или Unreal Tournament 2004. Снаряжение у них такое же продвинутое: стражи могут смотреть на мир в двух особых режимах зрения, первый – позволит обнаруживать движение, второй показывает, не работают ли поблизости электроприборы. Вид от первого лица ограничивает видимость, зато на стволе каждого автомата установлен фонарик, который поможет найти затаившегося в темноте врага. Эти две команды появляются в разных концах уровня и действуют, словно персонажи однопользовательской части Splinter Cell. Шпионы стараются проникнуть на базу и по-сильнее там напортачить, охрана – защищает лабораторию и уничтожает диверсантов. Команды не обязательно должны быть сбалансированы: можно играть вдвоем против одного, если этот один не возражает. Это невероятно! Ничего подобного мы никогда и нигде не видели. Не только на консолях, где сетевые забавы появились сравнительно недавно, но и на PC, где Интернетом пользуются уже добрый десяток лет. Авторы РТ впервые осмелились смешать TPS с FPS и получили отменный результат. Не даром они решили не раздумывать одиночный режим и тратили время, полируя многопользовательские игрища. Немного хромает только сетевой код, причем

как на PC, так и на Xbox, но сетевые режимы РТ настолько увлекательны, что вы просидите в них не один десяток часов, не обращая внимания на редкие ошибки.

Движок игры изменился незначительно, а потому и графика не сильно улучшилась. Костюм Фишера стал более детализированным, и на этом фоне заметно, как здорово моделлеры сэкономили на остальных персонажах. Зато Сэм – обаяшка, фотомодель, от уровня к уровню примеривает новые костюмчики, один краше другого. Освещение и тени все так же чудесны, шпион по-прежнему отлично анимирован, разве что «проскальзывания» после Prince of Persia: The Sands of Time все сильнее бросаются в глаза.

Звук в РТ, пожалуй, даже лучше графики. Не зря Фишера озвучивает Майкл Айронсайд, а Ламберта, его начальника, Денис Хэйсберт, оба – известные голливудские актеры. А стук колес поезда и свист идущего навстречу экспресса поражают сильнее, чем их внешний вид.

С ГЛАЗУ НА ГЛАЗ

Превзошла ли РТ лучшую игру в жанре, Metal Gear Solid 2? Никак нет, и не думайте. MGS2 – живой мир, а РТ – красивый, но мертвый и неинтерактивный аттракцион. Кампания строго линейна, у Фишера нет ни единого шанса свернуть с проложенного разработчиками маршрута. Впрочем, вру – несколько возможностей есть, но они, опять же, предусмотрены заранее, да и выбор

можно сделать лишь несколько раз за всю игру. Остальное время вы, как в Prince of Persia: The Sands of Time, подбираете подходящую комбинацию акробатических упражнений. Исполняете ее – и переходите в следующий зал. На PC игру можно сохранять в любой точке, поэтому кампания не так утомляет, но, например, на Xbox победа приходит, как только заучиваешь расположение всех охранников, ловушек и лампочек.

Да и с реалистичностью у РТ тоже не все гладко. Главная головная боль нашего шпиона – двери, которые невозможно закрыть. Деревяшка возвращается в исходное положение только через несколько секунд, автоматически. Нужно спрятаться? Выиграть время? Нет, извините. Закрывать двери нельзя. Кампания пестрит развлекательными скриптами, которые часто только мучают игрока. Оставьте хоть один труп на свету – и через некоторое время зазвучит тревога. Не важно, что на уровне не было никого, кто мог бы увидеть тело. Оставили труп на свету – получайте по голове. И таких казусов довольно много, поэтому сразу о самом забавном: Фишер легко, незаметно бросает миниатюрную подслушивающую камеру, попадает ею в одного из охранников и убивает здорового мужчину.

Но оставим придирки. По большому счету, перед нами все тот же Splinter Cell. Приукрашенный, обновленный, повеселевший и с невероятным сетевым режимом. Кампания красива, но страдает от застарелого недуга – хронической линейности. Тем не менее, одиночный Splinter Cell утвердился после MGS на втором месте в жанре, а в сетевой игре и вовсе занял первое. ■

ПОСЛЕ PANDORA TOMORROW МЫ БУДЕМ МЕРИТЬ СНЕЙКА ФИШЕРОВСКИМ АРШИНОМ, И ТАКОЕ СРАВНЕНИЕ МОЖЕТ БЫТЬ УЖЕ НЕ В ПОЛЬЗУ ЛЕЙТЕНАНТА ПЛИСКИНА.



Добрый вечер, вы смотрите ОРТ, в эфире программа «Время».



Заставки для мобильных телефонов с персонажами Hitman: Contracts. Звоните сейчас!



Мини-камера наводится на картину Ильи Ефимовича Репина.



Прохождение любого уровня строго линейно. Фишер всегда потакает сценарию, но как же здорово такие виды создают иллюзию свободы! Ан нет, здесь спуск вниз только один.

Вселенная Divine Divinity... 20 лет спустя

BEYOND DIVINITY™

ОКОВЫ СУДЬБЫ



Товар зарегистрирован. Все права защищены. © 2010 GIGAWATT. Все права защищены.

Бука®
ИЗДАТЕЛЬСТВО
ИГР И ПОДРОЗДАЧ



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Deep Silver ■ РАЗРАБОТЧИК: RotoVee ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1,5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт VRAM)

<http://www.singles-the-game.com>

SIMULATION



SINGLES – FLIRT UP YOUR LIFE

ОНИ НАУЧИЛИСЬ ЛЮБИТЬ!

Понятие simulation давно вышло за рамки кибернетики (где оно означало моделирование и имитацию реальности) и вполне применимо в анализе современного индустриального общества. Развитие технологий привело к радикальному изменению статуса знака, каковым является и компьютерная игра. Благодаря тотальности процессов обмена, с одной стороны, и массовому распространению телевидения, видео и компьютеров, с другой, знаки перестали быть отражением некой внешней им реальности. Современный мир – мир бесконечной циркуляции знаков, где уже нельзя с точностью указать на стоящий за знаком референт, закрепить за «означающим» определенное «означаемое». С развитием новых медиа-технологий знаки «поглощают» объекты и создают гиперреальность, в которой грань между «реальным» и «имагинативным» (воображаемым) окончательно размывается. Ждем The Sims 2.

Любовь нечаянно нагрянет, когда ее совсем не ждешь. The Sims 2 еще вяло шевелят ножками в утробе Maxis, а на германцине подсуетились и с опережением сроков произвели досрочные роды своего тевтонского детища Singles: Flirt up Your Life. Знай себе флиртуй да мед пей; по усам текло, а в рот не попало.

Singles неизбежно придется сравнивать с The Sims и не только в силу фонетического родства. Никуда не денешься: глубинные механизмы те же самые, один в один. Все, кому довелось поиграть в «Симов» и при этом не скорчить кислую мину, с удовольствием скоротают время за флиртом, переходящим в оации, – до выхода второй части TS, с грандиозным успехом симулирующих жизнь на протяжении уже стольких лет.

РЕТРОСПЕКТИВА

Небольшая историческая справка для незнакомых с эпигонами The Sims, а также самим оригиналом. В начале игры вам дается на выбор персонаж (как вариант – парочка), которым предстоит жить под одной

крышей. Вы обустроиваете их жилище, подыскиваете им работу, заставляете общаться с соседями по планете и создавать полноценную ячейку общества. «Симы» – модельки людей – продвигаются по служебной лестнице, заводят детей, чистят зубы и унитазы, приобретают утварь и учатся рисовать с натуры. И так до бесконечности.

НАША ЦЕЛЬ – XXX

Вот, собственно, и все. Описывать дальше нет никакого смысла. В такие игры надо играть (или не играть). Смотреть со стороны откровенно скучно. Тевтонцы, не будь дураки, это поняли и привели концепцию Singles в соответствие с рыночной конъюнктурой. (Оставив практически в неприкосновенности идею, механику и интерфейс.)

Все пеленки-соцработники-семидневка остались в прошлом. Полностью бытовуху истребить не удалось, иначе всей игры хватило бы буквально на вечер (впрочем, Ворон, например, и так уложился в указанные сроки, да и сам я ненамного отстал). Никуда не делось и обустройство жилища – покупаем мебель, планируем пространство... Правда, городить стены как бог на душу положит (вариант The Sims) не выйдет. Геометрия квартиры отныне подчиняется здравому смыслу. Так оно и спокойнее – нервные клетки-то не восстанавливаются. Досадные неприятности, вроде путающихся под ногами детей, необходимости каждый день посещать работу (теперь это можно делать только по мере материальной необходимости – как деньги кончатся) и принимать толпы неумных гостей

ПОЛОВОЙ ВОПРОС



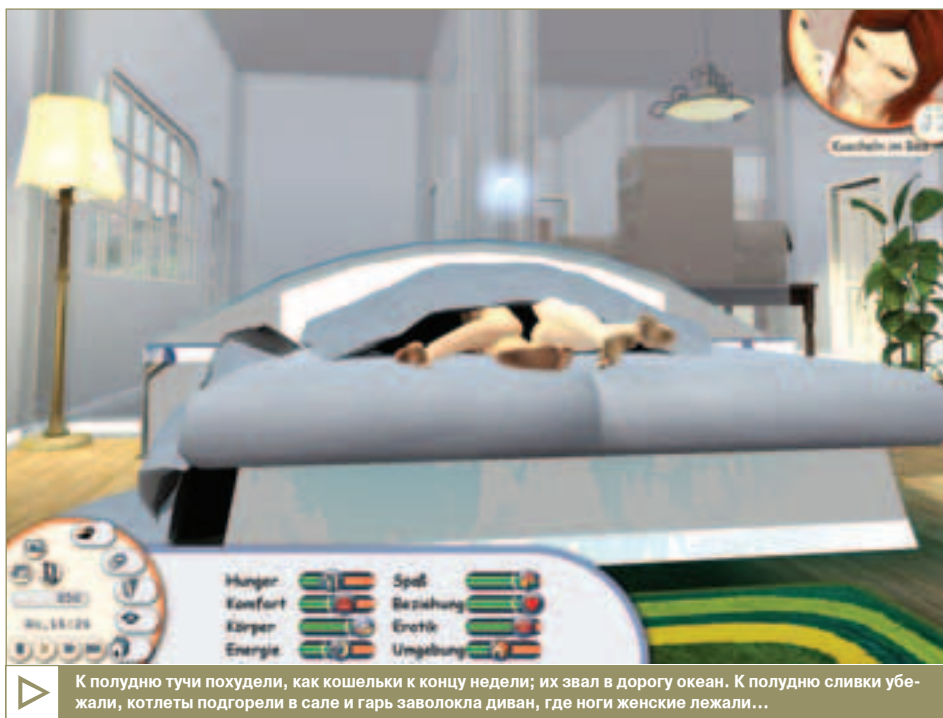
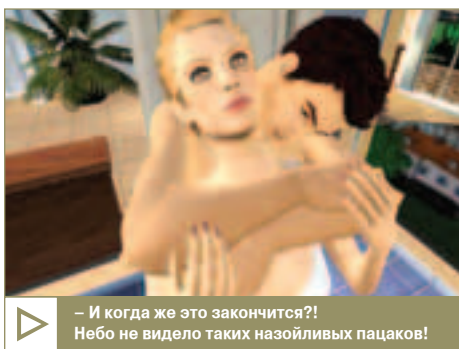
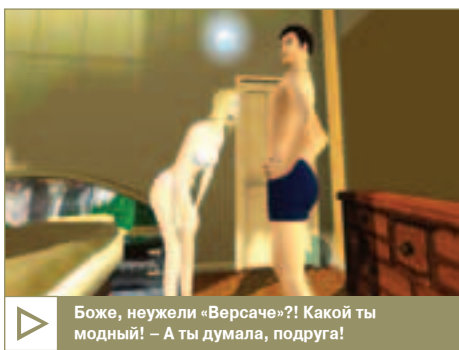
МАЛЬЧИКИ НАЛЕВО, ДЕВОЧКИ НАПРАВО

Гендерные различия были камнем преткновения еще в самых первых «Симах». И на мужчин, и на женщин распространялась – и продолжает до сей поры – одна и та же модель поведения. По сути, модельки отличаются только скинами, «шкурками». Это правило распространяется и в Singles: Flirt up Your Life. Все персонажи, как один, застенчиво шаркают ножками, прикрывают причинные места и закатывают глаза к потолку. Так что в этом смысле никаких революций не ждите.



| | | | |
|--------------------|------------------|--------------|-------------------|
| | ХУЖЕ, ЧЕМ | | ЛУЧШЕ, ЧЕМ |
| The Sims: Hot Date | | Sexy Beach 2 | |

КРАСИВАЯ И ОТКРОВЕННАЯ, НЕ ЗАНУДНАЯ ПРИ ВСЕЙ СВОЕЙ ВТОРИЧНОСТИ



ВЕРДИКТ

НАШИ В ПОСТЕЛИ!



7.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Впервые симулятор жизни реализован на столь высоком графическом уровне.

Минусы

Основным недостатком является поведение камеры – она иногда показывает дикий нрав.

Игра обеспечивает очень приятное времяпрепровождение. Здоровая эротика – наш выбор!

СВЕТ МОЙ ЗЕРКАЛЬЦЕ, СКАЖИ,

КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ МИЛЕЕ?

Можно долго говорить о сходстве и различиях The Sims и Singles: Flirt up Your Life, но шила в мешке не утаишь. В Singles на каждую модель пошло по тридцать тысяч полигонов! Года два назад в среднестатистическом шутере на всю сцену столько не набиралось, а тут такое великолепие, распространившееся даже на самые интимные места симов. Камера позволяет масштабировать изображение как угодно, но при любом приближении картинка остается высокодетализированной и весьма приятной глазу.



канули в лету. Главная цель игры – довести симов до постели (ну, или до чего фантазии хватит).

Для этого нужно развивать Sensuality, Relationship и отчасти Fun, нажимая соответствующие кнопки, и наблюдать, как голубки застенчиво токуют, с каждым разом все более от этой застенчивости избавляясь. По прошествии нескольких часов реального времени партнеры сольются в любовном экстазе, предусмотрительно укрывшись до пояса полигональным одеялом (как-никак, молодежная игра, а не порнография). На тернистом пути к этому счастливому мигу ваших подопечных ожидают разборки по поводу не вынесенного мусора, поцелуи на полутемной кухне и совместный просмотр телевизора.

Несомненным достижением политкорректности является возможность соединить сердца и прочие части организмов двух девушек или парней. Будучи гетеросексуальным шовинистом, ответственно заявляю: баба-яга против! Девушки – еще куда ни шло, но вот созерцание вяло

болтающихся скипетров второго размера аппетита не прибавляет, чтоб не сказать больше.

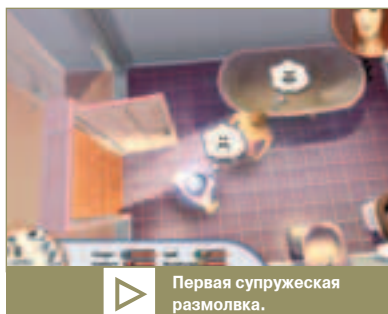
НАУЧНЫЙ ВУАЕЙРИЗМ

Изменения затронули не только содержательную сторону. Еще самые первые The Sims, не претерпевшие с этим смысле никакой эволюции на протяжении всех своих add-on'ов, носили чисто контемплативный характер. Каждое виртуальное утро геймер задавал расписание дня своим крохотным электронным домочадцам и потом более-менее внимательно наблюдал за их беготней в колесе сансары. Разумеется, все шаги предусмотреть было невозможно, что заставляло корректировать поведение симов и обеспечивало большую вовлеченность в игровой процесс. Формула успеха была проста и гениальна: подглядывать за чужой жизнью и время от времени вмешиваться в нее безо всякой ответственности. Волноваться не о чем: контрольный save всегда за пазухой. То, чего так не хватало бразильским телесериалам.

Однако разработчики, стесненные мощностями тогдашнего железа и, возможно, непониманием сути собственного проекта, забыли предоставить созерцателям достойный объект для медитаций. Симвы были размером с полспички и более всего напоминали квартирантов кукольного домика. В Singles ситуация изменилась в корне. Конечно, здешним моделям далеко до Юны и Тидуса из Final Fantasy X, но они, по крайней мере, похожи на людей. Камера освободилась от фиксированных ракурсов и масштабов – за жизнью симулянтов можно наблюдать хоть с высоты птичьего полета, хоть с низины блошиного прыжка, разглядывая интимные прически, надутые губы и прищуренные глаза.

СОБЕРИ ДЕСЯТЬ КРЫШЕК И ПОЛУЧИ ОДИННАДЦАТУЮ БЕСПЛАТНО!

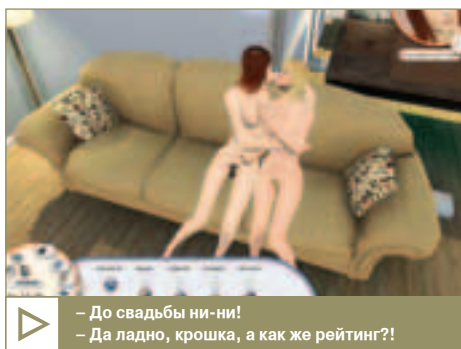
Локализацией игры на территории России занимается наш давний друг – компания «Бука», за что ей большое человеческое спасибо. Далеко не все представители целевой аудитории проекта знают и любят язык Шекспира и уж тем более Гете. Правда, интерфейс настолько знаком каждому, кто хоть раз играл в The Sims, что никаких особых трудностей с его освоением возникнуть не должно. И все же DVD-бокс с Singles: Flirt up Your Life захочет приобрести любой уважающий себя симозаводчик: заветная коробочка просто прекрасно вписывается в интерьер, весьма благотворно влияет на показатели «комфорт», «фан» и «интеллект», да и никакого особенного ухода не требует. ■



▶ Первая супружеская размова.



▶ Завтра первым делом в ЦУМ, потом – сериал, а после можно и повторить разок...



▶ – До свадьбы ни-ни!
– Да ладно, крошка, а как же рейтинг?!



▶ На картинке отображен сложный внутренний мир одного из персонажей. Сон его неспокоен. Мысли его далеко...



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sony Computer Entertainment Europe ■ РАЗРАБОТЧИК: Sony Computer Entertainment Japan ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.forbidden-siren.com/>

СЕГОДНЯ В МЕНЮ

Одна из черт, которые вряд ли придутся по вкусу большинству играющих – странная фиксация разработчиков на системе меню. Многие команды (приказ другому персонажу следовать за вами, использование предметов) доступны в удобном меню, активируемом кнопкой «треугольник», но часто лазить по вспомогательным экранам приходится для совершения простейших действий, в других играх «висящих» на одной-единственной контекстной кнопке. Так, чтобы завести автомашину, вам придется отпереть дверцу кабины, потом вставить ключ в щель зажигания, после чего повернуть его – и все это исключительно посредством манипуляций со специальным меню. Динамика событий, понятное дело, страдает...



▶ В Японии тоже бывают католические священники.

FORBIDDEN SIREN



ЗОМБИ СЪЕЛИ МОИХ СОСЕДЕЙ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

В обход Штатов до Европы и прилегающей к ней России добралась Siren, самая страшная видео-игра последнего времени. Игровой хоррор прошел за десять лет немалый путь: с тех пор, как вдохновленный Alone in the Dark Синдзи Миками впервые напугал публику своей Resident Evil, мы много чего повидали.

Интерактивные чиллеры лучше всего удаются японцам, их сериалы Silent Hill и Project Zero наголову выше западных нескладушек вроде The Thing. «Сирена» – наиболее японский из всех японских ужастиков, своеобразный игровой аналог фильма «Звонок» Хидэо Накаты.

Режиссер оригинального Silent Hill Кэитиро Тояма (Keiichi Toyama) выпестовал под крылышком SCEJ совершенно нетрадиционный, отчасти даже революционный проект. Игроющему предлагается отследить судьбу десяти людей, оказавшихся в заполненной ходячими мертвецами японской деревеньке. Трое суток прошло с момента загадочного землетрясения, после которого океан окрашивается

кровью, а зловещий вой невидимой сирены превращает в мертвецов все новых жителей несчастного поселения, начисто отрезанного от всего остального мира. Вначале Forbidden Siren – так звучит европейское название игры – запутывает, сбивает с толку, всеми доступными силами дезориентирует геймера, но постепенно из отдельных эпизодов начинает вырисовываться общая жуткая картина происходящего; десять сценариев один за другим заполняют бреши повествования, и по истечении семидесяти двух (игровых) часов вас наверняка поразит изощество, с которым разрозненные части сюжетной головоломки сложатся в единое целое. Если, конечно, вы к тому времени останетесь живы.

▶ ОРУЖИЕ СДАТЬ НА ВХОДЕ!

Поджанр отчетливо тяготеющих к ужасам приключенческих игр с легкой руки Синдзи Миками носит название survival horror. Однако в большин-

стве подобных проектов достойной иллюстрацией понятия survival, борьбы за выживание, служит лишь самый высокий режим сложности – в остальных случаях игры превращаются в методичный отстрел зомби и мутантов из разнокалиберных стволов, патроны к которым щедро разложены на уровнях заботливыми разработчиками. Авторы Forbidden Siren пошли гораздо дальше, выстроив всю геймплейную концепцию вокруг максимально уязвимых главных героев – обычных людей, не являющихся ни бойцами спецподразделений, ни тренированными полицейскими. Выживание здесь не сводится к поиску и применению ручных гранатометов (откуда же им взяться в рыбацкой деревне?); вместо этого игрок, внимательно наблюдая за мертвецами, должен научиться определять удобные для действия моменты, когда можно ненадолго нейтрализовать противника и на некоторое время уйти от преследования. Ситуация в на-

ЗЛОДЕИ ИЗ SCEJ

ПОДЛОЖИЛИ ДОХЛУЮ СВИНЬЮ

Каждый раз, когда нам начинало мерещиться, что дубляж не так сильно портит игру, начинался очередной сюжетный ролик, и мнение быстро менялось на противоположное. Английские голоса в принципе не подходят жителям японской де-

ревеньки; субтитры следовало сделать даже при условии качественного дубляжа, а уж учитывая квалификацию отобранных SCEJ «актеров» озвучки, – и подавно. Результат плачевный: игра порой выглядит любительской театральной постановкой.

СВЕЖЕЕ, ЧЕМ

Silent Hill 3

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Project Zero

НА PLAYSTATION 2 НЕМАЛО УЖАСТИКОВ, ВСЕ ОНИ ПО-СВОЕМУ ИНТЕРЕСНЫ.



▶ Готовьтесь к тому, что экраны меню придется созерцать часто и подолгу.



▶ Sight-jacking в действии: так вы глазами мертвеца видите собственного персонажа.



▶ Обычно вы примерно предполагаете, с какой стороны можно ожидать нападения. Иногда интуиция обманывает, и мертвяки появляются совсем не оттуда, откуда их ждут.

ВЕРДИКТ



ЧИСТАЯ ЖУТЬ



7.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Пугающая атмосфера настоящего ужастика, умные враги, интересные персонажи без прикрас супергеройства.

Минусы

Картину изрядно портит бездарный дубляж. Управление могло быть поотзывчивее – но не исключено, что это задумка авторов.

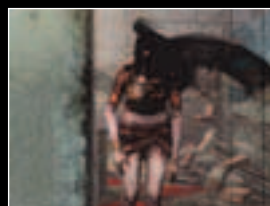
Очень страшная игра с прекрасными внешними данными, кинематографичным сюжетом и коварными досадными упущениями.

КТО НА СВЕТЕ



ВСЕХ СТРАШНЕЕ

Первый же видеоролик Silent Hill 4 обнаружил недюжинное визуальное сходство очередного проекта Konami с Forbidden Siren. Вряд ли имеет смысл говорить о намеренном копировании; очевидно, дизайнеры SH искали еще не использованные в сериале стилистические пути, и их находки совершенно случайным образом перекликаются с ужастиком от SCEJ. Как бы то ни было, сходство обеих игр отметили все фэны.



чале игры, когда ваш персонаж, абсолютно безоружный, оказывается перед лицом смертельной опасности, а вы не имеете ни малейшего представления о том, что нужно делать, – типична. Forbidden Siren не рассказывает о победе современной военной мощи над бактериологической чумой в духе Resident Evil; а на кинематографичный и во многом эстетский Silent Hill она походит лишь в самых общих чертах. Проводя параллели с большим кино, в лице знаменитого детища Konami мы получили бы выхолащенный, психологически тонкий, стильный и глубоко артистичный фильм ужасов, в то время как Forbidden Siren, также повествующая о первородном страхе, древних культах и трагическом столкновении рядового человека с неведомым злом, больше похожа на малобюджетный японский хоррор, пугающий нарочитой жизненностью ситуаций и натуральностью сеттинга. Вселенная Resident Evil подчиняется законам голливудского боевика, как известно, имеющим мало общего с реальностью. Искаженный Silent Hill суть галлюцинация, порождение больного сознания. И только действие

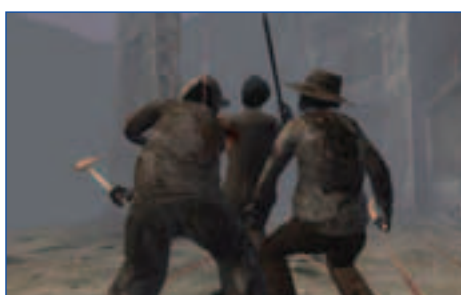
Forbidden Siren происходит в нашем мире. В мире, где школьник никогда не окажется супергероем, а самым грозным оружием служит ржавая двухстволка сторожа, заклинивающая на каждом третьем выстреле.

▶ ГЛА-А-А-З-З-А!!!

Оригинальная находка авторов, система sight-jacking – вещь не просто интересная, но абсолютно необходимая, один из краеугольных камней геймплея. Подробно о методике «похищения зрения» мы уже распространялись в 03(156) номере «СИ»: нехитрая манипуляция с джойпадом (кнопка L2 с оборотами левой ручки Dual Shock) позволяет «подключиться» к зрению противников, оглядывая местность их глазами. Так можно разглядеть малозаметный выход из локации, подсмотреть способ действия той или иной ловушки, а можно внезапно различить на экране самого себя – и это зрелище, ско-

рее всего, станет последним, что увидит ваш персонаж. Подглядывание помогает определить местонахождение мертвецов, оценить их вооружение и попытаться рассчитать наименее опасный путь к спасению, одновременно избегая мутноватого взгляда преследователей. Сценарии, как правило, представляют собой приправленный сюжетными заставками переход из одного пункта в другой – а противостоят вам противники хоть и не самые умные, но весьма чуткие и свирепые. Попасться на глаза вооруженным мертвецам категорически не рекомендуется (это верная смерть), от безоружных монстров нужно улепетывать во весь опор – они имеют привычку протяжным воем оповещать собратьев о вашем присутствии. Время от времени судьба будет подкидывать огнестрельное оружие, но не обольщайтесь, управление в бою отзывчивым не назовешь. Возможно, так задумано специально, и неповоротливость героев – прямое следствие неумения обращаться с доставшимися «стволками»? Как бы то ни было, пули выведут мертвецов из строя только на время, позволяя вам выиграть несколько минут, прошмыгнуть мимо и снова затаиться. Боеприпасов как наплакал, поэтому полагаться желательно не на сталь в руке, а на смекалку и проворство. Несмотря на сложность освоения игры, методика прохождения Forbidden Siren крайне проста: терпеливо наблюдайте за врагами и, дождавшись удобного мо-

ВНАЧАЛЕ ИГРА ЗАПУТЫВАЕТ, СБИВАЕТ С ТОЛКУ, ВСЕМИ ДОСТУПНЫМИ СИЛАМИ ДЕЗОРИЕНТИРУЕТ ГЕЙМЕРА, НО ПОСТЕПЕННО ИЗ ОТДЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НАЧИНАЕТ ВЫРИСОВЫВАТЬСЯ ОБЩАЯ ЖУТКАЯ КАРТИНА ПРОИСХОДЯЩЕГО.



▶ Монстры – это дровосеки и рыбаковы, плотники и столяры. Восстание пролетариата!



▶ «Одна девочка пошла гулять в темный лес...». Тумана, как видите, не меньше, чем в Silent Hill.



▶ Местные жители не согласны со священником, проповедующим соответствие анатомическому атласу. Они твердо уверены, что глазам не место в глазницах.



<http://www.forbidden-siren.com/>

ВСЕ КАК В ЖИЗНИ?

Управление и вправду получилось куда сложнее, чем могло быть. Во время нанесения ударов руками невозможно скорректировать позицию персонажа, передвигаться удастся только после завершения фазы анимации. Попасть по врагу сложно, а блок и вовсе не предусмотрен. Огнестрельное оружие позволяет вывести мертвеца из строя на пару минут, которых обычно недостаточно для того, чтобы уйти от преследования. Использование ружья превращается в сущую муку из-за некорректного наведения. С другой стороны, сложно ожидать от парализованного страхом героя четких и отлаженных действий или методичного отстрела противников. Жизнь, знаете ли, вносит свои корректировки...

мента, действуйте в соответствии с ситуацией. В тревожном сне человек часто испытывает немалое удовольствие, умело избежав какой-то заведомо смертельной ловушки. – Наверняка вам знакомо это ощущение. Forbidden Siren дает шанс снова и снова продемонстрировать собственное превосходство, когда управляемый вами герой уходит от погони, растворяется во тьме, ускользает из-под лезвия ножа, перехитрив преследователей. А со смущающей поначалу неприветливостью интерфейса можно ужиться; более того, она придает самобытный шарм игре, так отчетливо дистанцированной от жанрово схожих соплеменниц. Вообще, игра постоянно ставит перед геймером неразрешимые, на первый взгляд, задачи, – но радость от их решения легко отодвигает на задний план все неудобства, и у нас на руках остается рафинированный, прекрасно срежиссированный хоррор. Разумеется, для полноты ощущений рекомендуется играть ночью, с выключенным светом и в хороших наушниках. Иски по компенсации морального ущерба направляйте непосредственно в SCEE.

ВО САДУ ЛИ? В ОГОРОДЕ!

Оказывается, деревенский сеттинг – именно то, чего не хватало играм ужасов: смена городских улиц, военных баз и лабораторий на всеми забытое захолустье пополнила жанровую гамму новыми леденящими нотками. Внешнее сходство с Silent Hill

В ОТЛИЧИЕ ОТ ПОХОЖИХ ИГР, ПУТЬ ИГРОКА В FORBIDDEN SIREN РАЗБИТ НЕ НА КРУПНЫЕ ЛОКАЦИИ-УРОВНИ С РЯДОМ ЗАДАНИЙ, А НА НЕБОЛЬШИЕ ЭПИЗОДЫ, СКОРЕЕ ДАЖЕ – СЦЕНКИ.


достигается за счет густого тумана, затягивающего все открытые пространства (в соответствии с этим стэнд игры на прошлогодней Токуо Game Show был укутан эффектной завесой сценического дыма), и если задачей дизайнеров Konami было воссоздание небольшого североамериканского городка (на ум сразу приходит Твин Пикс), то команда из SCEJ сделала все, чтобы передать характерную атмосферу крохотной японской деревушки, куда не так-то просто добраться на перекладных. Подобные места действительно существуют, разительно контрастируя с футуристичным Токио и напоминая о том, что далеко не вся Япония покрыта сетью скоростных железных дорог и современных заправочных станций. В отличие от похожих игр, путь игрока в Forbidden Siren разбит не на крупные локации-уровни с рядом заданий, а на небольшие эпизоды, скорее даже – сценки. Благодаря их скоротечности и разнообразию геймплей не приедается. Налицо несомненный шаг вперед по сравнению и с Resident Evil, и с Silent Hill, где решение загадок сводится к тому, в каком порядке использовать десяток предметов, чтобы открыть десяток запертых дверей; а нудное брожение по коридорам с рядами двер-

ных проемов способно вывести из себя обладателя самого что ни на есть ангельского терпения. Сильные впечатления от графики и анимации портит беспомощно плохая английская голосовая озвучка, ставшая наиболее слабым местом игры – исключив вариант с субтитрами, компания совершила преступление против геймеров. Кривляния непонятно где найденных дилетантов торпедируют кропотливо выверенную атмосферу уникального социума, разрушая целый пласт аутентичности игровых событий. Характерно, что отвечающего за этот безумный шаг менеджера SCEE на своих страницах в едином порыве сейчас пинает поголовно вся европейская игровая пресса, – а десять тысяч леммингов, как известно, не могут быть неправы.

СЕЛЬСКИЙ УЖАС


Далеко не все останутся в восторге от Forbidden Siren: новичкам слишком тяжело будет втянуться в эту историю, заставить себя играть по ее правилам. Опытные же ценители поджанра subbibal horror, напротив, будут приятно удивлены количеством инноваций, представленных авторами игры. Forbidden Siren стала настоящим средоточием хоррор-технологий: тут, пожалуй, реализованы все способы напугать зрителя/игрока, известные кинорежиссерам и гейм-девелоперам. За это мы готовы простить ряд явных минусов, среди которых повторение миссий, странное управление и жуткий дубляж. ■




 Иногда персонажи даже слишком реалистичны.

СЦЕНАРИИ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СОБОЙ ПРИПРАВЛЕННЫЙ СЮЖЕТНЫМИ ЗАСТАВКАМИ ПЕРЕХОД ИЗ ОДНОГО ПУНКТА В ДРУГОЙ – А ПРОТИВСТОЯТ ВАМ ПРОТИВНИКИ ХОТЬ И НЕ САМЫЕ УМНЫЕ, НО ВЕСЬМА ЧУТКИЕ И СВИРЕПЫЕ.




 Можно было сделать драки более техничными, это одно из наиболее слабых мест игры.



 «Похищая зрение», вы изрядно налюбуетесь на эффекты помех: у монстров барахлят антенны.

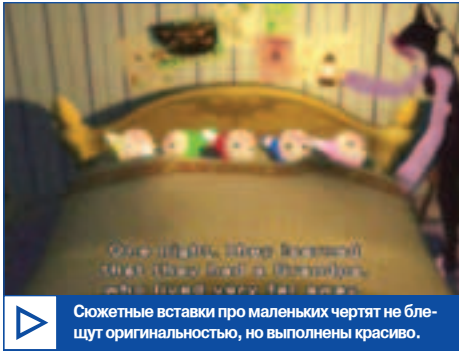


 Девелоперам все лучше удаются эффекты ручных фонариков. Здешний не уступает тому, что мы недавно видели на игральном уровне S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl и превосходит реализацию из Silent Hill 3.

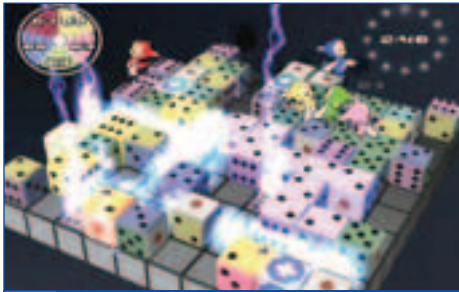


■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: puzzle
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: SCEI
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 5

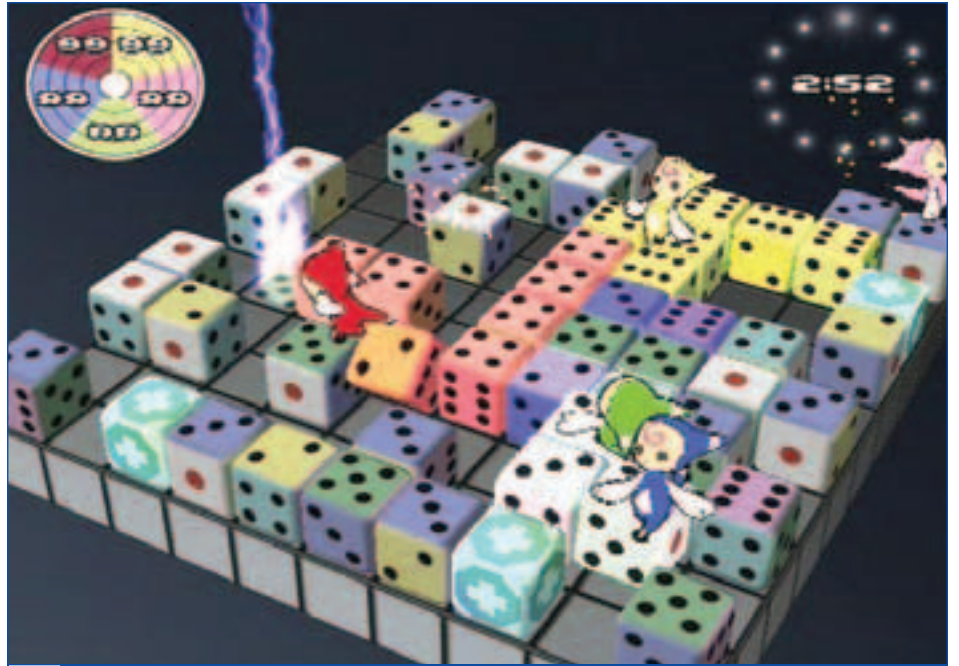
<http://www.capcom-europe.com/minisites/bombastic/>



▶ Сюжетные вставки про маленьких чертят не блещут оригинальностью, но выполнены красиво.



▶ Часто поля становится мало, чтобы спрятаться от взрывов. Берегитесь!



▶ В режиме мультиплеера некогда сориентироваться: противники успеют вставить палки в колеса и помешать осуществиться вашим дьявольским планам и мечтам о ценных реакциях.

ВЕРДИКТ

ФЕЙЕРВЕРК



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Простота, увлекательность, красочность, разнообразие режимов игры, отличный дизайн.

Минусы

Неудачно выполненный мультиплеер. В остальном все просто замечательно!

Чрезвычайно увлекательный пазл. Рекомендуется и большим и маленьким. Употреблять в больших дозах.



▶ Quest mode по большей части прямолинеен.

ДИНАМИЧНЕЕ, ЧЕМ
 Devil Dice

ЛУЧШЕ, ЧЕМ
 ZooCube

ПОЖАЛУЙ, ЛУЧШИЙ ИЗ СУЩЕСТВУЮЩИХ НА СЕЙ ДЕНЬ ПАЗЛОВ.

BOMBASTIC

ГЕКСОГЕННЫЕ КУБИКИ

СЕРГЕЙ «TD» ЦИЛЮРИК
 td@miranime.net

Создать пазл, который будет максимально увлекательным и вместе с тем настолько простым, что понять его сможет даже ребенок, действительно трудно. Игру о падающих в колодез фигурках, бессмертное творение нашего соотечественника, вспоминать не будем – избито; лучше обратим внимание на выпущенную в 1998 году японскую головоломку XI (Sai), за пределами Страны восходящего солнца более известную как Devil Dice.

И вот наступила эра PS2, и появился сиквел замечательного пазла – XI Go, распространяемый вне Японии фирмой Capcom, под названием Bombastic. Принцип игры в целом остался тем же – с той лишь разницей, что сложенные вместе цепочки кубиков теперь не тихо уходят под землю, а эффектно взрываются, причем взрывная волна распространяется во все четыре стороны на количество клеток, равное цифре на лицевой стороне кубиков цепочки. Если взрывная волна задевает кубик, на

лицевой стороне которого цифра, равная или на единицу меньше, чем на взрывающемся кубиках, то «зажигается фитиль» и на этих кубиках. И, поверьте, несмотря на то, что в теории это звучит весьма запутанно, научиться играть в Bombastic не составит большого труда даже ребенку.

Для детей прежде всего и предназначен основной режим игры – Quest Mode, где вам предлагается провести пятерых симпатичных чертиков через серию напичканных монстрами уровней и битв с разнообразными боссами. Более продвинутых геймеров приглашают осилить каждый уровень без потерь жизней и с истреблением всех врагов. Режим Trial помещает подконтрольного вам чертика на квадратное поле, где постоянно появляются новые и новые кубики, от которых следует избавляться. Game Over происходит либо когда все поле покроется слоем кубиков,

либо (что очевидно) при попадании несчастного чертика под взрыв. В Bombastic также имеется возможность выбора правил оригинального Devil Dice или их «продвинутого» варианта, где допускаются прыжки на кубиках и их перекладывание. Есть и режим мультиплеера, но ввиду присутствия на зоне сразу 5 игроков стратегический элемент там практически сведен к нулю.

Bombastic вовсе использует cel-shading, придавая детский шарм происходящему взрывному действию. Музыка – от легкого хауса до ритмичного техно, также отлично вписывается в – не побоюсь этого слова – атмосферу игры. Bombastic способен подарить не один час радости как начинающему игроку, так и матерому геймеру. Рекомендуется абсолютно всем! ■

Редакция благодарит интернет-журнал www.game24.ru за помощь в подготовке материала.



КОРОТКО О DEVIL DICE

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

В Devil Dice игрок управляет чертиком, бегающим по заполненному кубиками полю. Чертик делает шаг – и кубик, на котором он стоит, переворачивается на следующую грань. Цель – сложить вместе определенное количество кубиков с одним и

тем же числом на лицевой стороне (уничтожаются 2 кубика с двойкой сверху, 4 кубика с четверками и т.д.). Сложенные вместе цепочки медленно исчезают; если успеть приставить к ним еще больше равнозначных им кубиков, комбинация продолжится.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: «1С: Maddox Games» ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт VRAM)

<http://games.1c.ru/il2/fb.htm>



▶ Одна из «изюминок» add-on'a – немецкий реактивный перехватчик Go-229A.



▶ Перехват немецкой ракеты Фау-1. Уравниваем скорости и «сталкиваем» крылом с курса...



▶ Гена, давай я понесу чемодан, а ты понесешь меня... Составной бомбардировщик ТБ-3 СПБ ("цирк Вахмистрова") – самый экзотический пример использования истребителей.

ИЛ-2 ШТУРМОВИК: АСЫ В НЕБЕ

ДАЙТЕ МНЕ КРЫЛЬЯ, Я ПОЛЕЧУ

АЛЕКСАНДР СТОЛОВОЙ
rosomaha@land.ru

Лучшее – враг хорошего. Казалось бы, мудрая поговорка дает однозначный ответ на вопрос: «Стоило ли выпускать продолжение к орденоносному проекту, давно возведенному на трон поклонниками жанра?». В Maddox Games решили по-другому. И не ошиблись. Уж мы-то знаем!

Главное достоинство «Асов в небе» – возможность полетать на уникальных самолетах. Воспользовавшись пикирующим бомбардировщиком-авиапаткой ТБ-3 СПБ, можно пробраться в тыл врага и нанести внезапный удар, сбросив пару истребителей И-16. Причем управлять разрешено как самим ТБ-3 СПБ, так и юрким И-16. А можно на анг-

лийском истребителе перехватить и уничтожить немецкую ракету Фау-1. Также в дополнении реализованы такие уникальные самолеты, как авиакомплекс Mistel (FW-190 и двухмоторный Ju-88, сбрасываемый, как бомба) и реактивный перехватчик Go-229A. Всего в add-on вошло 29 новых самолетов, которыми можно «порулить» самому, и 8 «птичек», управляемых компьютером. Завернут деликатес в красивую упаковку из десятка новых динамических кампаний. Как и в «ИЛ-2 Штурмовик», ваши действия влияют на характер и обстановку в последующих заданиях и даже на положение линии фронта. Действие «военного спектакля», кстати говоря, разворачивается на трех новых огромных территориях – переработанном Тихоокеанском регионе, в Нормандии и Арденнах. Add-on сохранил в себе и все достоин-

ства оригинала: детально проработанные модели самолетов, гибкую настройку сложности, реалистичные звуковые эффекты. А отличная графика и грамотная система повреждений давно стали отличительной чертой серии. Претерпел трансформации и мультиплеер – появился режим «Сетевая карьера». Он похож на игру по сценарию, но задания создаются в соответствии с информационными данными, временем и боевой обстановкой, меняющимися от миссии к миссии. Все ваши действия влияют на формирование задачи.

Кроме новых моделей и кампаний, «Асы в небе» содержат массу исправлений, а также обновленный AI. К сожалению, не обошлось и без новых ошибок, но, несмотря на это, игра стабильна и мелкие недоработки не портят благоприятное впечатление. К тому же скоро выйдет заплатка, исправляющая баги и добавляющая более 10 новых самолетов.

«Асы в небе» – это очередной мазок гениального художника, придающий картине стройность и завершенность. Но работа еще не закончена – мы ждем продолжения!

P.S. «Асы в небе» требуют предустановленной игры «ИЛ-2 Штурмовик: Забытые Сражения». ■

ВЕРДИКТ

ХВАТАЙ И БЕГИ



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Новые динамические кампании, большое пополнение парка самолетов, новая наземная и морская техника.

МИНУСЫ

Несколько старых ошибок и парочка новых. Других недостатков замечено не было.

Продолжение лучшего в своем классе авиасимулятора. Новые кампании, самолеты, задания – что еще нужно пилоту?

ВЫСОКО В НЕБЕ

РЕДКИЕ ВИДЫ САМОЛЕТОВ

С выходом дополнения, пожалуй, только в «ИЛ-2 Штурмовик» можно попробовать в деле столько интересных видов реально существовавших самолетов. Кроме Me-163B (на скриншоте), добавлены реактивный истребитель He-162A, высотный истребитель Ta-152H-1 (с двумя системами впрыска), наиболее удачная модификация штурмовика Ju-87D-5 («Штука»), сразу ставшая популярной среди любителей бомбардировок, и различные двухмоторные истребители.



НА УРОВНЕ

Lock On Modern Air Combat

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Microsoft Combat Flight Simulator 3

ПОЗИЦИИ ЛУЧШЕГО В МИРЕ АВИАСИМУЛЯТОРА НЕЗЫБЛЕНЫ. НИ ШАГУ НАЗАД!



▶ Воздушный бой длится считанные секунды.

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ

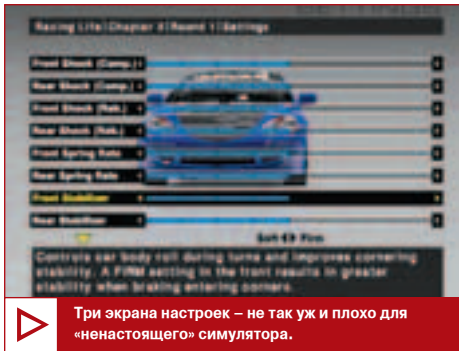
ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЗЕМЛИ





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: racing
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РАЗРАБОТЧИК: Namco
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.racing-evolution.com/>



▶ Три экрана настроек – не так уж и плохо для «ненастоящего» симулятора.



▶ Перед каждым заездом камера наглядно демонстрирует местные красоты.

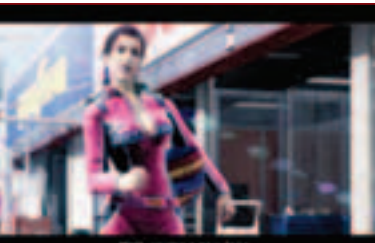


▶ Подобные эффектные сцены в R: Racing Evolution на самом деле редки – этот скриншот предоставлен прессе издателем. Но все честно: и модельки машин, и зрители на заднем плане в игре именно таковы.

ДЕЛО КУДЦОВ ЖИВЕТ!



Идея, впервые примененная в Metropolis Street Racer, кочует теперь из одной игры в другую. Мало просто выиграть гонку, надо сделать это еще и красиво! За каждые «правильные» действия вам начисляют очки, так что есть стимул проходить повороты чисто, не врезаться в машины соперников (к слову, в R: Racing нет никакой модели повреждений, даже скорость почти не снижается от столкновений!) и вообще водить автомобиль красиво. А прошедшие апгрейд (на него заработанное и тратится) «тачки» позволят в следующий раз победить всех еще более эффектно!



▶ Джина не любит Рен-тян, она плохая. Наверное.

R: RACING EVOLUTION

ПУТИ ЭВОЛЮЦИИ НЕИСПОВЕДИМЫ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

В последние годы компания Namco известна в основном своими файтингами Tekken и Soul Calibur, не забываем мы и о RPG – сериалы Xenosaga и Tales ценятся ничуть не меньше, чем Final Fantasy и Breath of Fire. Но ведь когда-то все владельцы PS one с упоением играли в гонки Ridge Racer и даже представить себе не могли, что на следующей консоли от Sony появятся другие лидеры жанра. Кому понравился Ridge Racer V? Нет, давайте расширим вопрос: где клоны RR, куда подевались простые аркадные гонки без особых изысков, идеально подходящие неприятной публике? Их нет – остались либо футуристичные F-Zero, либо все более уходящие в сторону симуляторов Gran Turismo и Project Gotham Racing. Причем каждый успешный проект непременно имеет несколько фирменных «фишек», обычные «хорошие гонки» уже не ценятся, ибо успели надоесть хуже горькой редьки. Разработчики R: Racing Evolution не

сидели все последние годы на необитаемом острове, посему в своей новой игре постарались учесть все требования геймеров. И именно поэтому игра не называется Ridge Racer VI.

▶ ЗНАКОМИМСЯ С РЕН-ТЯН

Самое заметное нововведение: в игре вам доведется покатасть на настоящих машинах. Лицензий, конечно, Namco накупила не так много, как Sony для GT4, но неспециалисту и их будет вполне достаточно. Часть трасс также смоделирована по образцу и подобию настоящих, однако есть и выдуманные. Впрочем, на деле более важно другое. Подобно Pro Race Driver, R: Racing Evolution обладает сюжетным режимом. Многие обозреватели отнеслись к нему скептически, но для геймера-казуала, не являющегося хардкорным поклонником гонок и не желающего играть в онлайн, это

идеальный вариант. Ведь если той же Namco удалось создать сюжетно-ориентированный авиасимулятор (сериал Ace Combat), то почему бы не проверить ту же штуку и с еще одним якобы непригодным для этого жанром? В режиме Racing Life мы знакомимся с девушкой-водителем, таланты которой были случайно замечены специалистами по автогонкам. Имя ее – Рена Хаято, но мне почему-то проще звать ее Рен-тян, благо японская внешность располагает. Поверьте, общаться с ней очень приятно.

▶ ВСЕ-В-ОДНОМ

В R: Racing Evolution можно участвовать чуть ли не во всех вариантах гонок – от кольцевых в духе NASCAR до уличных а-ля Project Gotham Racing, от раллийных до драг-рейсинга. Но зачем самостоятельно бродить по меню и выбирать себе блюдо по вкусу, когда

НАПУГАЕМ ГАДА



У ВОДИТЕЛЕЙ НЕРВЫ ВЕДЬ НЕ ЖЕЛЕЗНЫЕ!

Говоря об R: Racing Evolution, нельзя забывать об использованном здесь ноу-хау – линейке «паники» водителя. Чтобы обогнать соперника, достаточно сесть ему на хвост. Он начнет нервничать (линейка заполняется) и в конце концов сделает ошибку, после чего останется только с ветерком проехать мимо. Навер-

ное, это интересно и свежо, но в отличие от реализованного в Gran Turismo 4 эффекта воздушной ямы, имеет слабое отношение к реальным гонкам. Скептически настроенный геймер может и вовсе заявить, что вся задумка призвана лишь замаскировать огрехи AI. Такая точка зрения имеет право на жизнь.

— ХУЖЕ, ЧЕМ

Project Gotham Racing 2

|| НЕ ПОХОЖА НА

Ridge Racer V

ХОРОШАЯ ИГРА, КОТОРАЯ ПЫТАЕТСЯ УГОДИТЬ ВСЕМ, НО НЕ ДОТЯГИВАЕТ ДО СТАТУСА МЕГАХИТА.

ВЕРДИКТ



ЗАВОДИТ!



7.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Отличная графика, хороший дизайн трасс, настоящие автомобили, удобное управление, обилие игровых режимов.

Минусы

По многим параметрам игра отстает и от Gran Turismo 4, и от специализированных симуляторов вроде WRC.

Отличный выбор для тех, кто играет в гонки лишь время от времени. Хорошая игра, пусть и не лучшая в жанре.

РАС-MAN VS.



ПРЕЛЕСТЬ ВЕРСИИ ДЛЯ GAMECUBE

Серьезное различие между вариантами R: Racing Evolution для разных платформ лишь одно: владельцы консоли от Nintendo получают бесплатный бонус в виде игры Pac-Man Vs., сетевой адаптации оригинального хита, разработанной при участии Сигэру Миямото! В ней одному из геймеров предлагается

стать собственно колобком, поедая точки, а остальные же трое управляют призраками (они видят лишь часть игрового поля, и поэтому поймать добычу не так-то просто). Яркая мультяшная графика и незабываемый юмор делают Pac-Man Vs. отличным выбором для любой вечеринки.

можно, отыгрывая роль Рен-тян, опробовать заранее подготовленный разработчиками комплект в виде Racing Life? Приключения девушки растягиваются на более чем десяток глав, в рамках каждой из которых предстоит участие в некоем локальном чемпионате. Время от времени появляются небольшие, но исключительно качественные CG-ролики, проясняющие детали сюжета. Есть у Рен-тян и очаровательная соперница Джина, считающая, что ваши наниматели «разрушают спортивный дух гонок». Так ли это, вы выясните в конце игры. Сюжетные ролики не напрягают, не отвлекают от игрового процесса, но чуть-чуть прибавляют вам волю к победе. Переговоры между водителями во время гонок изящно подчеркивают отношения между ними вне трассы, а инструкции тренера наводят на мысли о том, что, быть может, Джина и права.

ВСЕ В КУСТЫ!

Графический движок R: Racing не слишком силен по меркам игр последнего поколения, но работа дизайнеров с лихвой это компенсирует. Ирония в том, что если почти во всех гонках геймплей выглядит значительно сим-

патичнее, чем собственно игровой процесс, то в R: Racing все графические объекты на трассе расставлены так, чтобы именно во время гонок они выглядели наиболее эффектно. Особенно это касается деревьев с кустами – ландшафт вокруг трасс просто завораживает, лучшего нигде еще не видел. Зрители представлены «картонными фигурками», но в отличие от Gran Turismo 4 Prologue, не воспринимаются как дешевая декорация. С городскими локациями дело обстоит чуть хуже – ничего запоминающегося и эффектного, обычные коричневые домишки в деревнях и серые небоскребы в мегаполисах.

ГОНКИ НА АВТОПИЛОТЕ?

К автоматической коробке передач любители гонок уже давно привыкли, редко возникает желание самостоятельно переключать скорости. Но педаль тормоза – это святое, грамотное прохождение поворотов – чуть ли не

единственный навык, который требуется приобретать по мере прохождения игры. Но вот в R: Racing Evolution по умолчанию включен режим автоматического торможения. Это означает, что все повороты можно проходить, не отпуская газ. Вообще. Компьютер сам все сделает за вас. При желании можно лишь чуть-чуть сбавлять скорость (не пользуясь при этом тормозом, иначе почти наверняка вас занесет).

Интересно, что отношение к игре в целом зависит исключительно от того, нравится ли вам вышеописанная конкретная фишка. R: Racing Evolution – идеальная игра для людей, не являющихся фанатами гонок. Она красива, она проста и доступна, но при этом не лишена симуляторных изысков. Даже отсутствие режима обучения, за которое игру критиковали многие западные обозреватели, вполне оправдано – я бы лично никогда не сел за гонки, где требовалось бы уделить более получаса тренировочным миссиям. С другой стороны, возможности по настройке и апгрейду автомобилей достаточно богаты, и по мере прохождения я постепенно понимал, как ими пользоваться. Конечно, раллийный режим здесь хуже, чем в WRC3, а кольцевые гонки – чем в специализированных симуляторах, да и ощущения скорости в духе старых Ridge Racer почему-то нет. Но если вам хочется иметь дома одну игру жанра racing, а Gran Turismo по каким-то причинам вас не устраивает (ленью ждать четвертую часть?), то R: Racing Evolution вполне подойдет. ■

В R: RACING EVOLUTION ПО УМОЛЧАНИЮ ВКЛЮЧЕН РЕЖИМ АВТОМАТИЧЕСКОГО ТОРМОЖЕНИЯ. ЭТО ОЗНАЧАЕТ, ЧТО ВСЕ ПОВОРОТЫ МОЖНО ПРОХОДИТЬ, НЕ ОТПУСКАЯ ГАЗ. ВООБЩЕ.



Типичный провинциальный городок. Коров, правда, я здесь не заметил.



Не бойтесь, этот Fiat только с виду неказист, на деле же он может показать кузькину мать даже



Сетевого режима нет, однако погонять вдвоем можно и в режиме split-screen. Впрочем, R: Racing – в первую очередь игра однопользовательская, это следует обязательно учитывать при покупке.

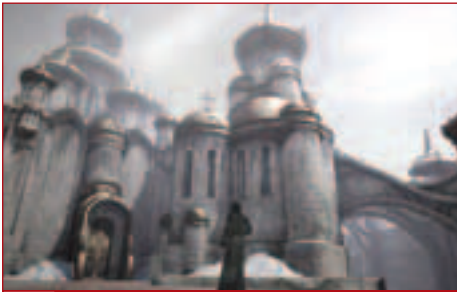


■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox, PlayStation 2 ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: XS Games
 ■ РАЗРАБОТЧИК: MC2-Microïds ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

<http://www.syberia2.info>



▶ Расклейщик афиш клеит один и тот же плакат почти все время, пока Кейт бежит по станции.



▶ В храм Кейт проникает, переодевшись монахом. В рясе она бегать не может.



▶ Трактир дядюшки Циркуса пользуется всенародной любовью у жителей городка Романсбург. Убедиться в этом можно, взглянув на заставленные стаканами столы. Музыкальная тема сцены – «Очи черные».

ТЫ ПОМНИШЬ, КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ?



СИБИРЬ 2 (SYBERIA 2)



И БЕСПЛАТНАЯ ПУТЕВКА В СИБИРЬ!

Центральной фигурой является Бенуа Сокал, завоевавший себе титул гуру приключенческих игр. Именно на нем лежит ответственность за все, что происходит с Кейт Уокер, с ее друзьями и недругами. Первоначально идея сюжета, игровой Вселенной, родилась у Бенуа после того как он увидел по французскому телевидению передачу, посвященную мамонтам. Зубчатые колеса тут же завертелись в его голове и, обложившись книжками с описанием этих волосатых слонов и монографиями, посвященными коренным народам Сибири, он принялся за работу. И настолько она у него хорошо пошла, что после прохождения второй части игры даже хочется спросить у автора: «А дальше-то что будет?»

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Когда я был маленьким и наивным, путешествия ассоциировались у меня исключительно с дикой природой (в лесу за общеджигитом), суровыми бородатыми мужиками (в которых превращались одноклассники на третий день похода) и спиртом (в пластиковых бутылках).

Став большим и умным, я догадался, что путешествовать можно на более далекие расстояния, причем значительно комфортнее. Главное не брать с собой одноклассников. Лучшее всего отправляться в путь в компании с симпатичной барышней, например, с невестой. Куда – не так уж и важно. Хоть в Сибирь. Или в Syberia 2.

▶ **УОКЕР – ЭТО НЕ ТОЛЬКО ВИСКИ**

Приключение Syberia 2 является продолжением нашумевшей некогда одноименной игры, но без всяких цифровых обозначений в названии. Разработчики постарались сделать его максимально самостоятельным. Им это удалось. Но сказать, что такой

вариант всех обрадовал, и вашего непокорного слугу в том числе, нельзя. В игре мы по-прежнему руководим действиями Кейт Уокер – успешного адвоката из Нью-Йорка, которая бросила работу, друзей и даже пить. Все эти жертвы были сделаны лишь затем, чтобы помочь престарелому сумасшедшему механику-изобретателю найти фантастический остров Сибирь, где до сих пор бродят мамонты и лопают голубую травку. Травка у самого изобретателя, которого зовут Ханс Форальберг, видимо, была хорошая, раз ему удалось запудрить мозги такой циничной барышне, как Кейт. Более того, теперь не Кейт, а именно он фактически является главным персонажем игры, вокруг которого и разворачиваются события. А мы вместе с симпатичной адвокатессой всего лишь добро-

вольные помощники этого старика с лицом серийного убийцы и душой Деда Мороза.

▶ **ЭТО ВАМ НЕ ШАХМАТЫ – ТУТ ДУМАТЬ НАДО**

Думать во время путешествия Ханса и Кейт по просторам необъятной России приходится много. Большую часть времени мысли крутятся вокруг одного: куда бы еще ткнуть мышкой, чтобы продвинуться дальше по сюжету. Дело в том, что Syberia 2 является классическим представителем жанра и как любой уважающий себя квест заставляет сканировать экран за экраном, чтобы найти очередную активную область. Первое время даже забавляет, изображая сапера, прочесывать сантиметр за сантиметром очередную изумительную картинку. Потом

КЕЙТ УОКЕР – СПОРТСМЕНКА, БЕСПАРТИЙНАЯ

НЕ ОТВЛЕКАЕТ ЛИ ВНЕШНОСТЬ ГЕРОИНИ ОТ САМОЙ ИГРЫ?

То, с какой любовью художники создавали образы персонажей, внушает искреннее уважение. У особо чувствительных игроков от одного только вида Кейт Уокер проявляются все лучшие мужские качества. Не даром на улице весна. Но разработчики приложили все усилия, чтобы соблюсти мораль. Поэтому барышня меняет свои наряды, прячась от игроков. Например, переодеться в зимний костюм она может только запершись в душевой кабинке своего вагона.



| | |
|--|---|
| <p>— ОДНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ</p> <p>Broken Sword: The sleeping Dragon</p> | <p>+ АТМОСФЕРНЕЕ, ЧЕМ</p> <p>Westerner</p> |
|--|---|

ВТОРАЯ ЧАСТЬ СИБИРСКИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ, СУДЯ ПО ВСЕМУ, НЕ СТАНЕТ ПОСЛЕДНЕЙ.

ВЕРДИКТ



СИБИРСКИЕ МОРОЗЫ



7.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Великолепная графика, качественное музыкальное сопровождение, трогательный сюжет, симпатичная героиня.

Минусы

Большое число «головоломок», решающихся методом перебора, утомительная беготня по изученным областям.

Приятная игра, позволяющая прожить несколько интереснейших часов, не вызывающая спазмов от образа русской действительности.

ПЬЕСА ДЛЯ ЧЕТЫРЕХ МЕХАНИЧЕСКИХ ЛОШАДЕЙ



КАК ИМПЛАНТИРОВАТЬ СЕРДЦЕ ЖЕЛЕЗНЫМ ЛОШАДКАМ ЦИРКУСА

Перед тем как покинуть гостеприимный Романсбург, Кейт придется совершить немало добрых дел. В том числе она должна будет починить механических лошадей старика Циркуса, который является приятелем механика Форальберга. Получив у изобретателя «железное сердце», Кейт нужно установить его в основание лошадиного механизма. Затем необходимо трижды нажать на центральную кнопку и подключить животных, как показано на рисунке. После этого остается лишь запустить скакунов.



это надоедает, а еще чуть позже вызывает зубной скрежет. Но ничего не поделаешь. Любишь кататься по русским просторам в компаниях с симпатичными американками, люби и мышку по столу катать. Активные области на игровых экранах весьма невелики по размерам. Поэтому в Syberia 2 очень просто пропустить вход в нужное здание, важный объект или интересную загадку.

Головоломки в игре производят вполне благоприятное впечатление. Но, на мой предвзятый взгляд, среди них слишком много таких, которые решаются примитивным методом тыка. По опыту могу сказать, что научным тыком гораздо интереснее искать жену, нежели решение очередной задачки. Сомнительное это удовольствие, например, пытаться вытащить конфеты из аппаратов, торгующих сладостями, перебирая десяток монеток. А нужно всего-то в первый прибор бросить пятую монету, а во-второй – вторую. Запомните эту подсказку, а уж мимо автоматов для сладкоежек не пройдет. Сюжет не позволит.

ГЕРОИ ХОЛОДНЫХ ДНЕЙ

Во время игры в Syberia 2 не отпускает мысль, что читаешь захватывающую книгу, в которой запрещено даже делать пометки на полях. Все будет так, как сказал главный режиссер. Шаг влево или шаг вправо считается побегом, прыжок на месте расценивается, как попытка улететь. Но такая прямолинейность абсолютно не портит приключений Кейт Уокер. Все дело в окружении, в котором ты оказываешься, – в нем ждут десятки персонажей, и каждый из них является личностью. Видеть добродушного владельца трактира – одно удовольствие, философствующего одноногого полковника – другое, безумного настоятеля храма – третье, а не видеть его же – четвертое. Безумно интересно постепенно узнавать черты характера всех героев. Впрочем, близко познакомиться с ними придется в любом случае – для продвижения по сюжету игры необходимо в обязательном порядке пройти все дерево диалогов, доступное при общении с тем или иным персонажем.

Слава разработчикам, сама Кейт Уокер является чрезвычайно разговор-

чивой барышней и с удовольствием болтает с каждым встречным-попечерным. Причем, в отличие от первой части игры, своему мобильнику, постоянно находящемуся под рукой, она уделяет гораздо меньше внимания. В Syberia 2 по телефону Кейт получает всего несколько важных сообщений. Со своим кавалером она рассталась, испугавшись, что если так примет от него настойчиво предлагаемую руку и сердце, то в итоге избранник окажется безруким и бессердечным. А раз нет ухажера, то и разговаривать даже с подружками не о чем, не говоря уже о шефе, который извелся в Нью-Йорке в ожидании своей сотрудницы. Напрасно ждет. Кто же сугробы и елки променяет на слякоть и светофоры? Ведь у нас в Сибири такая красота...

КРАСОТА КОГО-НИБУДЬ СПАСЕТ

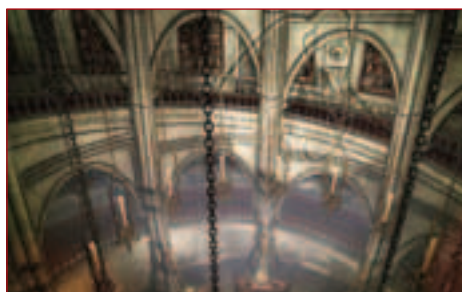
В Syberia 2 можно долго и с удовольствием придирается к загадкам и головоломкам, можно грубо ругать необходимость скрупулезно ощупывать курсором каждый пиксель на экране. Но нельзя сказать и дурного слова о том, как игра смотрится и «слышится». Потому что от такой изумительной красоты просто пропадает дар речи и остается только писать дифирамбы в данной статье. Холодный, но прекрасный мир севера, снегов, елок и сопутствующих им шишек выглядит в игре гораздо лучше, чем в реальности. Поместив в него по-настоящему живых персонажей, накрепко связав их друг с другом захватывающим сюжетом, авторы Syberia 2 дали нам шанс совершить удивительное путешествие. За такую путевку в такую Сибирь не жалко и заплатить. ■



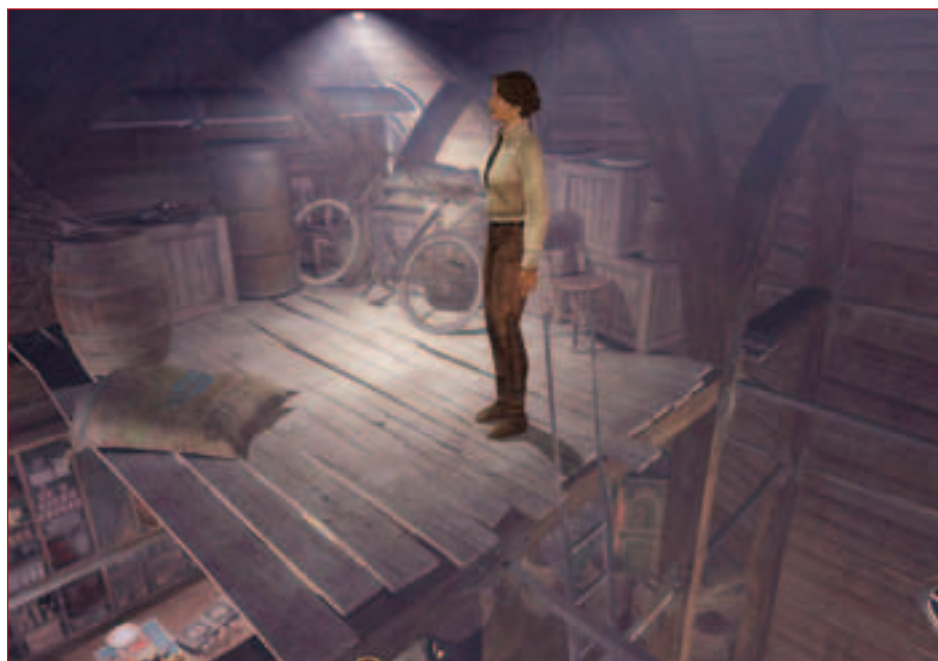
Место крушения поезда. Напоминает Тунгуску.



Кейт разгадывает одну из головоломок. Ей нужно зажечь свечи на 12, 3, 4, 8 и 9 часах.



На стене появляется силуэт мамонта. Его глаз указывает на тайник.



Под крышей станции, за которой присматривает полковник Гупатчев, можно найти массу интересных вещей. Но воспользоваться Кейт сможет только старой одеждой, за которую удивится любая модница.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari ■ РАЗРАБОТЧИК: Paradigm Entertainment
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.mi-game.com/indexFlash.html>



▷ Увидеть врага до того, как он увидит вас, – редкое везение.



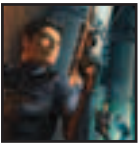
▷ Перетаскиваем тело сраженного сверхулаком врага подальше от зоны патрулирования.



▷ Опять лаборатории! Опять всемирная угроза биологического оружия! Опять компьютерные вирусы! Сколько еще stealth-игр, эксплуатирующих эту заезженную фабулу, мы увидим на своем веку?

ВЕРДИКТ

ОВЕЧКА ДОЛЛИ



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Винни Раймс в роли Лютера, модный жанр, куча скопированных из хитов элементов геймплея.

МИНУСЫ

Неудобное управление, насквозь вторичный геймплей, ужасная камера, примитивный сюжет, серое оформление игры.

Громкое имя популярной серии не дает MI:OS какого-либо права на звание достойной игры своего жанра.

MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA

МНОГО ТОМА КЛЭНСИ, МАЛО ТОМА КРУЗА

СЕРГЕЙ «TD» ЦИЛЮРИК
 td@miranime.net

Меня жестоко обманули: в коробку с Mission: Impossible Operation Surma не положили Тома Круза. Агент Хант, обнаруженный в комплекте с одной игрой, был тускл, сер и начисто лишен колорита, которым обладал игравший его роль актер. Как оказалось впоследствии, «Операция Сурьма» в полной мере наделена качествами своего протагониста.

С первых же минут игры любой человек, даже если он прожил в изоляции от всего мира последние пять лет (со времен первых частей Syphon Filter и Thief), поймет, что ничего нового в MI:OS не увидит. Тусклые бэкграунды, вызывающее недоумение управление, стандартный набор миссий (возьми айтем – убей врагов – защити своих – останься незамеченным), намек на stealth в виде линейки невидимости а-ля Thief, абсолютная линейность, убогий AI и, наконец, камера, настолько неграмотно реализованная, что сама по себе делает миссию невыполнимой – вот основные характеристики геймплея «Сурьмы».

Вот вам пример. В теории агент Хант должен осторожно приблизиться к врагу сзади и нанести ему смертоносный удар в черепную коробочку. На практике же игрок зачастую оказывается слишком занятым вращением правого аналога и, пытаясь контролировать чересчур близко расположенную к Ханту камеру, выдает его врагам и тем самым провоцирует тревогу. Расправиться с противником проблемы не составит: пара ударов – и он в нокауте. Но, не дай бог, тревога продлится дольше сорока секунд, ибо в этом случае объявляется провал миссии. Сохраняться можно только после полного прохождения уровня (коих в игре более двух десятков), а внутри уровня приходится довольствоваться чекпойнтами. Бедный геймер – его нервная система подвергается непосильным испытаниям. Графика MI:OS ничем не выделяется, звук ровно такой, каким и должен быть:

единственное, что достойно упоминания, – Ving Rhames, игравший роль Лютера в фильмах, озвучивает своего персонажа и в игре. Сценарист же, очевидно, перечитал в детстве Тома Клэнси и до сих пор не осознает, что на дворе 21-й век, а тематика бархатных революций в Восточной Европе уже давно себя изжила. Думаю, не стоит говорить, что от знаменитого псевдорусского акцента живущий в России человек будет плевать. Равно как и ценящий оригинальность геймер – от Operation Surma. Выбор, конечно же, за вами – и я не исключаю, что MI:OS вполне может понравиться любителю жанра – но я все же посоветовал бы сначала посмотреть на Splinter Cell: Pandora Tomorrow, а потом решать, покупать вам «Операцию Сурьма» или нет. ■

Редакция благодарит интернет-журнал www.game24.ru за помощь в подготовке материала.

▷ Без знаменитых «полетов» на тросе в MI никак нельзя.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

НА УРОВНЕ

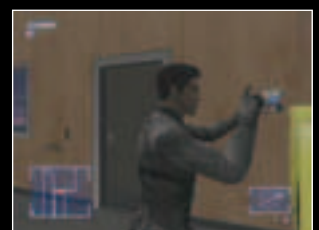
Syphon Filter: The Omega Strain

ШТАМПОВАННАЯ ПО ЛИЦЕНЗИИ ИГРА, ДАЛЕКО НЕ САМЫЙ ЛУЧШИЙ ШПИОНСКИЙ БОЕВИК.

ИНВЕНТАРЬ СУПЕРАГЕНТА

НА ЗАВИСТЬ БЭТМЕНУ

Агент Хант экипирован по последнему слову техники: бинокли со встроенной фотокамерой, инфракрасные очки, ультразвуковой датчик, пистолет-гарпун, взломщик электронных замков, высокотемпературный резак для замков амбарных, летающая камера «Оса» и многое-многое другое скрывают в себе карманы нашего агента. Грамотное использование инвентаря – залог успешного прохождения игры.





■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, GameCube ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: TDK Mediactive
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Starbreeze Studio ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ
 К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 192 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт VRAM)

<http://www.knightsofthetemple.com>

ВЕРДИКТ

АД – ЖИВОПИСНОЕ МЕСТО



6.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Атмосферная музыка, реалистичная анимация, зрелищные драки, бодрый игровой процесс, забавные монстры.

Минусы

Убогие текстуры персонажей, невыразительные ролики, однообразные локации, простой и предсказуемый сюжет.

Возможность на собственном опыте убедиться, что бывает с человеком, пардон, тамплиером, когда его посылают ко всем чертям.

KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE

ПЕЦАРЬ РЫЧАЛЬНОГО ОБРАЗА

МАРИНА ПЕТРАШКО
petrashko@list.ru

*Уже много раз христианство катилось ко всем чертям, и всякий раз погибали черти.
 Г.К. Честертон*

Бывает, знаете ли, настроение, когда хочется взять в руки виртуальный меч и, не особо напрягая мозговые извилины, задать перцу всяческим демонам и злодеям. Главное, чтобы диск правильный под рукой был. Если душеспасительная разминка с избиванием рогатых чертей обошла вас стороной, вот вам игра про рыцаря-храмовника, она все исправит.

С нашей помощью главгерой – тамплиер – будет, бегая по уровням с монстрами, спасать наделенную божественным даром подружку, которую злой епископ задумал принести в жертву Аду. Это сюжет. А вы чего хотели? Спасение – дело прямолинейное. Изредка, чтобы как-то освежить историю, нам показывают ролики, в основном, на две темы. Первая – нам является призрак спасаемой героини (она в руках злодея, но еще жива), жалуется на новые зверства и читает молитвы, наделяющие героя новыми божественными спо-

собностями. Вторая – герой каким-то чудом догоняет епископа, но тот, показав дулю, удаляется, оставляя после себя новые пачки врагов.

Игровой процесс знаком до боли – продвигаемся по тоннелеобразному уровню, вырубая все на своем пути. Набирая силу для молитв, дающуюся после смерти врагов, герой ходит между противниками, как грибник. Нарубит достаточно – пускают дальше. Иногда вместо этого приходится решать несложные головоломки – крутить ручки, нажимать на рычаги, вставать на плиты-кнопки.

Кое-что в игре не удалось. Прежде всего, борьба с камерой. Когда вы вбегаете в незнакомый зал, камера начинает ме-е-едленно облетать окрестности. Рано или поздно оказывается, что вы бежите по кругу. Иногда это фатально, особенно, если в вас стреляют.

Затем – дизайн уровней. Хотя игровые просторы от города к городу от-

личаются, внутри все однообразно, и трудно не заблудиться. Кроме того, первые локации просто некрасивы.

Зато хороша анимация (хотя и неидеальна) – с помощью технологии motion capture разработчики реализовали более полутора сотен движений. Таким образом, шинкование врагов превращается в приятное глазу «мясное» действие, подкрепляемое, к тому же, атмосферной музыкой.

В общем, несмотря на ряд претензий, игра неплоха. Затягивает. Периодически герой подбирает с трупов новое, более мощное оружие. Молитвами героини он обретает силу повышать очки здоровья, вызывать защитную ауру, кидаться во врагов файерболлами и устраивать землетрясения a-la Hulk. Можно настроить сложность (четыре позиции) и наслаждаться.

Если закрыть глаза на минусы, перед нами любопытный проект. Для тех, кто мечтает о полупораметровом мече. ■



Защитная аура в действии.

ХУЖЕ, ЧЕМ

The Lord Of the Rings: The Return of the King

БРУТАЛЬНЫЙ НАСК'N'SLASH С НЕЗАМЫСЛОВАТЫМ СЮЖЕТОМ ЖДЕТ СВОЕГО ГЕРОЯ.

НА УРОВНЕ

Wars and Warriors: Joan of Arc

КТО С МЕЧОМ К НАМ ПРИДЕТ...

...ПОЛУЧИТ ЕЩЕ ТОПОР, ПАЛИЦУ И ЛУК СО СТРЕЛАМИ

Главный герой – личность очень опасная. Носит с собой три вида холодного оружия и лук. Постоянно обновляет арсенал. Жаль только, не видно особой разницы в применении, например, меча и боевого топора. Визуально они, конечно, отличаются, но в сражениях наносимый монстрам урон кажется схожим. Тогда стоит ли менять оружие ближнего боя? Зато с луком все в порядке – для него существует даже отдельный режим.



Иногда герой не гнушается ради спасения мира присвоить меч давно умершего воина.



Борьба с тремя противниками – двумя лучниками и одной камерой. Камера победит?



Даже в Аду присутствуют вот такие колонны с изображениями молящихся – а как еще сохранять герою его драгоценную жизнь? Только между уровнями и у этих колонн – иначе никак.



■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari ■ РАЗРАБОТЧИК: Human Head
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: Pentium III 800 МГц,
 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт VRAM)

<http://www.dmhgame.com>

СОВСЕМ
НЕ СТРАШНО



DEAD MAN'S HAND

КОВБОЙ ПО ИМЕНИ БАРСУК

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Повышенной сложностью игр сейчас никого не удивит. Но досадное раздражение от невозможности завершить очередную задачу – это не про Dead Man's Hand. Каждую миссию можно пройти на трех различных уровнях сложности – Easy, Normal и Hard. Впрочем, независимо от того, по какой дорожке решит пойти игрок, он вряд ли столкнется с безвыходной ситуацией. Количество врагов и запас патронов остаются неизменными в любом случае. Единственное, что заставляет чаще нажимать на кнопку стрельбы, – увеличенная живучесть супостатов. На уровне Hard они умирают не после первого, а после (кто бы мог подумать!) второго или даже третьего выстрела.

По непонятным причинам разработчики компьютерных игр очень редко обращаются к теме вестерна. Mad Dog McCree, Desperados и Wild Wild West – вот, пожалуй, наиболее колоритные творения, так или иначе связанные с временами отчаянных ковбоев.

Ожидаемый в самое ближайшее время Desperados 2: Cooper's Revenge должен хотя бы немного подсластить жизнь всем любителям приключений на Диком Западе. А пока кудесники из Spellbound заряжают кольты и готовят лошадей к погоням за коварными гринго, студия, подарившая нам нордическую сказку Rune, решила порадовать всех своим новым творением под названием Dead Man's Hand.

Признаюсь, будущее этой игры я представлял довольно скептически. Заурядный шутер от Human Head едва ли мог на равных конкурировать с такими проектами, как XIII, Far Cry и другими монстрами FPS. Стремительно пронеслись они, оставив яркий след восхитительных воспоминаний и практически лишив своих ме-

нее именитых собратьев шансов на успех. Но опасения по поводу судьбы Dead Man's Hand оказались более чем напрасными. Пусть игре не светят лавры суперхита, пройти мимо нее было бы неразумно. И на это есть конкретные причины.

НЕ ЖАЛЕЯ ПУЛЬ

Первая кроется в атмосфере. Немного мрачная и даже мистическая, она отлично передает общий настрой событий. Представьте себе небольшой городок, расположенный где-то посреди продуваемых всеми ветрами прерий американского Запада. Здесь бесполезно искать друзей, а надеяться можно только на верный револьвер. Из-за каждого угла на главного героя готовы напасть враги, жаждущие только одного – получить награду за его голову. В такой обстановке

приходится вершить «правосудие» с помощью колта и дробовика, изредка прерываясь на дуэли с боссами. Начав играть, приготовьтесь к тому, что в течение двух-трех часов, за которые Dead Man's Hand можно пройти от начала до конца, вам придется много стрелять. «Но ведь этим же мы занимались и в других FPS», – скажете вы. Не торопитесь с выводами, уважаемые. За каждую уничтоженную мишень, будь то враг или стоящая на заборе бутылка, вы получаете некоторое количество очков, увеличивающих легендарный статус главного персонажа. Чем круче становится герой, тем лучше и с большими повреждениями он поражает цели. Дополнительные очки можно получить и за смекалку, проявленную в бою. Согласитесь, просто убивать негодяев – банально и неинтересно. А вот подкрасться к ним



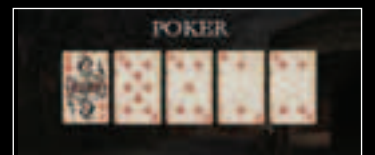
Этот несчастный стал жертвой собственной ловушки.

ПЕРЕКИНЕМСЯ В КАРТИШКИ?

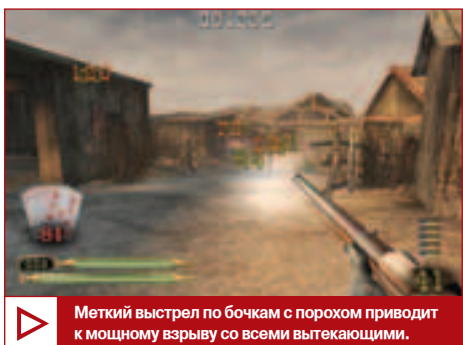


ЛЕГКИЙ ПОКЕР

Чем занимались ковбои в свободное от стрельбы и укрощения мустангов время? Правильно – играли в карты и устраивали драки в салунах. Вторым вы сможете заняться во время прохождения, а первым – в перерывах между уровнями. Перед началом каждого этапа игрокам предоставляется возможность поиграть в покер. Удачный выбор карт приводит к получению патронов и повышению уровня здоровья. Но стоит один раз ошибиться, и весь выигрыш сгорает.



| | |
|---|---------------------|
| + КРАСИВЕЕ, ЧЕМ | + ЛУЧШЕ, ЧЕМ |
| Postal 2 | Mad Dog McCree |
| ЕЩЕ ПАРА ПОДОБНЫХ ПРОЕКТОВ – И ВЕСТЕРНЫ ПРОЧНО ВОЙДУТ В ИГРОВУЮ МОДУ. | |



Меткий выстрел по бочкам с порохом приводит к мощному взрыву со всеми вытекающими.



Немного стрелки на Диком Западе могут похвастаться снайперской винтовкой.



После смерти все отправленные к праотцам недруги загадочным образом исчезают. Благодаря этой особенности игрового движка интерьеры салунов всегда остаются чистыми.

ВЕРДИКТ



ПО-КОВБОЙСКИ!



6.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Атмосфера и антураж Дикого Запада, простота и легкость геймплея, высокая интерактивность игровых уровней.

Минусы

Слабое по современным меркам графическое исполнение, отвратительное качество заставок, слабый сюжет.

Атмосфера мрачного вестерна – главный стимул для приобретения игры. Все остальное неважно.

ЧТО ТЫ ТАМ СКАЗАЛ...



И ТЕБЯ ТОЖЕ...

Чего-чего, а харизмы главному герою, которого зовут El Tejón (в переводе с испанского – «Барсуку») не занимать. Произносимые им во время перестрелок фразы напоминают комментарии любимца всех женщин – Дюка Ньюкема. Все эти

«What the hell» и «Try this» запоминаются надолго и дают понять, что перед нами матерый ковбой. Ну а мексиканский акцент только усиливает эффект фраз, делая их отличным дополнением к убийственной силе свинца.

и, выстрелив по веревке, обрушить на головы ничего не подозревающих супостатов деревянную балку – совсем другое дело. Почти все встречающиеся на пути предметы (бочки с порохом, ящики и прочий инвентарь) могут быть использованы, чтобы преподнести пару неприятных сюрпризов противникам. Благодаря высокой интерактивности окружающего мира, способов прохождения того или иного этапа значительно больше, чем может показаться на первый взгляд. Только увлечься беспорядочной стрельбой не стоит, иначе в один прекрасный момент вы обнаружите, что патроны уже на исходе, а идти на вооруженных противников с ножом – как-то несерьезно.

КАК ПО РЕЛЬСАМ

Другой, не менее важной причиной, позволяющей получить удовольствие от Dead Man's Hand, является прямолинейность и невероятная простота игрового процесса. Большинство разработчиков стремятся наделить компьютерных оппонентов продвинутым искусственным интел-

лектом и создать невообразимые по своей архитектуре этапы. Но ребята из Human Head пошли своим путем. Уровни абсолютно линейны, и на них довольно сложно заблудиться. Правда, иногда отсутствие карты заставляет кружить на одном месте в поисках дальнейшего маршрута. Но даже самый длинный этап не задержит игрока более чем на несколько минут. Большое количество врагов, постоянно появляющихся из одних и тех же дверей и окон, делают игру похожей на популярный в недалеком прошлом Mad Dog McCree. Сходство с недавно ранимированным хитом двенадцатилетней давности становится наиболее заметным на этапах, во время которых герою приходится скакать на лошади, отстреливаясь от назойливых врагов. Ваш четвероногий друг движется вперед, как по рельсам, и управлять им совершенно невозможно. Подобные миссии наиболее сложны, но после непродолжительной тренировки проходятся буквально вслепую.

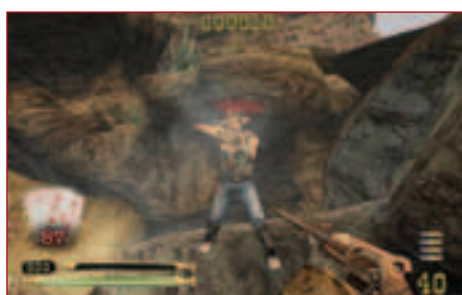
ПЕРЕД ИГРАЮЩИМ ЛЮДОМ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ ПРИМЕР ТОГО, КАК МОЖНО ДЕЛАТЬ ДИНАМИЧНЫЕ И ПРОСТЫЕ, КАК ДВЕ КОПЕЙКИ, ШУТЕРЫ.

МОГЛО БЫТЬ И ЛУЧШЕ

Простота и непритязательность проекта видна во всем, но наиболее сильно она проявляется во внешнем облике Dead Man's Hand. Однообразные унылые пейзажи, практически полное отсутствие спецэффектов и простенькая анимация врагов – все говорит о том, что дизайнеры и программисты себя не слишком утруждали. Получить удовольствие от визуальной стороны игры можно только, выставив все графические настройки на максимум, благо системные требования, предъявляемые к железу, вполне приемлемы для большинства современных компьютеров. После этого перед глазами возникают четкие текстуры, сверкающее звездное небо и детально прорисованное оружие. Впрочем, даже таким образом невозможно скрыть угловатость моделей. Но если графика может быть легко улучшена с помощью проставления галочек в соответствующих пунктах меню, то межуровневые ролики так и остаются жалкой пародией на черно-белые фильмы времен зарождения кинематографа.

РАДИ ЧЕГО

А ведь не все так плохо. Да, графика оставляет желать лучшего, а сюжет не увлекает вовсе. Радость от общения с проектом заключается отнюдь не в этом. Перед играющим человеком замечательный пример того, как можно делать динамичные и простые, как две копейки, шутеры. Если у вас есть свободное время, не занятое прохождением очередного хита, – обязательно попробуйте окунуться в мир романтики Дикого Запада. Почувствовать себя в роли Клинта Иствуда, а заодно потренировать спинномозговые рефлексы – это ли не лучшие аргументы в пользу приобретения Dead Man's Hand? ■



Этот ковбой решил, что сможет убить меня, если будет стрелять в упор. Наивный...



Чтобы уничтожить этого босса, приходится проходить буквально через огонь.



Если вовремя не подстрелить висящую на дереве сумку с лечебным снабдьем, вашему герою придется очень нелегко. А попасть в такую мишень на ходу весьма непросто.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: strategy/RPG/fighting
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision/LucasArts ■ РАЗРАБОТЧИК: The Collective
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

<http://www.lucasarts.com/products/wrath/>

WRATH UNLEASHED

ГИБЕЛЬ БОГОВ

ЯНА СУГАК
 kairai@pisem.net

LucasArts заболела звездной болезнью – руководство компании решило, что пора требовать от подчиненных оригинальных идей и качественных игр, как будто они только-только со стажировки из Японии вернулись.

Wrath Unleashed повествует о безжалостной борьбе богов за опустошенный, но почему-то такой привлекательный для них мир. Никакие простые смертные в сюжете не присутствуют – лишь самые великие из волшебников, демонов и сказочных существ могут претендовать на то, чтобы стать одним из ваших безвольных юнитов. Сюжетные сценки, тем временем, наглядно демонстрируют, что по слабости характера и мелочности упомянутые

сверхсущества вполне могли бы сравниться с любым из нас. Полуголые полубогини – вот они, героини нашей игры. Геймплей легко описывается так: «тактическая RPG, где атака одного юнита другим отыгрывается в виде файтинга». Действительно: у нас есть «большая карта», поделенная на клеточки, где строго пошагово передвигаются фигурки бойцов. Там же избранный вами главный герой может применять магию. Но стоит только одному юниту приблизиться вплотную к другому, вражескому, как появляется экран загрузки (фу!), а за ним уже подспеют трехмерная арена, линейка энергии и прочие прелести жизни. Бегаем аналоговым джойстиком, используем несколько приемов, блокируем удары, применяем спецатаки... Ничего особенного, любой, даже слабый, файтинг предоставляет больше возможностей, но почему-то экшн в

Wrath Unleashed редко надоедает. А ведь поединков за одну миссию может быть несколько десятков!

Прокачки как таковой нет, базовые характеристики не меняются от миссии к миссии. Однако не последнюю роль играют дополнительные факторы, прежде всего – «совместимость» бойца с типом местности, где он находится. Например, огненные существа лучше чувствуют себя на раскаленной лаве. Один из наиболее важных параметров – количество жизней «в запасе», потому что бой чаще всего идет на равных, а у кого быстрее линейка энергии кончится – тот и проиграл.

О графике можно сказать немало хорошего, но «ах, как замечательно» вы от меня не дожидаетесь. Все здешние спецэффекты я уже видела либо в других играх, либо, простите, в грубу. Модельки героев – средние по качеству, дизайн юнитов уж больно странный – заведя таких единорогов, мой любимый Желязны порвал бы разработчиков в клочья. Претензии исчезнут в одном случае – если считать Wrath Unleashed красивыми многопользовательскими шахматами с элементами экшна. Но для создания полноценного хита «для всех» приложенных усилий оказалось мало.

МАГИЯ ВОЙНЫ

ГНЕВ БОГА СОТРЕТ ЛЮБОГО СМЕРТНОГО В ПОРОШОК

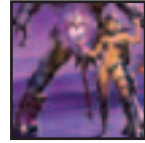
Wrath – это вам не просто часть названия игры. Это такое заклинание, позволяющее мгновенно уничтожать любой(!) вражеский юнит в пределах досягаемости. Кроме того, ваш герой умеет лечить своих бойцов, перекидывать энергию из одного в другого и оживлять. На врагов можно насыпать элемента-

лей – далее следует обычный поединок в реальном времени один-один. Чтобы применять магию, нужна мана, а она прирастает с каждым ходом – в зависимости от количества удерживаемых вашими подопечными храмов и прочих ценных строений. Чем-то это напоминает Advance Wars на GBA.

ВЕРДИКТ



ОРИГИНАЛЬНО!



6.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Оригинальная смесь жанров, удобное управление, приличный сюжет, хороший мультиплеерный режим.

Минусы

Графика и звук – на среднем уровне, мало карт для мультиплеера, странный дизайн юнитов, не самый лучший баланс поединков.

Хорошая игра, не воплотившая всего потенциала идей разработчиков. Хочется увидеть такой сиквел, чтобы было все то же самое, но лучше!



У правого монстра энергии фактически вдвое больше.

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

Advance Wars



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Gladius



МЫ ЖДЕМ РЕВОЛЮЦИЮ, А НАМ ПРЕДЛАГАЮТ ВСЕГО ЛИШЬ ВООРУЖЕННЫЙ МЯТЕЖ.



«Ах, как красиво», – подумала я, зевнула и пошла играть в Zone of Enders: 2nd Runner...



Шахматы нового поколения. Проверяют остроту ума и скорость реакции.



Проверить, насколько в файтинге хороша графика, очень просто – надо надеть много скриншотов и рассмотреть поединок «по кадрам». Wrath Unleashed испытание выдержал с честью.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Empire Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Blitz Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

ОБЗОР

<http://www.empireinteractive.co.uk/badboys2/index.html>



▶ Несмотря на простоту игрового процесса, тактические моменты придется отработать.



▶ Возможность переходить в режим от первого лица дает определенные преимущества.



▶ Ни один мало-мальски интересный экшн щедрые разработчики не забывают снабдить шпионскими стелс-элементами. Что же это: дань моде или нечто большее?

BAD BOYS II

ЧТО АФРОАМЕРИКАНЦУ ХОРОШО, ТО РУССКОМУ СМЕРТЬ

ТИМУР АРХАНГЕЛЬСКИЙ
magitek@front.ru

Сколько же, право, можно? Худо-бедно, больше десяти лет живем при новом строе. Перестройка и гласность, пожранные коварной гидрой недокапитализма, суть духовная пища для историков, политологов и дотошных архивариусов! Уже забыты и красное серпово-молотовое знамя, и хиппи, появившиеся с опозданием на 30 лет в районе Пушкинской площади. Почему же тема противостояния двух ядерных сверхдержав и биполярного мироустройства никак не оставит умы заокеанских киномагнатов? Диву даешься: «Когда мы перестанем быть главными злодеями на мировой арене?».

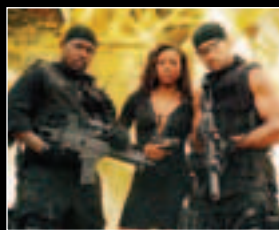
Не успел агент 007 пробежаться по территории экс-СССР, как вслед за ним парочка бравых чернокожих молодцов выходит на тропу войны против русской мафии. Русские не сдаются. Согласно вступительному видеоролику, некто мистер Акимов должен получить 7,5 млн. долларов по приказу колоритного латино-американца господина Мендозы. Вам же предстоит расстроить планы преступников и истребить мафиозную группировку. Графика довольно посредственна, хотя бывало и хуже. Глюки и «выпадения» фрагментов изображения раскинули свои паразитирующие лапки на полигонном просторе. Представьте: вы – правильный real pigga – идете и сметаете всякую шпану из дробовика. Попадаете в стену. Приближаетесь к ней, а там

нет и намека на выпущенную картечь. Отходите назад – следы появляются. Магия, однако! А ролики, ролики! Какие там модели героев! Бедные вы мои, корявенькие жертвы злостных аниматоров! За что ж вас так изуродовали? К механике игры претензий почти нет, но и похвастаться разработчикам нечем. В меру динамично, увлекательно, иногда сложновато. Богатый выбор оружия (дробовики, УЗИ, магнумы), наличие (пускай и слабого) AI у противников заманивают в мир гангстерских разборок вновь и вновь. Будьте бдительны: при всей бесхитростности процесса тактику ведения боя проработать все равно не помешает. Крушите декорации, зарабатывайте деньги и арестовывайте преступников – а не то получите от начальства по шапке за излишнюю жестокость. Итак, всем собраться хорошей компанией вечером, предварительно затарившись пивом и врубив жесткий гангста-рэп, есть играть и рубиться от души. На пару-тройку часов вас хватит. А потом можно отправить с чистой совестью игру в чулан. Или вернуть в центр проката видеоигр, если таковой есть. ■

И ОПЯТЬ ЖЕНЩИНА – ИСТОЧНИК НЕПРИЯТНОСТЕЙ!

СВОЕОБРАЗНЫЙ ЛЮБОВНЫЙ ТРЕУГОЛЬНИК

Не зря французы говорят: «Ищите женщину». Какой сюжет сегодня не завернут вокруг любовных перипетий двух особей противоположного пола? Приключения наших героев тоже не обходятся без появления роковой красавицы. Дело в том, что в фильме профессиональные отношения напарников оказываются под угрозой, когда у Майка появляются определенные чувства к сестре Маркуса – Сид. И тогда уже не до разборок с мафией.



ВЕРДИКТ

НА ПАРУ ВЕЧЕРОВ

5.0

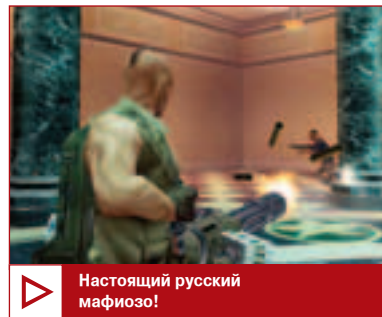
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ **ПЛЮСЫ**
Своеобразный юмор, качественный саундтрек вкупе с динамичной, знакомые по фильму герои.

- **МИНУСЫ**
Непослушная камера и слабая графика иногда очень действуют на нервы. Расстраивает и откровенная прямолинейность игры.

Если вам понравился Duke Nukem: Time to Kill, обязательно возьмите. Остальным советуем терпеливо подождать чего-нибудь поинтереснее.



▶ Настоящий русский мафиозо!

— ХУЖЕ, ЧЕМ **| ПОХОЖЕ НА**

James Bond 007: Everything or Nothing Duke Nukem: Time to Kill

С ХАРИЗМАТИЧНЫМ АГЕНТОМ ПРОСТЫМ ПОЛИЦЕЙСКИМ ОКАЗАЛОСЬ ТЯГАТЬСЯ НЕ ПОД СИЛУ.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/adventure
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Tecmo
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.fatalframe2.com>



▶ Мию иногда видит, что происходило в деревне много лет назад, в день церемонии.



▶ Маю часто теряется, потому что слышит голоса. Тогда Мию остается совсем одна.



▶ По легенде, в которую верили жители деревни, у близнецов одна душа, «разделенная» при рождении. Приношение в жертву одной из сестер позволяет восстановить нарушенное единство.

КОНЕЦ БЛИЗОК

В Crimson Butterfly предусмотрено три варианта концовки. Очень условно их можно разделить на «плохую», «нейтральную» и «хорошую», но... Достаточно начать играть, чтобы понять, что хорошей развязка этой истории быть не может. При этом одну из концовок можно увидеть, только если пройти Crimson Butterfly дважды. Чтобы у вас был лишний повод это сделать, Tecmo приготовила несколько приятных сюрпризов. Играв во второй раз, вы сами можете выбрать костюм главной героини. Кроме того, у фотокамеры появляются некоторые дополнительные функции. Наконец, открывается уровень сложности hard.



▶ Далеко не все призраки враждебны.

PROJECT ZERO 2: CRIMSON BUTTERFLY

ЭСТЕТИКА СТРАХА

ОЛЕГ КОРОВИН
 korovin@gameland.ru

Страх – это не холод, сковывающий все тело, так что сводит мышцы; не ледяные пальцы, сжимающиеся на горле, так что невозможно ни вскрикнуть, ни даже вздохнуть. Это липкая, с приторным – до тошноты – запахом жижа, которая вдруг разливается по комнате и постепенно заполняет ее всю.

Страх пахнет гнилью. Он, как болотная трясина, затягивает на дно – стоит только ступить туда, где рассудку не за что зацепиться и где уже не спасает здравый смысл. Там, на дне, – все самое потаенное и мрачное; все то, что вы боялись в себе найти. Это и есть ваш страх. Могила вашей души...

этого всем сердцем. Кажется, они всегда знали, что им придется встретиться с тем, чего они боялись больше всего на свете. Они знали: после – останется только одна из них. Половинка души, половинка сердца. Как бабочка, у которой осталось всего одно крыло. Они знали. История начинается, как мрачноватая сказка в приглушенных тонах: закат, задумчивый лес... и алая бабочка. Именно она все изменила. За ней погналась Маю, потому что услышала чей-то зов. А Мию не оставалось ничего, кроме как отправиться на поиски сестры. В тот самый миг сказка превратилась в ночной кошмар. Сестры оказались в деревне, все жители которой много лет назад в одночасье исчезли. Теперь это кладбище для неупокоенных душ. В таком месте, где гнить и разлагаться начинает сама

ткань реальности, живым не место. Живые здесь лишаются рассудка и остаются уже навсегда. Но не девочки, которых сюда привела судьба. Ежегодно жители затерянной деревни проводили ритуал умиловления злых духов. Но однажды что-то пошло не так. Врата преисподней разверзлись, и те, кто допустил роковую ошибку, оказались навсегда прокляты. Теперь же духи некогда живших здесь людей намерены вновь провести ритуал, чтобы обрести покой. Для этого одна из сестер-близнецов должна убить другую на жертвенном алтаре. При всей абсурдности этой идеи для Мию и Маю, они обе с самого начала знали, что именно так и будет. Потому что нить, некогда соединявшая их сердца, порвалась. Тогда, кажется, и умерла половинка души. Слово нож, разрезают

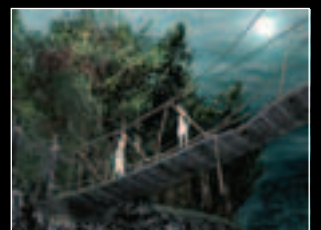
▶ ОБИТЕЛЬ ПОТЕРЯННЫХ ДУШ

Мию и Маю, сестры-близнецы, были друг для друга всем. Две девочки – одна душа, одно дыхание. И все же было нечто такое, что всегда стояло между ними. Что-то всплывшее из самых глубин памяти. Что-то, о чем так хотелось забыть. Что-то, за что нельзя простить, даже если желать

ОТКРЫТЫЙ ПРОСТОР

ЧЕМ БОЛЬШЕ СВОБОДЫ, ТЕМ БОЛЬШЕ ОПАСНОСТЕЙ

Одно из главных внешних отличий Crimson Butterfly от первой части в том, что теперь вы не заперты в одном-единственном доме, а можете путешествовать по всей деревне и ее окрестностям. В результате мир игры кажется намного более целостным и правдоподобным. К тому же вряд ли вы когда-нибудь забудете сцены на кладбище или в пещере посреди мертвого леса. Приятно и то, что на улице хотя бы клаустрофобия не мучает...



| | |
|---|---|
| <p>■ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ</p> <p>Silent Hill 3</p> | <p>■ ЛУЧШЕ, ЧЕМ</p> <p>Project Zero</p> |
| <p>ПСИХОЛОГИЯ СТРАХА В PROJECT ZERO 2 ИССЛЕДУЕТСЯ ДАЖЕ ГЛУБЖЕ, ЧЕМ В SILENT HILL 3.</p> | |

ВЕРДИКТ



БЛЕСТЯЩЕ



8.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Атмосфера полной безысходности, проработанный до мельчайших деталей сценарий, великолепная графика, интересная система боев.

Минусы

Иногда возникают сложности с управлением; неспешный темп повествования; некоторое однообразие игрового процесса.

Одна из самых пугающих игр в истории. Если вы готовы проверить свои нервы на прочность, будьте уверены — они не выдержат.

ЛИЦОМ К ЛИЦУ СО СМЕРТЬЮ



ЗАПЕЧАТЛЕТЬ НЕИЗБЕЖНОСТЬ НА ПЛЕНКЕ

«Фотоохота» — занятие весьма увлекательное. Урон, наносимый вами призраку, когда открывается затвор камеры, напрямую зависит от расстояния до него. Чем ближе вы подпускаете монстра, тем скорее он «умрет». И тем больше шансов, что он успеет до вас добраться раньше и нанести урон. Заработанные очки вы тратите на улучшение камеры. Кстати, система апгрейдов стала более удобной и логичной по сравнению с первой частью сериала.



тишину слова Маю, которая понимает, что умрет: «Я прощу тебя, что бы ни случилось». И уж совсем безжалостно звучит ее «Убей меня!»...

УБИЙЦА РЕАЛЬНОГО

Начав играть в Project Zero 2: Crimson Butterfly (Fatal Frame 2 — в США), вы и не заметите, как лишитесь последней опоры, позволяющей сохранять связь с реальностью, с миром по эту сторону экрана. Crimson Butterfly не станет пугать вас выползающими из шкафов трупами. Почти всегда призраки появляются на определенном расстоянии от вас, а не набрасываются сразу. Благодаря шестому чувству Мио, вы будете знать, что не одни в комнате, за несколько секунд до того, как дух материализуется. И когда он наконец проявит себя, вы будете благодарить бога. Потому что с тем, что видишь, можно бороться. Как ни парадоксально, минуты боя — редкие моменты, когда можно расслабиться и перевести дух. Мио просто достает магическую фотокамеру, способную изгонять призраков, а даль-

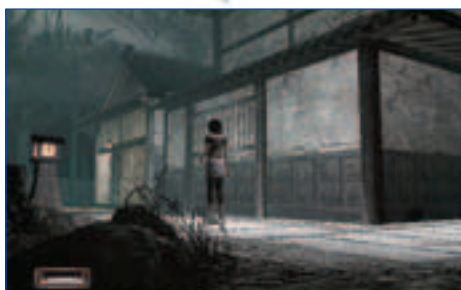
ше — вопрос техники. Сражения стали несколько проще по сравнению с первой частью игры, поэтому едва ли кто-то из неупокоенных доставит вам действительно много проблем. Гораздо хуже, когда вокруг никого нет. Только вдумайтесь! Абсолютно пустая комната в доме, стоящем посреди деревни-кладбища. Здесь в буквальном смысле нет ни одной живой души. Вы знаете, что никто из людей, попавших в это проклятое место, так и не смог выбраться. Вы в полном одиночестве. Сколько ни напрягаете слух, не слышите ровным счетом ничего. Только гулкие шаги Мио — девочки, которая знает, что обречена. Вы достаете камеру, понимая, что одни в комнате, и все равно судорожно оглядываетесь по сторонам, пытаясь уловить малейшее движение. Это чудовищно страшно. Хочется кричать и звать на помощь, только сил нет даже на это. Как нет их и на то, чтобы оторваться и вернуться в привычное измерение, нащупать потерянную много часов (или дней?) назад опору.

Crimson Butterfly — как китайская головоломка: чем отчаяннее пытаешься

найти выход, тем безнадежнее увязаете в этой фантасмагории. Причем вы заключаете себя в склепе совершенно добровольно. Вы просто не в силах оторваться от происходящего на экране. Crimson Butterfly — эстетически безупречная игра. Она потрясающе красива. Редко на PS2 можно увидеть столь высоко детализированных персонажей (Final Fantasy X-2 тут и рядом не стояла), роскошные интерьеры и правильное освещение. Но дело не только в этом. Игра безукоризненна с точки зрения стиля. В отличие от Konami, Тесто не стала пытаться делать игру в западной эстетике. Как и первый Project Zero, Crimson Butterfly — проект исключительно «японский». Аутентичные дома, мебель, фольклор, обряды — это настоящий подарок для всех ценителей традиционного японского стиля в дизайне и искусстве в целом.

КОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Crimson Butterfly лучше первой части практически во всем: от интерфейса до графики. Даже традиционные для survival horror недостатки здесь почти не чувствуются. Разве что камера не всегда оказывается удобно расположена, из-за чего Мио, бывает, неадекватно реагирует на нажатие клавиш управления. Нужно также отметить, что темп игрового процесса Crimson Butterfly несколько ниже, чем в Resident Evil и даже Silent Hill. Здесь вообще очень многие сцены воспринимаются как кино в замедленной съемке. Но такова задумка разработчиков. Вы словно проваливаетесь в бездонный колодец. И они позаботились о том, чтобы ваше сердце не разорвалось. Раньше времени. ■



▶ На улице на Мио редко нападают. Но под конец игры там начинается такое...



▶ В определенный момент игры Мио теряет камеру и остается совершенно беззащитной.



▶ С алыми бабочками связаны все ужасы в игре. Однако они столь прекрасны, что ими невозможно не любоваться. Даже зная, что увидеть одну из них, — все равно, что заглянуть в глаза смерти.



<http://castlestrike.de>



▶ Партия скажет: «Надо!» Мы отвечаем: «Есть!». С дисциплиной в игре все нормально.



▶ Вглядитесь повнимательнее в герб на флаге. Провокация? ... А вот и нет! Это герб Баварии.



▶ Враги сожгли родную хату, убили всю его семью... Куда же еще податься герою, как не в гости к коварному главзлодею и жестоко отомстить за все его злодеяния?

CASTLE STRIKE

СРЕДНЕВЕКОВАЯ ТВЕРДЫНЯ

ИГОРЬ «MHARRY» МЕЛЬНИК
mharry@ngs.ru

На просторных европейских равнинах, меж двух полноводных рек – Рейном и Одером, омываемая с севера морем, а с юга подпираемая неприступными альпийскими горами, находится чудесная страна, населенная работающими и практичными жителями.

За что бы ни брались эти люди, все получается: и грозное оружие, и восхитительная музыка, и поражающие своей строгостью и красотой здания... Надеюсь, вы поняли, о ком речь.

Германская игровая индустрия, между прочим, тоже цветет и пахнет. Немцы умеют делать игры. Особенно военные и экономические.

➤ KINDER, KIRCHE, KUCESHE

Castle Strike, о которой и пойдет разговор, занимает совершенно четкое место в классификации игр. Военно-экономическая стратегия. Емко и ясно. Будьте уверены, в этом жанре Castle Strike – король.

Разработчики из Related Designs, что называется, уже собаку съели на подобных играх. Вспомнить хотя бы нашумевшие America – no peace beyond the line (2001) и No Man's Land (2003). Еще до релиза проекта имелись все основания полагать, что Castle Strike ничем не хуже своих товаров.

Сюжет – это, конечно, немаловажный аспект для любой стратегии. Причем, в отличие от, например, шутеров, RTS без сюжетной линии нежизнеспособна. Если взять Stronghold, с его феодальными междоусобицами и распрями, адаптировать под немецкие ре-

лии (основное действие связано, по большей части, с феодальной Германией), то на выходе мы получим Castle Strike. Чего и следовало ожидать: с фантазией у бюргеров туговато.

➤ УПРАВЛЯЕМ ХОЗЯЙСТВОМ

Основательность и внимание к мелочам с лихвой компенсируют недостаток оригинальности. Ярким примером тому служит... Да хотя бы визуальное отображение апгрейдов! Абсолютно все усовершенствования отображаются графически. Даже юниты «переодеваются» прямо на глазах.

Вообще, на апгрейдах построено абсолютно все. Из жилых зданий в игре есть только муниципалитет – эдакая общая казарма, которую можно несколько раз улучшить, дабы увеличить количество работников. Помимо главного «гражданского» здания, существует порядочное количество других строений, которые отвечают за экономическую составляющую. Постройки делятся на военные и хозяйственные; соответственно, имеется два поселения: замок и деревня при нем.

С одной стороны, у нас есть мощная, безопасная крепость, с другой, совершенно незащищенное поселение, от которого полностью зависит снабжение

ВЕРДИКТ

КРЕПКИЙ ОРЕШЕК



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

➤ ПЛЮСЫ

Отличная графика, реалистичный звук, продуманный баланс, легкое управление, внимание к деталям.

➤ МИНУСЫ

Банальный сюжет, недостаток оригинальных идей, слабая экономическая система.

Добротная и качественно сделанная игра. Немецкая, одним словом.

«ЛИШНИЕ» СТОРОНЫ

КАК ОБДЕЛЯЮТ ФРАНКОВ И БРИТТОВ

Хотя формально Castle Strike и затрагивает тему Столетней войны, которая продолжалась между Англией и Францией в период с 1339 по 1453 год, игра посвящена в основном феодальным склокам в самой Германии. Достаточно лишь оценить спец-юниты, представленные в игре. На картинке – Hollow Nappe – самое сильное осадное орудие в игре. Пятисоткилограммовые ядра этой «малышки» дают понять, кто имеет право хозяйничать в Castle Strike.



▶ ...и тишина...

— ХУЖЕ, ЧЕМ

Stronghold

▮ СЕРЬЕЗНЕЕ, ЧЕМ

Knights and Merchants

ПРОЧНЫЙ И УСТОЙЧИВЫЙ, КАК СРЕДНЕВЕКОВАЯ КРЕПОСТЬ, ПРОЕКТ. СДЕЛАНО В ГЕРМАНИИ.

RTS ЗА ПОЛТИННИК



В отличие от облаканной всевозможными наградами No Man's Land, Castle Strike пока не может похвастаться коллекцией премий/медалей/почетных значков. Зато оценки говорят сами за себя. Немецкие игровые издания (GameStar, PCJoker, Computer Bild) поставили детышу Related Designs отметки в районе 80-85 процентов. Для игры за 50 евро (европейская розничная цена игры) такая оценка, как минимум, удовлетворительна. Да что там «удовлетворительна»... Замечательная оценка. Но называть игру хитом нельзя. Да и менталитет у нас не тот. Переиначивая поговорку, что немцу хорошо, то русскому – неплохо. Разницу чувствуете?



ШУТНИКИ



НЕМЦЫ – ТОЖЕ ЛЮДИ!

Подумать только: во время работы над Castle Strike постоянно возникали курьезные ситуации. Благо смекалки гейм-дизайнерам из Related Designs не занимать. На иллюстрации: прототип первой межконтинентальной баллистической ракеты. До сих пор секретом остается ее начинка. Ясно только одно: расстояние, что до Парижа, что до Лондона, для такого агрегата – не помеха! И среди суровых, серьезных немцев тоже есть юмористы...



замка ресурсами. Вот тут и начинаешь понимать всю значимость слова «осада»: положение защитников зависит, скорее, не от толщины стен, а от достаточного количества припасов.

Система добычи ресурсов (камень, железа и золота) напомнила незабвенную серию Warcraft. Кто-то заботливый расположил рудники в патовых местах, одинаково доступных как для игрока, так и для противника. Как следствие, враг отрезается от источников снабжения, а ваши доблестные отряды стоят на страже интересов Родины, возле захваченных шахт.

Правда, в Castle Strike именно менеджменту и экономической составляющей уделяется меньше внимания, чем военному делу. Как заявляют сами разработчики: «Экономика и развитие отнимут у играющего минимум времени. Уникальная система, управляющая как военными юнитами, так и «мирными рабочими», позволит парой щелчков мышью распоряжаться строительством, добычей ресурсов, научными разработками, не отвлекая игрока». Акцент сделан именно на военных действиях. Оно и к лучшему.

▶ РОМАНТИКИ МЕЧА И ТОПОРА

После того как армия супостата разгромлена, деревня сожжена, полезные ископаемые прибраны к рукам, начинается самое интересное – штурм замка. Способов множество. От примитивных баллист и лестниц – до ультрасовременных (на середину XV века) пушек. Требушеты, осадные башни – все в комплекте. Неподдельное уважение вызывает наличие лошадей как отдельных юнитов, которые можно использовать в паре с пехотой, существенно увеличивая ее шансы на победу. А ведь в большинстве RTS всадники всю свою недолгую жизнь проводят верхом...

Нарекания вызывает разве что система поведения в бою: пассивный, оборонительный, наступательный режимы. Золотой середины здесь, к сожалению, нет, поэтому приходится выкручиваться, постоянно «прыгая» с одной модели поведения на другую, что отрицательно сказывается на геймплее.

▶ ОГНЕМ И МЕЧОМ

Графически осада (соль Castle Strike) выглядит просто потрясающе! Впрочем, как и все остальное. Детализация выше всех похвал. О ее уровне может

сказать приведенный выше пример с «одежкой» юнитов. Восхитила стильная булава главного злодея. Крестьяне и чернь из ополчения испуганно оглядываются по сторонам, лорды же смотрят только вперед. Властно и беспощадно. Не всякая RPG может похвастаться таким качеством изображения и анимации: даже при максимальном «зуме» персонажи и окружение выглядят очень прилично.

Пожары достойны отдельного упоминания. Честно сказать, впервые вижу такие. Возможно, сравнение шутера с RTS немного не «в тему», но только в Max Payne 2 можно было увидеть такой реалистичный огонь. Пожар сопровождается веселым потрескиванием, скрипом сырой древесины, гулом пламени, что гармонирует со скрежетом мечей, уханьем тяжелых орудий, свистом стрел. В общем, звук на высоте.

Графика в игре – повод для особой гордости гейммейкеров. Создатели рапортуют, что специально для Castle Strike был разработан совершенно новый движок, с реалистичным отображением погодных эффектов, поддержкой огромного количества юнитов и высокодетализированных ландшафтов. Верим мы, верим!

▶ СЕМЕРОЧКА

С одной стороны: добротный, качественный геймплей, великолепная графика, точно просчитанный баланс, реалистичная атмосфера. С другой, отсутствие внятного сюжета и недостаток по-настоящему оригинальных идей. Плюс чересчур агрессивный AI, который способен здорово подпортить настроение неподготовленному игроку. Неоднозначная комбинация. Однако плюсы все равно перевешивают. Диагноз очень прост: Castle Strike – это суровая, мужская стратегия. ■



▶ Зашевелился, вражина? Поздно! Осада-то уже в самом разгаре...



▶ Пять мечников (расчет тяжелой пушки) – сила. Дилемма: боевой отряд или мощная единица?



▶ По всем правилам, артиллерия должна стоять во-он за тем пригорочком и смешивать с землей все и вся. AI использует ее как танки – в прорыв! Результат очевиден.



■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: action/adventure
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami/Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Silicon Knights/Konami Tokyo
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.siliconknights.com>

ВЕРДИКТ

MGS ПЯТЬ ЛЕТ СПУСТЯ



8.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Отменная режиссура сюжетных сцен, особенно – боевых эпизодов. Душевная озвучка, достойная графика.

Минусы

Игра ориентирована на чрезвычайно узкую аудиторию поклонников оригинального MGS.

Не совсем понятно, как Nintendo собиралась делать из Twin Snakes суперхит, но ремейк получился превосходный.



Кабинет Психо Мантиса. Второе пришествие.

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

ПОЛНЕЙШИЙ КОМПЛЕКТ

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ

amir@gameland.ru

Истинное величие проверяется временем. Причем даже не десятилетиями, а веками. В случае с игровой индустрией, весьма и весьма молодой по меркам истории мироздания, допускают некоторые послабления.

Так, например, игра Metal Gear Solid, вышедшая осенью 1998 года, давным-давно считается живой классикой и, более того, – основой жанра stealth action. Немудрено, что падкая до необычных решений компания Nintendo задумала перевыпустить старый ультра-хит под новым именем на столь же необычной платформе GameCube.

Портирование, а вернее, «переосмысление» легенды, было поручено студии Silicon Knights, чей гениальный, но оттого совершенно не принятый массами психологический ужастик Eternal Darkness бесславно сгинул в пучине последних мест хит-парадов. Признание прессы и восторженные отклики немногочисленных поклонников игры тогда не помогли успеху проекта, однако навели Nintendo на определенные мысли... Итак, что же ждет нас в симпатичном

боксе? Новая версия Metal Gear Solid, с полностью переработанной графикой, управлением героем, позаимствованным из Metal Gear Solid 2 (что означает массу дополнительных возможностей), обновленной озвучкой, переснятыми сюжетными сценами, отчасти переписанными и дополненными диалогами. В этом виде история борьбы с ядерными террористами на Аляске выглядит куда более внушительно и по эмоциональному заряду может сравниться с лучшими эпизодами Final Fantasy. Плюс – реалистичность сюжета и достойный философский подтекст.

Silicon Knights, к счастью, весьма бережно обращалась с оригиналом – слишком велика цена ошибки. Потенциальная аудитория, на 90% состоящая из фанатов сериала, никаких вольностей не простила бы. Новая режиссура и масса новых сцен страстных поклонников MGS могут как привлечь, так и отпугнуть: «Ко-

нечно, интересно, что там американцы наделали с любимой игрой, но вдруг все эти «матричные» новации испортят самое главное?» «Самым главным» при этом может быть практически все что угодно, от угловатой простреленной руки Оселота до кривой текстуры на Metal Gear. Мы, конечно, не собираемся придерживаться такого подхода. И со всей уверенностью заявляем, что новая, более утонченная и зрелищная режиссура (кстати, роликами в Twin Snakes заведовал известный японский режиссер Рюхэй Китамура) пошла игре только на пользу. Именно свежий визуальный ряд делает покупку Twin Snakes оправданной для любого, кто уже играл в Metal Gear Solid. Тем же, кто по каким-либо причинам не успел этого сделать, Twin Snakes предлагает весьма современно выглядящую, интересную и потрясающим сюжетом и лучшими роликами на движке в истории видеоигр. ■

NINTENDO НА АЛЯСКЕ

TWIN SNAKES ВПИТАЛ В СЕБЯ ПЛОДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ NINTENDO

Представленный публике как совместное произведение двух величайших дизайнеров, Хидео Кодзимы и Сигеру Миямото, MGS: Twin Snakes на самом деле является детищем Динниса Дьяка, президента Silicon Knights. Если великие авторы и внесли какой-либо вклад в создание иг-

ры, то он совершенно незаметен. Зато повсюду в игре разбросаны всевозможные штучки «от Nintendo» – куклы, плакатки и прочие аксессуары. Помимо того, Психо Мантис умеет считывать сведения о сохраненных на карту памяти играх и охотно делится полученной информацией.

НА УРОВНЕ

Metal Gear Solid 2

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Metal Gear Solid

ПЕРЕД ВАМИ ТА ЖЕ ИГРА, ЧТО И ПЯТЬ ЛЕТ НАЗАД, ТОЛЬКО МАКСИМАЛЬНО УЛУЧШЕННАЯ.



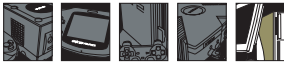
Twin Snakes подкупает блестящей режиссурой боевых сцен.



По качеству графики Twin Snakes несколько превосходит MGS2. Местами.

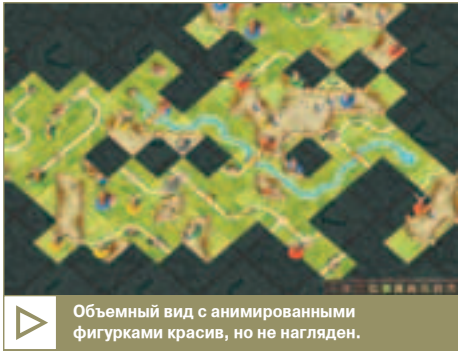


Мэрил и Снейк. Снова вместе. А ведь столько лет прошло! Сумеете ли вы спасти ее на этот раз? Как, вы не знаете, что придется спасать?



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: TBS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: snowball.ru/«1С»
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: KOCH ■ РАЗРАБОТЧИК: Meridian'93 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
 до 5 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM

<http://www.snowball.ru/cs>



▶ Объемный вид с анимированными фигурками красив, но не нагляден.



▶ Наиболее удобен классический, плоский вид – именно так выглядит настольный вариант.



▶ Строительство большого замка – это неизбежный риск. Противники наверняка будут вставлять палки в колеса. Но, если дело выгорит, вас ожидает достойная награда.

ВЕРДИКТ

ГЕНИАЛЬНО



8.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Идеальный баланс; удобный, интуитивный интерфейс; приятная, атмосферная музыка; простые правила и многообразие вариантов.

Минусы

Единственный недостаток «Рыцарей и купцов» – то, что это компьютерная игра. Живое общение «настолки» заменить нечем.

Настольная игра, качественно перенесенная на компьютер. Простая, умная и необычайно аддиктивная.

РЫЦАРИ И КУПЦЫ (CARCASSONNE)

ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ – ПРОСТО!

АЛЕКСЕЙ «СНИКИТОС» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

Получив диск с «Рыцарями и купцами», я уже примерно знал, какую поставлю оценку. Игравшие в оригинальную «настолку» – Carcassonne – меня поймут. Творение Клауса Юргена Реде разошлось более чем полумиллионным тиражом по всему миру и заслуженно завоевало звание лучшей игры 2001 года в авторитетном конкурсе Spiel des Jahres. Компьютерной версии надо было лишь не уронить марку. Вообще Carcassonne – это экономический центр средневековья. Маленький городок, живший торговлей и имевший значение еще во времена Цезаря. Эта историческая справка четко определяет жанровую принадлежность игры – экономическая стратегия. Забудьте про конницу и пушки – здесь другие методы борьбы с противниками. К «Рыцарям и купцам» сложно привязать компьютерные штампы. Определение «пошаговая стратегия» лишь обозначает поочередность ходов игроков. Сама механика геймплея напоминает помесь домино с пазлом. Каждому игроку случайным образом выдается кар-

точка (тайл) с обрубок замка или дороги, которую нужно выложить так, чтобы она рисунком «прилепилась» к уже находящимся на игровом поле. На тайл можно выставить вассала, который и будет приносить вождельные очки. В замке можно разместить рыцаря, на дороге – шерифа, в монастыре – аббата, а в поле – купца. В игровой мозаике важно оторвать себе самую жирную сферу влияния.

Простые принципы геймплея дополняются нюансами. В распоряжении игроков более 60 тайлов и 7 вассалов. Выставляя фишки каждый ход, вы рискуете остаться в роли стороннего наблюдателя к концу игры, когда будет делиться лакомые куски. Правда, в некоторых случаях вассалы, выполнив свою миссию, возвращаются к своему сюзеру (например, если дорога, контролируемая вассалом, с двух сторон за-

мыкается тупиками). И учтите, что конкуренты, будут регулярно строить подлжки, лишь бы не допустить вашего преимущества. Все просто, но вариантам развития партии несть числа.

Парни из Meridian'93 качественно выполнили перенос оригинала на компьютер: в игре реализованы подсказки для выкладки тайлов и фишек, несколько видов поля и удобный интерфейс. Без особых изысков, но для конверсии «настолки» большего и не надо. И все это отшлифовано великолепными мелодиями.

Была б моя воля, влепил бы игре 10 баллов. Но есть еще суровый главерд, здравый смысл и объективность. Беда игры в том, что она не для всех. Пересильте себя, потратьте полчаса на изучение геймплея, и потом придется вызывать санитаров, чтобы вытащить вас из-за компьютера. ■



▶ А вот и реальная крепость Carcassonne!

НАЗАД – К ИСТОКАМ

НАСТОЛЬНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Искренне рекомендую приобрести оригинальную «настолку» Carcassonne: все-таки компьютерная версия проигрывает неспешному раскладыванию карточек под пивко в кругу друзей. В ближайшее время компания «Хобби-игры» планирует выпустить локализованный настольный вариант этого проекта под названием «Carcassonne: Средневековье». Кстати, в продаже можно найти еще пару достойных «настолок», изданных той же компанией, – «Колонизаторы» (Die Siedler von Catan) и «Сумерки Империй» (Twilight Imperium).



| | |
|--|---|
| <p>ЧУТЬ СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ</p> <p>«Домино»</p> | <p>ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ</p> <p>Настольный пазл</p> |
|--|---|

ЕСЛИ ВАМ ПОНРАВИЛИСЬ «РЫЦАРИ И КУПЦЫ», ТО ПРИДУТСЯ ПО ДУШЕ И ДРУГИЕ «НАСТОЛКИ».



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: tactics/RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Strategy First ■ РАЗРАБОТЧИК: «Мист лэнд – ЮГ»
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц,
 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт VRAM)

<http://www.polgame.com>

ДЕВУШКИ И КРЫСЫ



Что может быть хуже для любой приличной девушки, чем крыса поблизости? Опять придется визжать, звать на помощь и, раздирая дорожные колготки, лезть на ближайшие высокие предметы, совершенно забыв о том, что крысы – отличные верхолазы. Однако, судя по игре, подобная традиция скоро останется в прошлом. В будущем же эти животные, особенно гигантские мутировавшие представители вида, побывавшие на Марсе, сделаются желанными дамскими спутниками. По крайней мере, спутником героини, весьма вероятно, может стать одна из таких крыс. Старухе Шапокляк и не снилась подобная животинка, оснащенная имплантатами по последнему слову техники.



ВЛАСТЬ ЗАКОНА (POWER OF LAW)

ЗАКОН – ЧТО ДЫШЛО...

МАРИНА ПЕТРАШКО
 petrashko@list.ru

К двадцать первому веку человечество обогатилось знанием множества законов, управляющих жизнью Вселенной. Недостойные придумаются выдумывать самим.

Надо полагать, в дальнейшем нас ожидают новые наработки в этой области. По крайней мере, в этом уверены сотрудники компании «Мист лэнд – ЮГ», предлагающие нам окунуться в удушливую атмосферу нашего ближайшего будущего с помощью игры «Власть Закона».

Несмотря на то что проект посвящен будням полицейской службы, они ни в коей мере не являются симулятором. Если вы спите и видите себя в синей форме, читающим задержанному «предупреждение Миранды», то вам не сюда. Игровые похождения сержанта Катрин являются гибридом пошаговой тактики и RPG с преобладанием первого элемента. «Папой» игре приходится небезызвестный проект «Код доступа: РАЙ», и можно смело утверждать, что дитя пошло в отца и статью, и повадками.

ЗАКОНЫ ЖАНРА

Любителей жанровых наклеек «Власть закона» может поставить в тупик. Иг-

ровой процесс уникален и сопротивляется попыткам навесить на него ярлык. До «классической» RPG проект не дотягивает: система параметров и навыков (сравнимая с Jagged Alliance) простовата, да и общение персонажей упрощено. Диалоги информативны, но минимально интерактивны. Выбор предоставляется весьма ограниченный: брать или не брать напарника, отдавать или нет сюжетные предметы.

Пошаговая тактика продолжает «райские» традиции, только теперь игра приобрела более ярко выраженное деление на миссии. Пока не закончишь дела на одной карте, на другую не попадешь. Облегчает жизнь режим «бесконечного хода» (небоевой, проще говоря), включающийся со смертью последнего злодея.

Что касается литературного жанра, то тут все проще. Если у закона железная рука, значит, он – киборг. Ес-

ли в канализации живут мутанты, используйте туалетный «Утенок» с парализующим газом. Если подвальные крысы называются «марсианским зообатальоном», то каждому ясно, что перед нами... кто сказал «трэш»? Вообще-то имелся в виду киберпанк. «Власть закона» – это почти Ghost in the Shell, если говорить о личности главного персонажа и его месте в Системе.

ЗАКОНЫ ПЕРСПЕКТИВЫ

Что касается «картинки», то упомянутый фильм, увы, дает «Власти» фору несмотря на свой пятилетний возраст. Никакими спецэффектами, вроде «панорамной съемки» или вида «из глаз пули», игра нас не балует. Вместо этого есть не менее красивая и более полезная возможность посмотреть на мир под любым углом на разной высоте, а также от первого лица. Смотрится дос-

БА, ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА!



ТО ЛИ ДЕВУШКА, А ТО ЛИ ВИДЕНЬЕ

Те, кому посчастливилось близко познакомиться с колоритными персонажами «Кода доступа: РАЙ», наверняка признали снайпера Катрин в героине «Власти закона». Однако не все так просто. События «Власти» происходят не позже, а раньше «райских». Так что мы можем своими руками довести Кэти до печальной участи, ожидающей ее в оригинале, либо избавить девушку от жестоких моральных терзаний. Попутно поменяв судьбы еще нескольких знакомых персонажей...



| | |
|--|---------------------|
| — ХУЖЕ, ЧЕМ | + ЛУЧШЕ, ЧЕМ |
| Fallout | «Код доступа: РАЙ» |
| И ВЕЧНЫЙ БОЙ, ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ... | |



▶ Потенциальный союзник. Обратите внимание на цифру на майке. Ничего не напоминает?



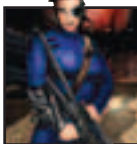
▶ В качестве врагов и союзников могут выступать различные роботы. Подлежат взлому.



▶ Весьма достойная для пошаговой тактики реализация вида «из глаз». Все игровые действия – ходьба, стрельба, разговоры – доступны так же, как и в обычном режиме.

ВЕРДИКТ

УЛУЧШЕННЫЕ ХЕКСЫ



6.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ В СЛУХ

Плюсы

Киберпанковская атмосфера, нелинейный сюжет, колоритные персонажи, визуальное разнообразие локаций, обширный арсенал.

Минусы

Путаные уровни, темнота в отдельных локациях, вялая завязка сюжета, затянутый процесс поиска недобитых врагов.

Параллельное развитие игровой вселенной «Кода доступа: РАЙ». На ступеньку выше оригинала.

АЛЛО, ГАРАЖ!

МАШИНА – НЕ РОСКОШЬ, А СРЕДСТВО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Тачка – это еще и отличное подспорье в драке. У каждого авто – свое количество очков действия. Можно изящно подруть к врагу, вылезти из машины, перебить противников, залезть обратно. И все за один ход, так как во время движения автомобиля очки действия сидящих внутри не тратятся! Кстати, можно и банально задавить врагов. Для этого подойдет любая машина на уровне – полицейские имеют полное право конфисковать частную собственность в интересах закона.



тоино, но с точки зрения здравого смысла наблюдается некое жульничество: с одной стороны, в режиме «вида из глаз» камера свободно крутится на 360 градусов, с другой, – если враги скрываются за спиной, то, вращая головой, их все равно не разглядеть.

ЗАКОН ДОПЛЕРА

Звуковые волны, излучаемые игрой, ласкают слух. Журчание саундтрека – то нежное, то напористое. Речь персонажей – «киношная» как по качеству, так и по содержанию, звук создает игровую атмосферу в той же степени, что и графика. Да и диалоги под стать. Прочитываю лишь одну фразу, грустно произнесенную наемницей, стоящей на берегу сточной канавы: «Да, здесь не фонтан, но здесь хоть вода...»

ЗАКОН ДЖУНГЛЕЙ

В игре правит бал закон джунглей, который гласит, что каждый сам за себя. Есть Небесный, Верхний и Нижний город. В Небесном – спокойно, но преступники живут и там. Правда, для злодеяний им хватает просторов Нижнего. Существуют могущественные группировки и кланы поменьше, и, кроме то-

го, местные парии – мутанты из марсианской колонии. Полиции, похоже, до определенного момента все равно, что происходит и чем занимаются ее сотрудники. Посылая героиню на задание, начальство забывает о ее существовании, предоставляя девушке возможность самой выбирать союзников и врагов, и это поддерживает игровую нелинейность. Первым выстрелом в нейтрального персонажа Катрин превращает целый клан в своих личных врагов, вторым – во врагов полиции (при убийстве героиней полицейского игра автоматически заканчивается). Выбирать, в кого стрелять, предстоит игроку. Даже первый напарник, которого можно подобрать в полицейском управлении, хотя и имеет собственное мнение и будет активно его выражать в сюжетных разговорах, в режиме драки безропотно пальнет, в кого прикажете. Однако, по словам разработчиков, тотальное игнорирование товарища по оружию может привести к тому, что он предаст вас. Впрочем, до определенного момента можете ничего и не приказывать – враги будут успешно вести боевые действия самостоятельно и в конце вам останется лишь добить пос-

ледного игрока проигрывающей команды. Только в этом случае все очки опыта пройдут мимо вас.

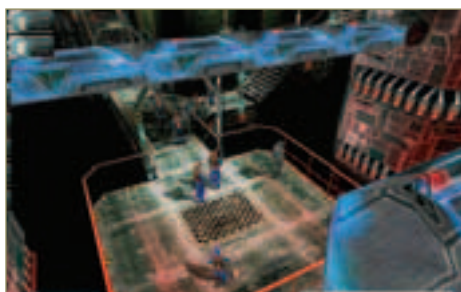
ЗАКОН ЕДИНСТВА И БОРЬБЫ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЕЙ

...также добавляет в игру немало сабытности. Начиная от подконтрольных игроку сомнительных личностей в качестве напарников и заканчивая балансом достоинств и недостатков. Игра вообще насквозь пропитана им. Ну почему, например, разработчики решили, что увеличение площади локации есть плюс? Нас уверяют, что таким образом «появилось поле для маневра», и «взрослая дистанция боя», но большинство боев, особенно на первых порах, происходит на близком расстоянии. Конечно, это подарило нам весьма живописные места (некоторые просто слезу вышибают, например, канализация – место обитания мутантов – ни дать ни взять один из лабиринтов Planescape: Torment), однако обширные поля битв обрекают на долгое пошаговое ползание в поисках врагов. В небоевом режиме все происходит довольно быстро, скорость анимации настраивается, а по двойному клику персонажи просто телепортируются в выбранную точку.

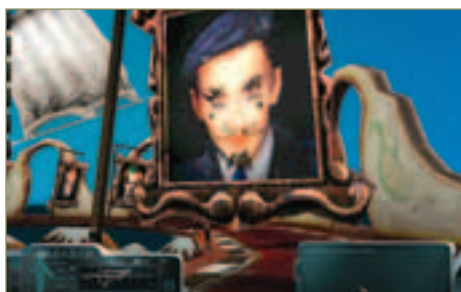
Еще одна жертва этого закона – выбор в пользу драки как основного способа решения любых проблем. Даже Робкоп и brutальный Дредд всегда сперва вежливо просили преступников сдаться, а вот Кэти, надо полагать, прогуливала уроки права, вместо этого дурявя мишени в тире. Впрочем, в атмосферу игры этот подход адекватно вписывается, а если он не нравится лично вам – не торопитесь бросать «Власть закона». Уверена, игра даст вам шанс восстановить справедливость. Сравнительно малой кровью. ■



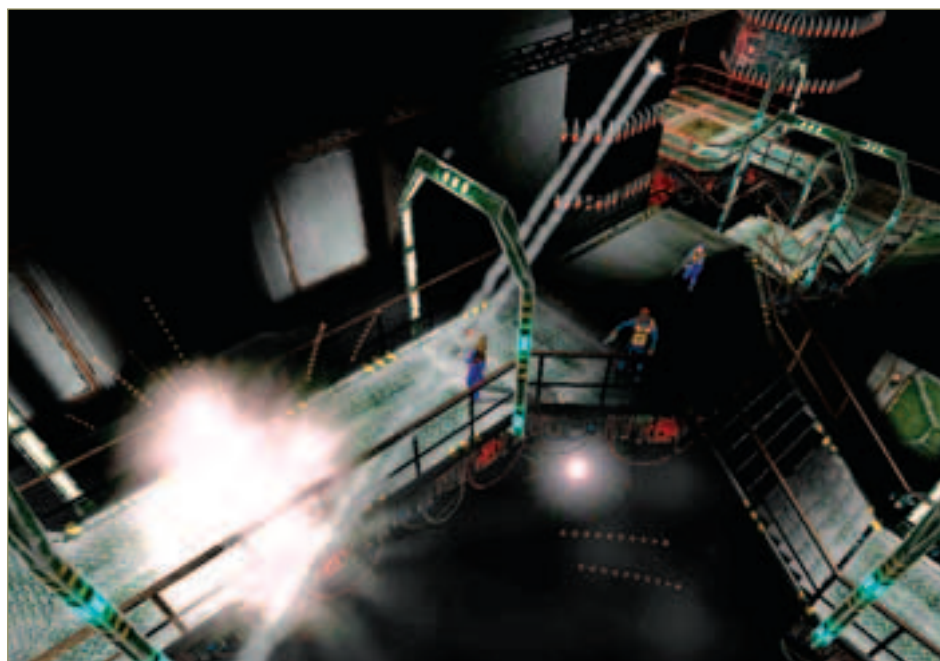
Со времен «КДР» экран героя слегка изменился.



Это не Трон 2.0, это местный «завод-невеста-что-производящий». Элемент киберпанка.



В виртуальном сне маленькой девочки можно найти и такую картинную галерею.



Когда ход передается противнику, интерфейс исчезает с экрана, дабы ничто не мешало наслаждаться зрелищными пиротехническими эффектами.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клуб» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sierra ■ РАЗРАБОТЧИК: Impression Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

<http://www.lords3.com>

РАСЦВЕТ ЖАНРА? ↗

Не так давно нас порадовал своим появлением Stronghold, а теперь подоспел и Lords of the Realms III. Компания Tilted Mill Entertainment, созданная основателями Impression Games (приложившего руку к таким играм, как Caesar, Emperor, Pharaoh, Zeus и, собственно, Lords of the Realm III), анонсировала новый проект под названием Children of the Nile, который уже в этом году обещает перенести нас в Древний Египет. Разработчики заполучили движок Empire Earth и выдали ряд обещаний, в числе которых фигурирует полная трехмерность со всеми вытекающими. В общем, у жанра экономических градостроительных стратегий впереди безоблачное будущее.



▶ Кипящее масло – классика средневековых осад.

LORDS OF THE REALM III

ЛОРДЫ: ДЕСЯТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
brunet@yandex.ru

Давным-давно, когда деревья были большие, винчестеры маленькие, а Windows – 3.11, разработчики не могли поразить нас красивой графикой, реалистичностью геймплея и бог знает, чем еще.

Приходилось выкручиваться за счет оригинальных жанров и нестандартных идей. На старых проектах, как на фундаменте, и стоит современная игровая индустрия. А такие хиты, как Civilization и Master of Magic уже давно вошли в анналы истории... Мы до сих пор, запустив их, часами сидим перед монитором, пуская ностальгическую слезу.

Признайтесь, вам наверняка не раз приходила в голову мысль: «А что если взять старую добрую игру и исполнить ее во всей красе нынешних возможностей?» К счастью (ох, сомневаемся – прим. ред.), эта идея регулярно посещает не только вас, но и разработчиков. Для одной только Civilization давно можно написать томик истории со сложным генеалогическим древом на последней странице. Вот и компания Impressions Games, немного потрени-

ровавшись на Zeus и Pharaoh, решила сделать нам подарок и возродить культовый проект – Lords of the Realm.

➤ РАЗДЕЛЯТЬ И ВЛАДСТВОВАТЬ

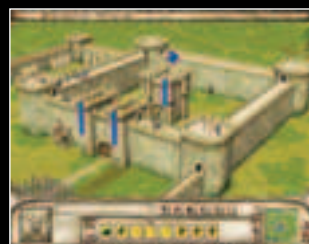
Не один год минул с момента выхода предыдущей части, так что давайте напомним, о чем речь. На дворе зоря прошлого тысячелетия (приблизительно 1000-1400 гг.), когда Римская империя, канув в лету, оставила после себя раздробленную феодальную Европу. Вы, как и любой феодал, решаете разобраться с этим беспорядком самым тривиальным образом – прибрать все к рукам. Одним словом, добро пожаловать в Средневековье! Как и прежде, игра делится на две части: экономическую и боевую. Первая встречает нас до боли знакомой картой мира с замками, фермами и ждущими приказов отрядами. В наличии у

нас имеется скромное королевство, разбитое на несколько наделов. Каждый из них может выполнять свою роль, определяемую выбором вассала – вашего ставленника на этой территории. Всего их существует четыре типа: рыцари (правят замками и гарнизонами; составляют костяк вашей армии), бюргеры (основывают города и приносят золото в казну), крестьяне (работают на фермах, снабжая запасами вашу армию) и священники (строят церкви и поднимают мораль, увеличивая прирост и боевой дух воинов). Но не все так просто, как выглядит на первый взгляд. Они являются частями сложной системы, в которой необходимо соблюдать баланс. Создавая армию, вам придется сначала подумать, чем ее прокормить, и вспомнить о фермах. А затем и о городах, которые не только копят для вас золото, но и позволяют

НАРИСУЕМ, БУДЕМ ЖИТЬ... ↗

МОЙ ДОМ – МОЯ КРЕПОСТЬ

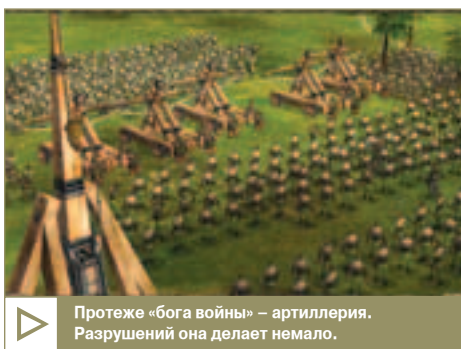
Понятия о красоте у всех разные. Зачем, например, сажать в замке цветы и вешать броские флаги. Ведь десяток другой катапульт и пара казарм способны придать изысканность любому пейзажу. В частности, для обладателей такого утонченного вкуса в игре имеется обещанный редактор замков. В роли архитектора вы ограничены лишь размерами участка и вашей фантазией, а за все остальное придется платить уже при постройке.



| | |
|---|---|
| <p>+ ИНТЕРЕСНЕЙ, ЧЕМ</p> <p>Stronghold: Crusader</p> | <p>+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ</p> <p>Lords of Realm II</p> |
| <p>ЕСЛИ ДУША ПРОСИТ КАЧЕСТВЕННУЮ RTS, КУПИТЕ LORD OF REALM III. НЕ ПОЖАЛЕЕТЕ!</p> | |



▶ Простые сражения обычно происходят по схеме «стенка на стенку».



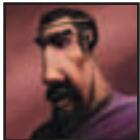
▶ Протеже «бога войны» – артиллерия. Разрушений она делает немало.



▶ Карта очень проста, и к ней быстро привыкаешь. Порядком надоедает лишь постоянное отслеживание и перехват вражеских рыцарей, десятками слоняющихся по вверенной нам территории.

ВЕРДИКТ

ОПРАВДАННЫЕ ОЖИДАНИЯ



7.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Отличная идея, нестандартный геймплей, неплохая графика и приятный дизайн.

Минусы

Слабый AI, неудобная камера, случайный набор юнитов, отсутствие выдающихся новаций.

Старая добрая игра в новомодном прикиде. Уважающий себя стратег обязан иметь ее в своей коллекции.

ОСАДА ПО-ФРАНЦУЗСКИ

А КАК ЗВУЧИТ...

Красивым словом «требуше» называется не марка духов, а самое мощное стенобитное орудие в игре, да, наверное, и в истории. Обладая огромными размерами, оно способно расстреливать стены и башни с безопасного расстояния. Так что откиньтесь на спинку кресла и наблюдайте, как замок медленно, но верно сравнивается с землей. Пара требуше способна свести на нет преимущества любой крепости, даже спроектированной вами.



пополнять войско наемниками (тоже за деньги, естественно). Церковь же и вовсе играет глобальную роль – будучи единой для всех, она способна заметно поднять ваш авторитет как в глазах народа, так и соседей. А при необходимости может, например, грязную войну назвать крестовым походом. И ведь народ поверит!

Авторитет, кстати, здесь понятие не абстрактное, а вполне измеримое. Для чего и служит скромный набор личных характеристик – репутация, рыцарство и христианство, – определяющих исход как дипломатических переговоров, так и, в какой-то мере, сражений.

ВРЕМЯ – ДЕНЬГИ

Если раньше основой «лордов» были все-таки батальные сцены, то в третьей части авторы решили соблюсти баланс. А потому отнюдь не меньшую часть игры придется заниматься делами государственными. Пожалуй, даже заниматься ими придется постоянно – разработчики попрощались с кнопкой «End Turn» и сделали третью часть стратегией в реальном времени... По-настоящему реальному. Предвосхищая

возглас недовольства, отмечу, что хуже игра от этого не стала, разве только динамичней и сложнее – не так-то просто уследить сразу за всем королевством. Но идея поистине оригинальна – время бежит всегда одинаково, занимаетесь ли вы дипломатией или осаждаете крепость. Так что весь мир не будет застывать в ожидании конца битвы, и пока вы заняты расстановкой катапульта у одного замка, враг имеет возможность незамеченным напасть на другой. К счастью, вы всегда можете доверить бой AI, но вряд ли вам захочется делать это часто. Одним словом, сражения стали роскошью, а участие в них – элементом стратегии.

О ПРЕКРАСНОМ

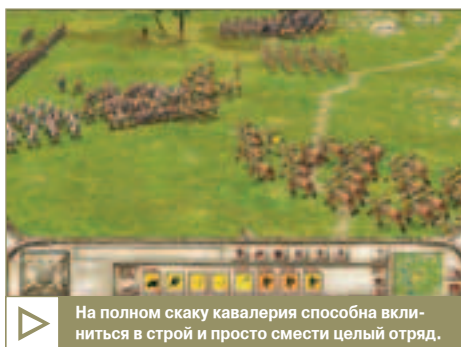
Удержаться от баталий будет сложно. Impressions Games не обманули ожиданий и порадовали красивым трехмерным движком. Теперь мы можем полюбоваться на сотни рубящихся воинов, летящие градом стрелы, горящие стены замков и прочие радости того времени на фоне недурственного пейзажа с холмами, деревьями и реками.

Для ратных дел нам предлагается 18 типов юнитов, включая немаленький

ассортимент боевых машин. Юниты, правда, не совсем подходящее слово – каждый из них представляет собой отряд, возглавляемый рыцарем. Последний может быть убит (в этом случае отряд ухудшит характеристики, а то и вовсе сбежит с поля боя) или взят в плен (тогда у вас будет возможность его выкупить). Отметим наличие таких вещей, как различные формации и режимы атаки, и перейдем к тому, за что и полюбили Lords of Realm. Баллисты, требушеты, тараны, приставные лестницы, чаны с кипящей смолой – все это составляющие полноценной осады настоящего замка! Удовольствие от нее может подпортить лишь весьма посредственный AI, готовый бросится в атаку уже после пары залпов катапульта. Для максимальной приближенности геймплея к средневековым баталиям были приложены значительные усилия, и, надо сказать, не напрасно. Разнообразие войск и обилие осадных машин заставляют ломать голову над тактикой, а уж возможность создания собственных замков точно даст вам почувствовать себя настоящим стратегом.

ЛОРДАМ – БЫТЬ

К единственному существенному недостатку можно, пожалуй, отнести лишь отсутствие чего-либо сверхвыдающегося. Именно так. Игра не претендует на звание хита, но и пожуришь разработчиков, в принципе, не за что. Может, только real-time им простят не все. Но главное – авторам все же удалось донести до нас прежнюю атмосферу и создать еще более увлекательный геймплей, сохранив дух серии. А значит, игра будет интересна как для тех, кто уже воздал дань предыдущим частям, так и для тех, кто слышит о Lords of Realm впервые. ■



На полном скаку кавалерия способна вклиниться в строй и просто смести целый отряд.



Хорошо там, где нас нет. Впрочем, ни одно из поселений не застраховано от вторжений.



Почувствуйте вкус настоящей осады. Катапульти проделали брешь в стене для кавалерии, а вышки помогают воинам забираться на стены с наименьшими потерями.



■ ПЛАТФОРМА: PC, PS one, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: fighting
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Gotham Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Big Ape Productions
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.gothamgames.com/games/deathmatch/>

MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH

О ТОМ, КАК ЗВЕЗДЫ ГАСЯТ ДРУГ ДРУГА

СЕРГЕЙ «TD» ЦИЛЮРИК
 td@miranime.net

Думаю, многие по меньшей мере слышали про «Звездный бой насмерть» – популярное шоу на MTV, где пластилиновые знаменитости расчлняют друг друга на ринге на утеху фанатам. Теперь, благодаря Gotham Games, мы с вами можем непосредственно поучаствовать в кровавых поединках, расправиться с нелюбимыми звездами... Звучит хорошо, правда? Если бы не многочисленные «но»...

Список знаменитостей на выбор крайне мал; секретные персонажи вроде Франкенштейна никакой ценности не представляют. Драться можно исключительно в пределах стандартного квадратного ринга, а на каждую звезду приходится по четыре с половиной приема и полтора фаталити (однако на литры фонтаном брызжащей крови создатели игры не



▶ Томми Ли, как водится, барабанит.



▶ Ветеран Мэнсон против летающего негра М-ра Т. Чья возьмет?

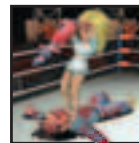
поскупились). Всего предлагается два режима игры: чемпионат, состоящий из шести эпизодов по три матча (проходится на любом уровне сложности одной рукой за час-полтора) и обычный versus-режим, где противником может выступать как недееспособный AI, так и товарищ со вторым джойстиком. Также имеется возможность создать собственную знаменитость – но это подобие «Фабрики Звезд» выпускает скучных уродцев, которые могут посостязаться в оригинальности с представителями реальной «Ф3».

Имеющиеся в игре моделики знаменитостей очень даже похожи на их аналоги из шоу (к версии для PS one это, само собой, не относится) – благо и там они были угловатыми. А вот анимация приемов крайне медленна, из-за чего бои становятся просто невыносимо скучными. Никакими интересными бонусами игра также похвастаться не может, так что если Celebrity Deathmatch вам не надоест через пару часов игры, смело можете назвать себя уникалом. ■

ВЕРДИКТ



ЭТО ЖЕ MTV!



3.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Исключительно для подрастающего поколения MTV'шников – но никак не геймеров – и только под пиво. Ужасная графика, скучный игровой процесс... Список продолжите сами.



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: card battle
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=750063>

MEGA MAN BATTLE CHIP CHALLENGE

ПОКЕМОН? МЕГА МЕН!

ВЕРДИКТ



УВЛЕКАТЕЛЬНО



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Хороший доводок к сериалу Mega Man Battle Network. Понравится любителям карточных игр, однако не является полноценной RPG. А жаль.

SPRIGGAN
 spriggan@miranime.net

Впреддверии выхода четвертой части Mega Man Battle Network, Capcom решила выпустить ответвление сериала, дабы фанаты «заморили червячка» перед действительно серьезным приключением. Игра изначально не претендовала на звание чего-то необыкновенного, однако судьба ее сложилась иначе: Mega Man Battle Chip Challenge получилась не просто доводком к главному конкуренту Pokemon – она получилась доводком грамотным, продуманным и очень даже интересным.

Действие разворачивается во вселенной MMBN. Мальчику Лану (Lan) выпала возможность поучаствовать в Battle Chip Grand Prix – крупнейшем чемпионате, где на кону стоят исключительно привлекательные для бойцовских масс призы. Естественно, наш герой не может пропустить столь масштабное мероприятие и



▶ На ваш выбор – шесть играль-ных персонажей. Один лучше другого!

без лишних раздумий принимает вызов. Первое, что привлекает внимание, – выбор персонажа. Да, помимо Лана участие в турнире принимают Ролл (Roll), Декс (Dex), Чод (Chaud), Кай (Kai) и Мэри (Mary) – знакомые по MMBN лица. У каждого из них свой «питомец» со своими индивидуальными особенностями. Игровой процесс стал больше напоминать Yu-Gi-Oh!: битвы строятся на применении чипов (Chips) и их комбинаций. Каждый чип являет собой определенное действие, будь то атака или лечение, и его можно



▶ Битвы не те, что в MMBN, хотя и очень похожи. Боевые программы – серьезное оружие.

считать аналогом карт в играх вроде Magic the Gathering. Здесь предстоит больше наблюдать за сражениями со стороны, чем, собственно, драться лично. Но есть в этом один плюс – добавляются многочисленные элементы стратегии, которые и делают геймплей MMBCC таким увлекательным и глубоким. Игра отлично подходит для коротания времени до MMBN4. В ней замечательно все, за исключением единственной детали – полноценная RPG в мире Mega Man нам наверняка придется больше по вкусу. ■



<http://www.konami.com>

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: card battle ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
■ РАЗРАБОТЧИК: Konami ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

YU-GI-OH! WORLD CHAMPIONSHIP TOUR 2004

КАРТОЧНЫЕ ВОЙНЫ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Если вы еще не в курсе, самым прибыльным брендом Konami в последние годы является отнюдь не Metal Gear Solid и уж точно не Castlevania. Сериал Yu-Gi-Oh – это в определенном смысле конкурент для Pokemon и Mega Man Network EXE, его же можно назвать и консольным вариантом Magic the Gathering. Анимешный дизайн и веселые поединки на картах в духе MTG – вот что такое Yu-Gi-Oh.

В свежей игре нас ждут более тысячи карт и десятки популярных персонажей (позаимствованы из одноименного аниме-сериа-

ВЕРДИКТ



КАРТЫ В РУКИ!



7.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Много обновлений, четкая специализация (никаких сюжетных режимов), огромный набор карт. Идеальный выбор для фанатов сериала, остальным лучше относиться к игре настороженно.

ла). Появилась возможность создавать до трех разных колод для дуэлей. Дизайн традиционно совершенен (хотя рассчитан, понятно дело, на детей), геймплей идеально сбалансирован, компьютерный противник – умен. Yu-Gi-Oh! World Championship Tour 2004 в первую очередь ориентирован на мультиплеерные дуэли, но есть и однопользовательский режим, где надо путешествовать по «большой карте» и по очереди побеждать врагов.

Конечно, не обошлось и без проблем. К примеру, прилагаемая инструкция не совсем понятно объясняет правила игры. Исчезла возможность импортировать карту из реального мира. Напомню, что раньше достаточно было ввести соответствующий восьмизначный код, чтобы она появилась в вашей виртуальной колоде. Идея хороша, но любители жульничать все испортили. Зато сохранена другая интересная идея – поддержка всех распространенных языков (русского, правда, нет) даже в американской версии. И речь не идет о мета-символах в духе Phantasy Star Online. Если испанец и француз захотят помериться силами, то у каждого их них описания к картам будут выводиться на родном языке. Ничего особенного, но забота о покупателях очень радует. ■



К счастью, все цифры в игре хорошо читаются и на экране GBA.



В России это аниме не слишком популярно, однако...



Карт стало еще больше, а фантазии их создателей можно позавидовать.

e-shop



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

PlayStation2

русская версия

за \$215.99!

ЭТО РЕАЛЬНО



WWW.GAMEPOST.RU

WWW.E-SHOP.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)

e-shop
<http://www.e-shop.ru>

СТРАНА
ИГР



ДА!

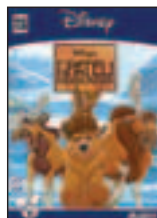
 Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ PS2

ИНДЕКС ГОРОД
УЛИЦА ДОМ КОРПУС КВАРТИРА
ФИО

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

ДАЙДЖЕСТ

БРАТЕЦ МЕДВЕЖОНОК



ВИКТОРИЯ



ПЕТСОН И ФИНДУС



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Brother Bear

ЖАНР:

action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК:

Disney Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 350 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Victoria: An Empire under the Sun

ЖАНР:

strategy

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

1С

РАЗРАБОТЧИК:

Paradox

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 32

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Petson & Findus

ЖАНР:

adventure

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

1С

РАЗРАБОТЧИК:

Gammafon Multimedia AB

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

P 166 МГц, 32 Мбайт RAM

<http://www.nd.ru/products/>

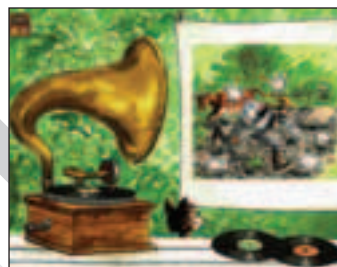
http://www.games.1c.ru/victoria_rus/

<http://www.games.1c.ru/petson/>

Резюме: Детский платформер по свежему мультфильму студии Уолта Диснея.

Резюме: Вольное продолжение Europa Universalis, дающее игроку возможность покорить целый мир.

Резюме: Аventura для самых маленьких, основанная на книге Свена Нордквиста, детского писателя из Швеции.



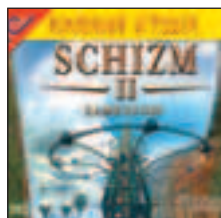
Разгневанные духи обратили смышленного индейца Кенаи в медведя, и, чтобы вернуть себе человеческий облик, юноше нужно будет подружиться с обитателями леса и с их помощью найти место, где Свет сойдется с Землей. В игре «Братец Медвежонок», как в любимом мультфильме, превращенный Кенаи и космолетный Кода путешествуют вместе, вдвоем преодолевая препятствия. Игра будет интересна прежде всего детям младшего возраста, и для них нужно было бы сделать ее максимально доступной. К сожалению, озвучка осталась на английском языке, а неточно переведенный текст отображается шрифтом неприятного синего цвета. Не то. ■

В играх серии Europa Universalis мы хотим видеть не графические излишества, а точные, кропотливо воссозданные исторические реалии рассматриваемого периода. Так, в «Виктории» за простенькими изображениями солдат стоит мощная математическая модель, учитывающая все, даже самые незначительные, нюансы ведения войны, вплоть до влияния цен на сигареты на мораль бойцов с передовой. В игре нет озвучки, но предостаточно текста, который был полностью переведен на наш родной язык. Да так ловко, что не придется ни к терминологии, ни к размеру букв в шрифтах, ни к их форме. Отлично. ■

Если вы любите мультимедийные приключения мумми-троллей, не пропустите этот диск от «troll.ru». Вместе с любознательным котом Финдусом дети прогуляются по садику дедушки Петсона и попадут в самые потешные переделки. Качество перевода в подобных проектах очень важно, ведь юный игрок еще не успел выучить иностранные языки. И мы рады сообщить, что игра и переведена, и озвучена превосходно. Локализаторы переписали все тексты (благо, их здесь мало), проговорили абсолютно все реплики, даже спели несколько песен, да так здорово, что игру с трудом можно отличить от родной, российской разработки. ■

CSI: МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

SCHIZM 2 ХАМЕЛЕОН



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

CSI: Crime Scene Investigation

ЖАНР:

adventure

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

1C

РАЗРАБОТЧИК:

369 Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Schizm 2 Chameleon

ЖАНР:

adventure

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

1C

РАЗРАБОТЧИК:

DreamCatcher

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

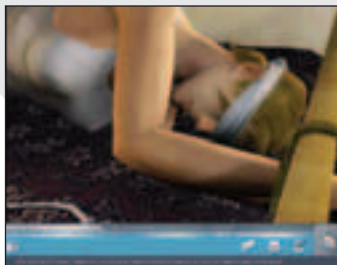
PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.games.1c.ru/csi/>

http://www.games.1c.ru/schizm_2/

Резюме: Квест по мотивам одноименного телевизионного сериала.

Резюме: Один из самых технологически совершенных квестов в истории жанра.



Оскучили по детективным авантюрам? Хотите попробовать себя в роли одного из героев милицейского сериала? Пожалуйста, CSI – к вашим услугам. Вместе с командой бывалых сыщиков вы будете расследовать самые запутанные преступления: собирать улики, проверять доказательства, составлять список подозреваемых, допрашивать свидетелей и арестовывать преступников. Локализация удалась: русские слова на всех панелях интерфейса смотрятся уместно, криминалистические термины переведены четко и ясно, озвучка сравнительно хороша, а в различных меню можно вводить и русские буквы. Очень неплохо. ■

Однажды утром вы просыпаетесь не в постели, а в криогенной камере. Лиха беда начало: голографическое изображение какого-то незнакомца объявляет, что вы осуждены за страшное преступление и что жить вам осталось лишь пару недель, никак не больше. На этом запись обрывается, и вы остаетесь один на один с десятками механизмов гигантской станции тюрьмы. Игра выглядит очень цельно в первую очередь благодаря затейливым шрифтам, которые замечательно смотрятся в любом меню игры. Корректный перевод и эмоциональная озвучка делают Schizm 2 самым красивым квестом, когда-либо выпущенным на русском языке. ■

DELTA FORCE: ОПЕРАЦИЯ «КАРТЕЛЬ»



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre

ЖАНР:

action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

«1C»

РАЗРАБОТЧИК:

NovaLogic

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

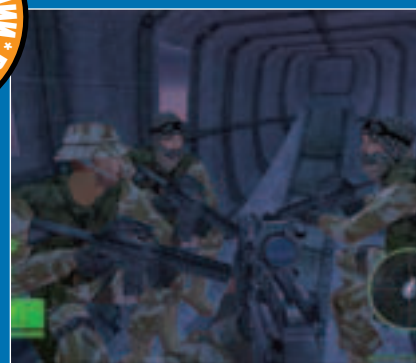
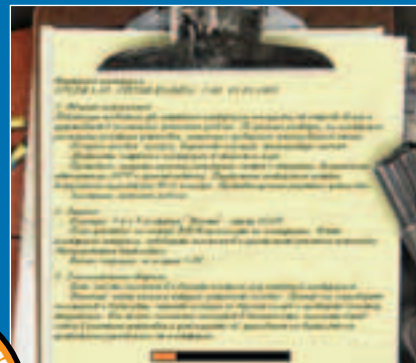
до 32

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 733 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск

<http://www.snowball.ru/delta6/>

Резюме: Свежий разудалый спецназовский боевик, шестая часть в серии Delta Force.



«1C» уже выпустила три игры об оперативниках отряда «Дельта», и эта, четвертая, дает нам новую возможность погрузиться в мир профессионального спецназа. В «Операции «Картель»» одиннадцать миссий: сначала вы боретесь против колумбийских наркоторговцев, затем изводите вконец обнаглевших иранских террористов. В игре появились три новых вида оружия и три дополнительные единицы военной техники. Говоря о русской редакции Team Sabre, прежде всего хочется отметить, насколько профессионально отечественные локализаторы обошлись с английскими текстами. Сразу видно, что все

шрифты подбирались под конкретные меню, а тексты были написаны с оглядкой на подлинные военные термины. На диске с игрой нетрудно найти довольно подробный мануал, обучающий как основам геймплея, так и ведению настоящих контртеррористических операций. Эта инструкция написана настолько хорошо, что с успехом могла бы располагаться на страницах учебника по тактике ведения боя. Благодаря добротному переводу, качественной и яркой озвучке, разнообразным миссиям, умным напарникам и правильному дизайну уровней, играя в Team Sabre, и в самом деле ощущаешь себя в центре настоящего вооруженного конфликта. Наш выбор! ■

Перечитываю вступление к рубрике в прошлом номере и понимаю, что не осознавал в полной мере масштаб явления. То есть я подозревал, конечно. Чувлю мое сердце, да и опыт подсказывал – надо воспользоваться служебным положением и разобратся. Неспроста ведь сегодняшний рынок мобильных игр в мире приносит более 1,5 миллиардов долларов. А известные своим фанатичным отношением к играм жители Японии и Южной Кореи сделали их одной из самых популярных мобильных услуг у себя в странах. Спасибо «ПлейМобайл» – ведущей российской компании по распространению игрового контента для сотовых. Помогли окупиться в омут мобильных развлечений с головой. Выдали десяток пользующихся высоким спросом у покупателей игр. Вспомнив, как мучался с небольшим экраном и тесно расположенными кнопками «Нокии», я достал свой верный Z600 и удалил из его памяти половину мелодий и фотографии всей редакции «СИ», демонстрировавшие на экране телефона во время их настойчивых звонков с требованием прислать, наконец, материал об этих дурацких играх для мобилников. Дальше все просто, но я повторю для тех, кому не достался наш прошлый номер. Java-игра состоит из двух частей: дескриптора (текстовый файл *.jad), содержащего в себе настройки и информацию о размещении второй части, и Java-архива (файл *.jar). Для того чтобы установить ее, пользователь должен тем или иным способом получить ссылку на дескриптор (то есть .jad файл). Классическая схема, работающая для всех известных аппаратов, – скачать дескриптор через WAP-портал, получив ссылку по SMS. Внутри файла-дескриптора указан URL, по которому расположен Java-архив. Телефон автоматически или после подтверждения начинает скачивать архив. Если ваш телефон поддерживает скачивание по HTTP, то в него можно прямо вводить URL-путь к JAD-файлу. Второй способ – скачать сначала игру на компьютер, а потом с помощью специального кабеля, который подключается через COM или USB порт, либо через IR-порт (или более редкий Bluetooth), закачать эту игру на телефон. Разумеется, для этого все равно нужно знать ссылку на нее. Я, само собой, закачивал с компьютера. Таким образом, если за Интернет платите не вы, еще и экономия на мобильном трафике получается, мизерная, правда.

С момента появления и успешного запуска на телефоне доставшихся мне игр я многое понял. Во-первых, я был совершенно прав, когда рекомендовал играть на телефонах-«раскладушках». Получается почти как на GBA – и экран большой, и в руках держать удобно, и кнопки не тесно расположены, и навигационная клавиша крупная. Сухо и комфортно. Во-вторых, выяснилось, что я не совсем четко представлял себе уровень, которого уже достигли мобильные игры. У некоторых – отличная трехмерная графика, замечательная озвучка, а какой геймплей! Пожалуй, не хватает только полноценного многопользовательского режима, как в некоторых играх для N-Gage, через Bluetooth. Пока приходится соревноваться в знакомом по компьютерным пошаговым стратегиям режиме hot seat, передавая телефон друг другу. Но не за горами и такие возможности, уверен.

В этот номер успели попасть игры «попроще» (что не значит хуже). Да, да. В остальные просто необходимо играть несколько дней – настолько они обширны, сложны, многогранны и интересны. Замечу напоследок, что критерии оценки резко повысились, теперь никаких скидок на «несерьезность». Все как у взрослых.



ВСЕ О МОБИЛЬНЫХ ИГРАХ

<http://playmobile.ru/games>

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за неоценимую помощь в подготовке рубрики.

Sony Ericsson Z600

Игры тестировались на этом телефоне



НАСТРОЙКА WAP для Sony Ericsson Z600

МТС

| | |
|--------------------------|---|
| ■ Название настроек | MTS GPRS |
| ■ Свой сайт | http://wap.mts.ru |
| ■ Тип сеанса | Непрерывный |
| ■ Защита связи | Отключить |
| ■ Канал данных | GPRS |
| ■ Точка входа GPRS-связи | wap.mts.ru |
| ■ Адрес IP-протокола | 212.44.140.13 |
| ■ Тип опознания | Обычное |
| ■ Тип регистрации | Автоматически |
| ■ Имя пользователя | mts |
| ■ Пароль | mts |

Би Лайн GSM

| | |
|--------------------------|---|
| ■ Название настроек | BeeLine GPRS |
| ■ Свой сайт | http://wap.beeline.ru |
| ■ Тип сеанса | Непрерывный |
| ■ Защита связи | Отключить |
| ■ Канал данных | GPRS |
| ■ Точка входа GPRS-связи | wap.beeline.ru |
| ■ Адрес IP-протокола | 192.168.017.001 |
| ■ Тип опознания | Обычное |
| ■ Тип регистрации | Автоматически |
| ■ Имя пользователя | beeline |
| ■ Пароль | beeline |

Мегафон

| | |
|--------------------------|---|
| ■ Название настроек | Megawap GPRS |
| ■ Свой сайт | http://wap.megawap.ru |
| ■ Тип сеанса | Непрерывный |
| ■ Защита связи | Отключить |
| ■ Канал данных | GPRS |
| ■ Точка входа GPRS-связи | wap.msk |
| ■ Адрес IP-протокола | 010.010.001.002 |
| ■ Тип опознания | Обычное |
| ■ Тип регистрации | Автоматически |
| ■ Имя пользователя | wap |
| ■ Пароль | wap |

➤ DAMAGE SAN



Первая действительно поразившая меня игра. Такого на телефоне просто не может быть! Анимация почти как у первого «Принца», у героев даже мимика прорисована, озвучка великолепная, не какой-нибудь «тыц-тыц», а полифонические мелодии с «восточным» уклоном. Почти файтинг. Хотя нет, зайдем с другой стороны. Это примерно как про гоночный сим говорят, что он «излишне аркадный». Так и здесь. Есть два удара и два соответствующих блока, плюс прыжок, с которым можно оба удара комбинировать. И всех делов. Поначалу. Но когда четвертый или пятый босс уделывает тебя, как это называется «у больших», с «перфектом» за 15 секунд... Отношение к процессу меняется. Предугадать комбинацию противника и в нужную долю секунды провести контратаку, вовремя подпрыгнуть, поставить правильный блок, и не нервничать, не материться на весь вагон метро, черт тебя подери! Ну не получается у меня резать этого мерзкого зеленого толстяка-босса, который так

сотрясает пол, что у меня половина здоровья сразу снимается! Хотя стойте... А если его бить рубящим ударом в прыжке? Во, другое дело! Шикарно отрисованные задники, персонажи и эффекты, отличное звуковое оформление, разнообразные противники, два режима игры – собственное сюжетное прохождение, с разными препятствиями и противниками, и спарринг с растущим в мастерстве врагом, забавная атмосфера, пропитанная черным юмором, – это шедевр, друзья мои. Рекомендую изо всех сил. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

| | |
|-------------------|-------------|
| Nokia 6600 | 32302220096 |
| SonyEricsson T610 | 32305030096 |
| Nokia 3650 | 32302150096 |
| Nokia 6610 | 32302230096 |
| Nokia 7210 | 32302260096 |
| Nokia 3510i | 32302050096 |
| Nokia 3100 | 32302010096 |
| Nokia 6200 | 32302180096 |
| Nokia 6100 | 32302170096 |
| Nokia 3200 | 32302320096 |
| Nokia 7250i | 32302280096 |
| Nokia 6650 | 32302270096 |
| Nokia 7650 | 32302290096 |
| Nokia N-Gage | 32302310096 |
| SonyEricsson Z600 | 32305060096 |
| Nokia 7250 | 32302270096 |
| Nokia 3300 | 32302020096 |
| Nokia 6220 | 32302190096 |
| Nokia 5100 | 32302160096 |
| Motorola T720 | 32301040096 |

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

| | |
|-------------------|-------------|
| Siemens S55 | 54502220096 |
| SonyEricsson T610 | 54502150096 |
| Nokia 3650 | 54502230096 |
| Nokia 6610 | 54502260096 |
| Nokia 7210 | 54502050096 |
| Nokia 3510i | 54502010096 |
| Nokia 3100 | 54502180096 |
| Siemens M50 | 54502170096 |
| Siemens C60 | 54502320096 |
| Nokia 3200 | 54502280096 |
| Nokia 7250i | 54502240096 |
| Nokia 6650 | 54502290096 |
| Nokia N-Gage | 54505060096 |
| SonyEricsson Z600 | 54502130096 |
| Nokia 3595 | 54502270096 |
| Nokia 7250 | 54502020096 |
| Samsung C100 | 54502190096 |
| Siemens MC60 | 54502160096 |
| Nokia 5100 | 54502300096 |
| Nokia 3530 | 54502070096 |

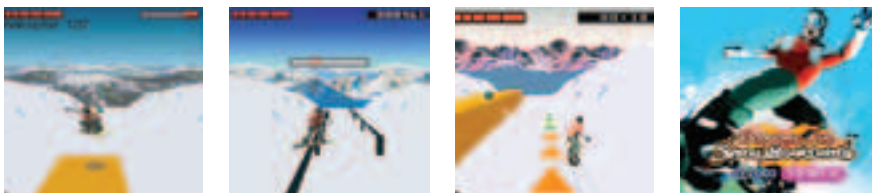
➤ EXTREME AIR SNOWBOARDING



Встречаем представителя симуляторов экстремальных видов спорта, продолжателя традиций Тони Хоука и серии SSX на PS2. Экстремальное катание на сноуборде, скоростной спуск, сбор бонусов, выполнение не очень сложных трюков. Вид от третьего лица и даже всамделишная трехмерная графика. Основной режим – Career Mode – включает в себя 11 миссий, в каждой из которых выдаются определенные задания: какие трюки выполнить, сколько очков набрать, с какой скоростью проехать. Стоит отметить, что пройти все миссии очень непросто, несмотря на вполне удобно организованное управление пер-

сонажем.

Не зацепило. То ли я не разобрался до конца во всех трюках, но мне показалось, что их всего пять-шесть, как-то однообразненько получается. Без драйва. К сожалению, хорошо нарисован (и анимирован) только персонаж, все остальное на трассе, мягко говоря, не впечатляет. Опять же, очень мал ассортимент предлагаемых препятствий. Особо отмечу ужасную озвучку. Постоянно повторяющийся отвратительный писк какой-то... Если не отключить в общественном месте – запросто можно схлопотать по выступающим частям. ■



➤ KARPov X 3D CHESS



Это шахматы. Самые обычные. Только в мобильном телефоне. Одна из старейших игр вообще, до сих пор остается во многом непревзойденной. Миллионы возможных комбинаций и тактик. То есть вы действительно хотите, чтобы я вам тут написал рецензию на шахматы?! Откровенно говоря, последний раз за шахматной доской я сидел лет 15 назад. Тогда я немножко умел играть и частенько даже побеждал. С тех пор утекло много хмельной воды и я, судя по всему, изрядно поглупел. Непостижимым для меня образом уместившаяся менее чем в 100 килобайтах, написанная на Java шахматная программа не оставила автору этих строк ни малейшего шанса даже на первом уровне сложности – а ведь их там четыре! Впрочем, обратите внимание на название игры. Указанная в начале фамилия не кажется вам знакомой? Я так подозреваю, неспроста тут чемпион мира упомянут. Да и 3D не просто так написано – взгляните на скриншоты, нарисовано весьма прилично. Пожалуй, единственным недос-

татком, стоявшим игре одного балла итогового рейтинга, является время, затрачиваемое ею на продумывание своего хода. Пару раз я натурально уснул. Конечно, нельзя требовать от небольшой игры для мобильного способности просчитывать миллионы комбинаций за 10 секунд... Короче говоря, если вы любите шахматы, умеете в них играть и хотите иметь возможность делать это практически в любое время – скачивайте. Кстати, поговаривают, что в следующих версиях программы улучшат графику и главное – добавят игру через SMS. Вот это действительно будет круто. Практически революционно. Чемпионаты можно проводить все-российские, под эгидой крупного какого-нибудь оператора. Дешевле получится, чем съезжаться всем в одно место со всеми вытекающими. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

| | |
|-------------------|-------------|
| Siemens S55 | 34404140096 |
| Nokia 6600 | 34402220096 |
| SonyEricsson T610 | 34405030096 |
| Nokia 3650 | 34402150096 |
| Nokia 6610 | 34402230096 |
| Nokia 7210 | 34402260096 |
| Nokia 3510i | 34402050096 |
| Nokia 6200 | 34402180096 |
| Siemens M55 | 34404090096 |
| Nokia 6100 | 34402170096 |
| Nokia 7250i | 34402280096 |
| Nokia 7650 | 34402290096 |
| Nokia N-Gage | 34402310096 |
| SonyEricsson Z600 | 34405060096 |
| Nokia 3595 | 34402130096 |
| Nokia 7250 | 34402270096 |
| Nokia 3300 | 34402020096 |
| Nokia 6220 | 34402190096 |
| Siemens SL55 | 34404200096 |
| Nokia 5100 | 34402160096 |
| Nokia 8910i | 34402300096 |
| Nokia 3530 | 34402070096 |
| Motorola T720 | 34401040096 |

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

⇒ MOOPBASE ONE

Демонстрация классического подхода к геймплею и сюжету шутера с видом сверху. Я сейчас процитирую завязку, а вы вспомните, в каких играх это уже было. 2003 год. Могущественная Корпорация работала над секретным проектом «Лунная База 1». Проект был срочно закрыт, когда строители обнаружили неопознанный объект на месте будущей базы. Корпорация срочно высылает команду ученых, чтобы исследовать объект, но «Лунная База» не выходит на связь. Вы играете за одного из представителей Корпорации. Сразу при высадке на Луне вас хватают солдаты PriMA. Это частная армия, которая также принимала участие в проекте. Оказывается, специалисты армии выяснили, что неопознанный объект представляет собой мощное биологическое оружие. Столь же привычен и знаком игровой процесс. Бегаем по уровням, собираем ключи от дверей, находим все более мощное оружие и аптечки, отстреливаем противников. Судя по всему, игра

не короткая, мне пока не удалось забраться далеко. Сделано все добротнo, есть интересные находки в дизайне уровней, хотя в целом я бы отметил их нелогичность, необходимость часто возвращаться в уже пройденные места и излишнюю затынутость, что, учитывая небольшой экран телефона, можно отнести к недостаткам. Неплохо реализована концепция поля зрения противников, которое обозначается на экране красными секторами. Теоретически, можно прокрасться по базе, оставшись абсолютно незамеченным. Но это не так весело, согласитесь. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

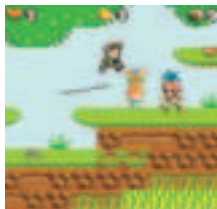
| | |
|-------------------|------------|
| Nokia 6600 | 8802220096 |
| SonyEricsson T610 | 8805030096 |
| Nokia 3650 | 8802150096 |
| Nokia 6610 | 8802230096 |
| Nokia 7210 | 8802260096 |
| Nokia 3510i | 8802050096 |
| Nokia 3100 | 8802010096 |
| Nokia 6200 | 8802180096 |
| Nokia 6100 | 8802170096 |
| Nokia 3200 | 8802320096 |
| Nokia 7250i | 8802280096 |
| Nokia 6650 | 8802240096 |
| Nokia 7650 | 8802290096 |
| Nokia N-Gage | 8802310096 |
| SonyEricsson Z600 | 8805060096 |
| Nokia 3595 | 8802130096 |
| Nokia 7250 | 8802270096 |
| Nokia 3300 | 8802020096 |
| Nokia 3600 | 8802140096 |
| Nokia 6220 | 8802190096 |
| Nokia 5100 | 8802160096 |
| Nokia 8910i | 8802300096 |
| Nokia 3530 | 8802070096 |

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

| | |
|-------------------|-------------|
| Nokia 6600 | 54902220096 |
| SonyEricsson T610 | 54905030096 |
| Nokia 3650 | 54902150096 |
| Nokia 6610 | 54902230096 |
| Nokia 7210 | 54902260096 |
| Nokia 3510i | 54902050096 |
| Nokia 3100 | 54902010096 |
| Nokia 6200 | 54902180096 |
| Nokia 6100 | 54902170096 |
| Nokia 3200 | 54902320096 |
| Nokia 7250i | 54902280096 |
| Nokia 6650 | 54902240096 |
| Nokia 7650 | 54902290096 |
| SonyEricsson Z600 | 54905060096 |
| Nokia 3595 | 54902130096 |
| Nokia 7250 | 54902270096 |
| Nokia 3300 | 54902020096 |
| Nokia 6220 | 54902190096 |
| Nokia 5100 | 54902160096 |
| Nokia 8910i | 54902300096 |
| Nokia 3530 | 54902070096 |
| Motorola T720 | 54901040096 |

⇒ PITFALL

Отличный, я бы даже сказал, выдающийся платформер. Ощущается профессиональный подход, ведь игры про приключения отважного исследователя Гарри ПитФолла выпущены компанией Activision и на серьезных игровых платформах. В седьмом номере «СИ» за этот год даже рецензия есть, на украинском языке которая, ага. Проходя игру на мобильнике, вы можете открыть секретные коды для PitFall на Sony Playstation 2, между прочим. Гарри предстоит преодолеть 16 уровней, делающихся на несколько территорий – Граница



Джунгли, Джунгли, Топи, Озера Пираний, Древние Руины и Финальная Битва. А индейцы и обезьяны, свирепые аллигаторы и москиты очень не любят когда отважные исследователи вторгаются на их территорию, то есть будут активно препятствовать нам в достижении цели. Нельзя не отметить прекрасный дизайн уровней, сбалансированный геймплей и удобное управление. Для успешного прохождения вам не понадобится нечеловеческая ловкость, достаточно быть внимательным и рассчитливым. Препятствия и противники находятся именно там, где должны находиться, все продумано и просчитано до пикселя. Стоит ли говорить об отличной, яркой графике и прекрасной анимации?

Яркий образчик профессионализма, правильного подхода к казалось бы «несерьезной» мобильной игре. Пять баллов. ■

⇒ TACTICS SOCCER

Пешаговый тактический футбол с ролевыми элементами – как вам? Причем с соблюдением всех правил! Это положение вне игры меня доконало! Как они в реальности умудряются голы друг другу забивать?

Футбольное поле, ворота, пять команд и три уровня сложности. У каждого игрока пять параметров: атака, защита, общий уровень мастерства, умение играть головой и скоростью. За ход можно переместить четырех игроков, каждый из них, помимо передвижения, может попытаться забрать мяч у соперника, отдать пас по земле, перекинуть мяч по воздуху, ударить по воротам. При каждом действии и противодействии учитываются параметры игроков, вероятность успеха того или иного действия заранее показывается в процентах. Нужно просчитывать комбинации, блокировать пасы верхние и нижние, проводить атаки с флангов быстрыми и опытными нападающими, не дать сделать то

же самое сопернику... Очень интересно, честное слово. За Tactics Soccer я провел больше всего времени. Отчасти это обусловлено невеликой скоростью просчета своего хода игрой, также надо учитывать, что на матч минимум дается 20 ходов (можно 50 или 99). На партию уходит минимум полтора часа. Если вы готовы тратить столько времени на мобильную игрушку, а также мириться с разглядыванием на экране телефона большого количества очень мелких объектов – обратите внимание. Затягивает. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

| | |
|-------------------|-------------|
| Siemens S55 | 33904140096 |
| Nokia 6600 | 33902220096 |
| SonyEricsson T610 | 33905030096 |
| Nokia 3650 | 33902150096 |
| Nokia 6610 | 33902230096 |
| Nokia 7210 | 33902260096 |
| Nokia 3510i | 33902050096 |
| Nokia 6200 | 33902180096 |
| Siemens M55 | 33904090096 |
| Nokia 6100 | 33902170096 |
| Nokia 7250i | 33902280096 |
| Nokia 7650 | 33902290096 |
| Nokia N-Gage | 33902310096 |
| SonyEricsson Z600 | 33905060096 |
| Nokia 3595 | 33902130096 |
| Nokia 7250 | 33902270096 |
| Nokia 3300 | 33902020096 |
| Nokia 6220 | 33902190096 |
| Siemens SL55 | 33904200096 |
| Nokia 5100 | 33902160096 |
| Nokia 8910i | 33902300096 |
| Nokia 3530 | 33902070096 |
| Motorola T720 | 33901040096 |

Against Rome

ЗАВОЕВАНИЕ РИМА



© 2004 «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. © 2003-2004 «JoWood Productions». All right reserved.
© 2003 - 2004 Independent Arts. All right reserved. Издатель «Руссобит Паблишинг». Изготовлено в России.
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru Отдел продаж: т. (095) 212-44-51, 212-01-61, 212-01-61,
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т. 212-27-90

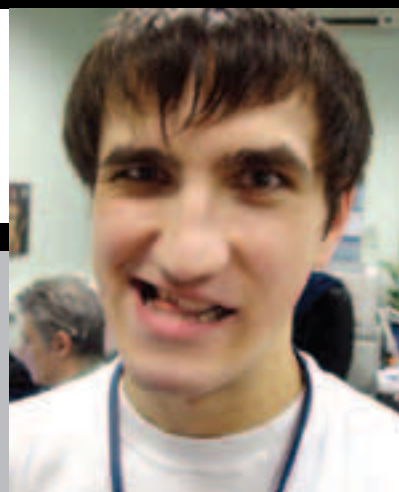


www.russobit-m.ru

КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйтесь, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Турниры приходят, турниры уходят, забываются раз и навсегда. Кроме весточек в игровых журналах да на тематических сайтах от былых побед не остается и следа. В середине мая грядет событие, призванное исправить данное недоразумение, а именно «Кубок России». Первый, официальный, серьезный, масштабный. Со всеми вытекающими последствиями. С настоящими дипломами, спортивными разрядами и так далее. Господа, киберспорт выходит на новый уровень.



7 В 1 ИЛИ ИГРА ПОД НАЗВАНИЕМ «КУБОК»

О главном событии весны в российском киберспорте рассказывает Андрей Ордин, генеральный директор выставочной компании «Инфо-Экспо»: Мы занимаемся организацией турниров и их информационным обеспечением в рамках выставок. Имеем партнерские отношения с ведущими выставками в области телекоммуникаций и информационных технологий: «Связь-Экспокомм», «Инфоком» и «Ведомственные и корпоративные сети связи». В прошлом году в рамках «Инфоком-2003», по заказу Минсвязи России, наша компания в партнерстве с «Гейм Ленд» провела турнир на Кубок «Страна Игр. Инфоком 2003». Так состоялось мое знакомство с киберспортом. Если же говорить про игры в целом, то ими я увлекаюсь последние лет пятнадцать. В студенческие годы даже занимался обучением. Начиная любое дело, прежде всего мы определяем порядок действий, разрабатываем стратегию, в ходе реализации намеченного решаем тактические зада-

чи. Наш план «в игре под названием Кубок» состоит из семи составляющих: опыт (ресурсы), приказ, выставка (поле действий), команда, союзники, творчество, желание.

ОПЫТ

После проведения Кубка «Страна Игр. Инфокомм 2003» мы получили положительные отзывы как от участников турнира, так и от министра по связи и информатизации. Более того, у нас есть заказ от Минсвязи на проведение всероссийского турнира по киберспорту в рамках очередной Международной выставки «Инфоком-2004», которая пройдет в октябре нынешнего года. В конце прошлого года, после официального признания компьютерного спорта, мы договорились с ФКС России о возможности проведения в 2004 году двух официальных соревнований: весеннего «Первого Кубка России» и «Первого Чемпионата России», финал которого может состояться осенью в рамках «Инфоком-2004». Соорганизаторами Кубка стали: ФКС России,



Призеры Кубка «Страна Игр. Инфокомм 2003». Кубок и вправду супер.

ЗАО «Экспоцентр» и ООО «Инфо-Экспо». ФКС России взяла на себя проведение отборочных, встречу участников в Москве и их расселение. «Экспоцентр» предоставляет для проведения финала один из своих павильонов и целый комплекс услуг. И, наконец, наша компания занимается разработкой

программы, организацией игр, сотрудничеством с государственными органами, привлечением спонсоров, технических и информационных партнеров, формированием призового фонда, то есть всем спектром деятельности по организации первого официального соревнования.

ИНТЕРВЬЮ С MIF'ОМ

Александр Горник или (orky)Mif, PR-директор «Кубка России». Его задача непростая – проинформировать как можно большее число людей о проведении в России первых официальных соревнований по компьютерному спорту, которые будут способствовать формированию среди молодежи мнения, что киберспорт – это еще и престижно.

«СИ»: В недавнем прошлом ты был известным прогеймером. Почему перестал активно тренироваться? Перестал верить в киберспорт?

Mif: Если бы я не верил в киберспорт, я бы не занимался сей-

час тем, чем занимаюсь. И я не перестал тренироваться. Просто работа и учеба отнимают почти все свободное время, да и турниров по моей любимой игре (StarCraft) проводится немного. Тем не менее, на одном из последних состязаний мне удалось занять призовое место. Планирую серьезно подготовиться к очередному крупному событию, а после постепенно «перейду» на Warcraft III. Нельзя заниматься проведением турниров, не являясь при этом геймером. Игра позволяет не только расслабиться после работы, но и шире смотреть на проблемы и пути их решения

при организации «Кубка России».

«СИ»: Идеальный чемпионат в твоём видении?

Mif: Такой турнир должен сочетать в себе следующие качества: заблаговременная и продолжительная рекламная кампания в различных СМИ, возможность для участия игроков со всех уголков нашей необъятной родины. «Правильный» призовой фонд, прежде всего выражающийся в статусных призах (например, золотые медали или кубок). Условия для зрителей и геймеров на месте проведения: большой смотровой зал с нес-



колькими источниками информации, просторная игровая зона, обеспечивающая гибкое расписание матчей, профессиональные комментаторы и ведущие. Именно таким станет «Первый Кубок России». Надеюсь, что «Чемпионат России», следующий турнир, будет еще более совершенным.



Киберспорт становится официальным.

ПРИКАЗ

О признании киберспорта в России официальными структурами говорится уже давно. Еще в 2001 году вышел приказ о присвоении новому, бурно развивавшемуся в то время направлению официального статуса. Впоследствии в документе обнаружилась досадная ошибка. Но недавно, на съезде ФКС, состоявшемся 12 марта 2004 года, сие недоразумение было устранено. Представитель Госкомспорта России зачитал

новый приказ №226, подписанный знаменитым в прошлом хоккеистом Вячеславом Фетисовым, занимающим ныне должность председателя Госкомспорта России. Главная строчка в документе такова: «Приказываю признать новый вид спорта – компьютерный спорт и ввести его в Перечень видов спорта, признанных в Российской Федерации».

ВЫСТАВКА

Характерное отличие Кубка от рядовых чемпионатов – приуроченность к яркому и привлекающему внимание событию, выставке, ежегодно собирающей десятки тысяч людей. Безусловно, «Кубок России» – не турнир пяти дней, а масштабное мероприятие, поделенное на три этапа. Первый –



Здание Экспоцентра.

отборочный, охвативший около 40 городов и привлекавший внимание более чем 5 тыс. геймеров. Вторая стадия – полуфиналы в семи федеральных округах и, наконец, заключительный шаг – грандиозный финал в Москве, который состоится в дни «Связь-Экспокомм 2004». Выставка дает возможность показать людям, незнакомым с киберспортом, насколько ярким и зрелищным может быть занятие, имеющее не очень понятное, но интригующее название.

КОМАНДА

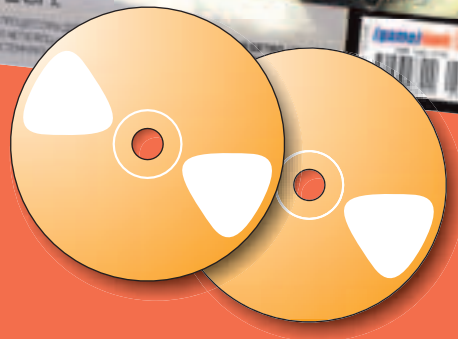
Для подготовки и проведения «Кубка России» создана дирекция, в которую входят специалисты в разных областях, связанной с организацией соревнований. Каждый из нас известен в своем секторе, но одновременно является «универсальным солдатом». Наша команда: Дмитрий «Dilvish» Смит – главный судья, Александр «Mif» Горник – PR-директор, Алексей «Chaos» Шемякин – технический директор, Константин «Fzik» Сурконт – директор отборочных соревнований, Денис Васькин – коммерческий директор, Андрей Ордин – директор турнира.



Команда «Первого Кубка России».

ОРДИН О БУДУЩЕМ КИБЕРСПОРТА ЧЕРЕЗ 5 ЛЕТ...

Пять лет – очень большой срок, чтобы что-то загадывать. Я думаю, к тому времени сложится упорядоченная привычная всем структура соревнований. Около половины турниров будут проходить не на локальных турнирах, а по Интернету: эта возможность напрямую зависит от уровня развития инфокоммуникационных систем. Спортсмены смогут состязаться, часто не выходя из дома, а значит, будут разработаны системы идентификации участников. Компьютерный спорт – целая отрасль, напрямую зависящая от ситуации в стране. Если в России обстановка стабилизируется, хорошо будет и в киберспорте.



СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ

Axle Rage

Амбициозный проект вырывает на финишную прямую!

ЭКСКЛЮЗИВ

Knights Of The Old Republic II

продолжение лучшей игры по вселенной Star Wars

ТЕСН

- Процессоры для игровых машин
- Новости
- Первый взгляд
- Железные истории



Без спонсоров нынче никуда.

СОЮЗНИКИ

На сегодня киберспорт, а уж тем более крупные чемпионаты, не могут обойтись без финансовой и технической поддержки. В нашем же случае, когда соревнование является первым

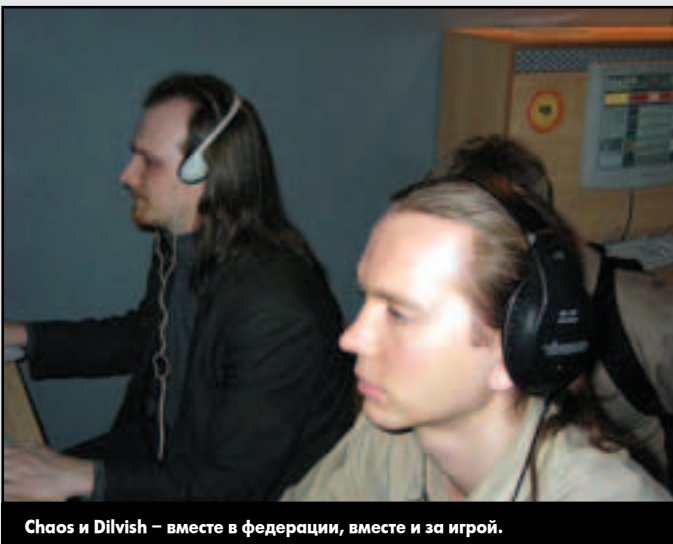
официальным всероссийским, необходима еще и официальная поддержка. Мы очень благодарны руководителям и специалистам компаний, которые решили поддержать турнир такого масштаба. Техническими партнерами Кубка стали известные компании: большой плазменный экран предоставляет группа компаний «Плазменные технологии», доступ в Интернет – московский оператор связи «МТУ-Интел», компьютерную технику – R&K в содружестве с GigaByte, Kingmax Semiconductor и nVidia.

Статус официального спонсора «Первого Кубка России» по компьютерному спорту принадлежит: «Мегафону», GigaByte, Logitech и МГТС. К моменту начала финала этот спи-

сок пополнится и другими серьезными компаниями.

Впервые за историю киберспорта соревнования получили официальную поддержку со стороны Комитетов и Комиссий по делам молодежи и спорта Совета Федерации, Государственной Думы, Московского Правительства, Российского Союза Молодежи.

Очень важную работу делают наши медиа-партнеры: «Гейм Ленд», «Контраст», «Рамблер» и информационные спонсоры: журналы «Страна Игр», «PC-Игры», «Путеводитель», CGW, Game.exe, «Игромания», газета «@кция», а также интернет-порталы CyberFight.ru, ProGamer.ru, ComNews.ru, 3DNews.ru.



Chaos и Dilvish – вместе в федерации, вместе и за игрой.



ЕЗ: из Лос-Анджелеса в Москву.

ТВОРЧЕСТВО

Составление расписания мероприятий в рамках кубка – сложный творческий процесс. Каждая часть программы – важный инструмент решения различных задач. Думаю, многим по-

сетившим турнир будут интересны официальные церемонии открытия и награждения победителей, в сценарий которых войдут игровые элементы. Планируется демонстрация боев на большом экране с комментариями известных в киберспорте личностей. А с 13 по 15 мая, благодаря издательству «Гейм Ленд», будут транслироваться эксклюзивные репортажи из Лос-Анджелеса, с юбилейной международной выставки электронных развлечений E3.

Для руководителей компьютерных клубов пройдет двухдневная конференция. Лучшие геймеры проведут мастер-классы с посетителями, а также с воспитанниками детских домов и подростками с ограниченными возможностями.

Помимо всего прочего мы организуем показательные матчи лучших киберспортсменов России и Европы, а также презентации, конкурсы и розыгрыши ценных призов от спонсоров и партнеров Кубка. А для непосредственных участников приготовлена познавательно-развлекательная вечерняя программа.

ЖЕЛАНИЯ

Компьютерный спорт пропитан желаниями! У игроков есть стремление участвовать в официальных соревнованиях, чтобы турниры проходили регулярно, чтобы призовые фонды становились крупнее, чтобы была возможность посещать зарубежные чемпионаты за счет спонсоров. У спонсоров есть желание не ошибиться в своем выборе, получить наибольший положительный эффект!

ИНТЕРВЬЮ С DILVISH'EM

Дмитрий Смит aka Dilvish, 27 лет. Живет в Москве. С компьютером познакомился в 7 лет, всегда предпочитал жанр RTS. Последние шесть лет занимается развитием компьютерного спорта. Некоторое время назад был одним из лучших в мире дуэлянт в StarCraft, неоднократно побеждал на различных соревнованиях. Сейчас он продолжает активно играть в Warcraft III, Diablo II и Heroes of Might and Magic III, хотя и показывает менее впечатляющие результаты. Является менеджером команды (orky).

«СИ»: Расскажи подробнее о своей деятельности?

Dilvish: В настоящий момент являюсь главным арбитром Федерации Компьютерного Спорта России. Участвую в организации и осуществлению большинства турниров, проходящих на территории России, среди них и WCG Russian Preliminary. Ближайшим мероприятием будет «Первый Кубок

России», в состав дирекции которого я вхожу. Ожидаю, что успешное проведение Кубка ознаменует собой начало нового этапа в развитии киберспорта у нас в стране. Надеюсь, что: поддержка государственных структур станет гораздо шире, хотя она и сейчас весьма ощутима. Молодежные организации станут активно сотрудничать с федерацией. А серьезные фирмы заинтересуются спонсорством команд и чемпионатов. Во всем этом кроется причина нехватки времени на профессиональную игровую деятельность.

«СИ»: Какие планы у ФКС России на текущий год?

Dilvish: Федерация планирует провести несколько региональных Кубков: «Пермский период» (Пермь), «Кубок Черноземья» (Воронеж), «Кубок Урала» (Екатеринбург), «Кубок Сибири» (Красноярск) и, конечно же, первый «Чемпионат России» по компьютерному спорту.

«СИ»: Какие шаги необходимо предпринять для ускоренного развития киберспорта в России?

Dilvish: Заняться структурированием. Создать единые правила для всех турниров по всем игровым дисциплинам. Ввести аккредитацию компьютерных клубов как игровых площадок. Выработать единые требования к спортивному поведению участников на соревнованиях. Всем этим ФКС планирует заняться уже в этом году.

«СИ»: Должен ли киберспорт оставаться развлечением или нужно создавать мощную структуру, глобальной целью которой станет признание во всем мире?

Dilvish: Стоит разграничить понятия «компьютерные игры» и «компьютерный спорт». Первые могут и даже должны оставаться забавой, как дворовый футбол или партия в карты с друзьями. А киберспорт – в первую очередь состязание, имеющее сильную соревновательную ос-



нову. Сейчас не стоит вопрос, «нужно ли создавать мощную структуру». Ее становление уже началось на мировом уровне. А если кого-то смущает порой несерьезное отношение к киберспорту со стороны самих игроков, даже сильнейших, то лично я в этом ничего страшного не вижу. Пройдет время, и эти люди уступят ступень на пьедестале настоящим профессионалам, заняв свое «достойное» место в любительских лигах или даже в дворовых командах.

ИЗ UNDERGROUND'А НА СВОБОДУ



Немаловажный фактор в развитии компьютерного спорта – дисциплина самих игроков. Подавляющая масса геймеров – молодые люди в возрасте от 16 до 18 лет. Обычно в этот период за их нравственным развитием и воспитанием никто не следит, и иногда на соревнованиях возникают ситуации, которые трудно представить в профессиональном спорте: некорректное поведение по отношению к противнику, спор с судьями, несоблюдение порядка, нечестная игра. Бывает, даже доходит до драк. Владельцам компьютер-

ных клубов это, конечно же, не по душе, но предпринять что-либо, влияющее на умы участников, они не могут. Хочется верить, что выход киберспорта на государственный уровень улучшит отношение геймеров к нему и заставит уважать и полюбить свое необычное хобби. Многие из еще не определившихся в жизни и совсем юных парней не представляют, что их времяпровождение может помочь наладить контакт с друзьями, приобрести качества самостоятельного и принимаемого обществом человека.

Желание государственных деятелей – поддержать хорошие начинания и не получить взамен головную боль. Зрители хотят увидеть красивую игру. Мечты родителей – чтобы их дети, кроме киберспорта, имели еще и цель в жизни! У разработчиков и издателей есть желание, чтобы в их игры «рубилась» все на земле! Про-

изводители «железа» желают обогнать по показателям всех своих конкурентов! Интернет-провайдеры стремятся, чтобы к ним подключились все, кто еще не в Сети! Мы, организаторы «Первого Кубка России» по компьютерному спорту, поддерживаем все эти желания! И у нас тоже оно есть. Поиграем? ■



Любой киберспортивный турнир собирает толпы зрителей.

ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

А ТЫ УЗНАЛ, ЧТО У НАС СЕГОДНЯ НОВОГО?

GAME BOY ADVANCE

\$132.99

\$89.99

\$59.99



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

\$59.99



Harvest Moon: Friends of Mineral Town

\$55.99



Metroid: Zero Mission

\$55.99



Sonic Advance 2

\$52.99



Teenage Mutant Ninja Turtles

\$55.99



Kirby: Nightmare in Dreamland

\$55.99



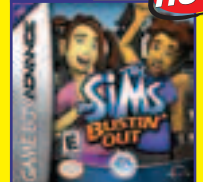
Top Gear Rally

\$52.99



Terminator 3: Rise of the Machines

\$59.99



The Sims: Bustin' Out

\$52.99



Mario & Luigi

\$52.99



Banjo Kazooie: Grunty's Revenge

\$49.99



Sim City 2000

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.E-SHOP.RU

WWW.GAMEPOST.RU

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

e-shop
http://www.e-shop.ru

СТРАНА
ИГР

ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ GAMEBOY GAME BOY ADVANCE

ИНДЕКС _____ ГОРОД _____

УЛИЦА _____ ДОМ _____ КОРПУС _____ КВАРТИРА _____

ФИО _____

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP



Друг! Читай
в новом номере:

ДОСКИ
Сезон закрыт

ЛОЖЬ
Лапша на уши
ближнему

ВЕЛОХУЛИГАНЫ
Наш протест машинам

ЕДЕМ
Как передвигаться по
городу?

«SPITFIRE»
- Мы очень звездатые
чуваки!



(game)land

ДИСЦИПЛИНЫ WORLD CYBER GAMES 2004



12 апреля комитет чемпионата мира по кибериграм, а именно: Чан Дон Ли (министр культуры и туризма Южной Кореи) и Джон Йон Йан (вице-председатель и главный администратор компании Samsung Electronics, Ltd), официально анонсировали восемь дисциплин, которые будут представлены на World Cyber Games 2004. Финал турнира состоится в Сан-Франциско (США) с 6 по 10 октября, а до этого периода по всему миру пройдут отборочные состязания, в результате которых определятся сильнейшие представители своих стран.

Несомненно, участников больше всего интересует список карт, выбранных для соревнований: Counter-Strike – de_aztec, de_cbble, de_dust2, de_inferno, de_nuke, de_train; StarCraft: Broodwar – WCG Korhal

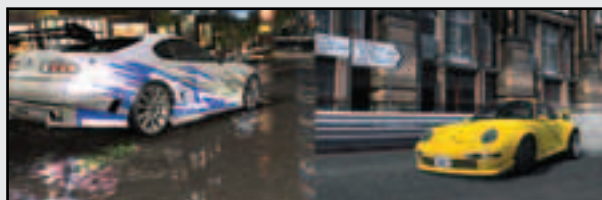
ВО ЧТО БУДЕМ ТРЕНИРОВАТЬСЯ?

PC-дисциплины:
StarCraft: Broodwar;
Warcraft III: The Frozen Throne;
Counter-Strike: Condition Zero;
Unreal Tournament 2004;
FIFA Football 2004;
Need for Speed: Underground.

Хбх-дисциплины:
Halo;
Project Gotham Racing 2.

Все номинации, за исключени-

ем Counter-Strike, являются дуэльными. Уже второй год подряд в списке не числится Quake III Arena. Похоже, фанатам придется окончательно с этим смириться и переключиться на Unreal Tournament 2004. Игры, в общем-то, похожи как две капли воды. К сожалению, оргкомитет WCG Russian Preliminary 2004 сообщил, что «консольных» отборочных в России не будет.



of Ceres, WCG Martian Cross, WCG Gorky Island, WCG Dahlia of Jungle;
Warcraft III: The Frozen Throne – Lost Temple, Turtle Rock, Gnoll Wood, Twisted Meadows;

Unreal Tournament 2004 – DM-Antalus, DM-DE-Ironic, DM-Rankin, DM-Deck17.

Полный свод правил вы найдете на диске к журналу. ■

ОФИЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ ДЛЯ UT2004 ONSLAUGHT

В начале апреля дизайнеры Epic Games сделали великолепный подарок фанатам Unreal Tournament 2004, выпустив два новых офици-

альных уровня для режима Onslaught (ищите на диске к журналу). Карты, получившие название ONS-Ascendancy и ONS-Aridoom, разрабатывались эксклюзивно для

пользователей Windows XP и представляют собой весьма симпатичные и сбалансированные арены для масштабных сражений (до 22 игроков одновременно). ■



ONS-Ascendancy – лишь древние скалы охраняют вас от элементов. В вашем случае элементы – снаряды танка.



ONS-Aridoom – бой в кристалльных шахтах Таридиума на Второй луне главного Колдора.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosativ@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет детальный рассказ о шведском турнире QLAN 2, на который ездили российские игроки, а также обзор новых карт для Counter-Strike.

СКУБН-ДУ!

ЧЕТЫРЕ УДИВИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
В КОМПАНИИ С САМОЙ ВЕСЕЛОЙ СОБАКОЙ ПЛАНЕТЫ



НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

XXX – НЕТ! MOBI – ДА?

Уже в следующем году в Интернете могут появиться новые домены. Их регистрации добиваются десять организаций, которые поддерживаются коммерческими гигантами вроде Майкрософта, Nokia и Samsung. Основная идея нововведений проста – расширить перечень «говорящих» доменов, взглянув на которые пользователь сразу понимает, на какого рода информацию он может рассчитывать. Для примера вспомним о заявке на домен XXX для порнографических сайтов, причем, быстро отклоненной ICANN (главный регистратор Интернета). Новые домены более приличные – MOBI или TEL, так что вероятность их появления велика. Если это случится, то расширение списка доменных имен Сети станет уже четвертым с момента регистрации в далекие 80-х первых имен: COM, EDU, GOV, NET. Что интересно, ICANN (<http://www.icann.org>) планирует публичное обсуждение новых доменов и, если у вас есть какие-то соображения на этот счет, можете смело направлять их регистратору. В любом случае решение о вводе новых доменов будет принято уже в этом году.

YAHOO! АТАКУЕТ

Впервые с момента запуска в октябре 1997-го почтовый сервис крупнейшего портала Yahoo! (<http://mail.yahoo.com>) попытается заговорить по-рус-

ски. Это делается не в благотворительных целях, а в рамках программы расширения присутствия на региональных рынках. В итоге уже в 2004-ом году Yahoo! планирует лишиться конкурирующих «почтовых» провайдеров примерно 2-3 миллионов подписчиков в США, а основной урожай собрать среди 35 миллионов русскоязычных пользователей Интернета, проживающих за пределами РФ. При этом Yahoo! не предлагает ничего сногшибательного – в бесплатном варианте это 4 Мбайта под почтовый ящик, проверка на вирусы и онлайн-спам-фильтр (SpamGuard). Все остальное, включая переадресацию, уже за деньги... Напомним, что по различным оценкам число пользователей Интернета в нашей стране составляет скромные 10-11 миллионов человек. Так что утрата как минимум 20% рынка вряд ли понравится отечественным почтовым сервисам, которые до этого оставались монополистами в области русскоязычной почты. Впрочем, конкуренция всегда была на руку рядовому потребителю.

ВETERАНЫ НЕ СДАЮТСЯ

Старейший, родившийся задолго до GameSpy, match-making сервис Kali (<http://www.kali.net>) переживает период ренессанса. Позади разборки с недобросовестными владельцами – права на торговую марку и программный код в 2003-ем вернулись к основателю проекта Джею

Коттону. Тот споро взялся за дело, и не так давно вышел новый релиз Kali 2.6.13. Чем хороша свежая версия? Прежде всего, поддержкой практически любой самой современной и самой древней игры! Главное, чтобы в ней был режим мультиплеера (IPX или TCP/IP), тогда Интернет, с точки зрения пользователя, превратится в обычную локальную сеть виртуального компьютерного клуба. Другая особенность Kali в том, что ее пользователи не только видят десятки тысяч игровых серверов Интернета (с игроками, пингом и прочими атрибутами), но могут мгновенно отсортировать их и выбрать нужный или запустить собственную игру. Ее тут же обнаружат все остальные подключенные к Kali геймеры, неважно, живут ли они на другом конце Земли или в соседнем подъезде. В новой версии, естественно, сохранены и прочие важные составляющие сервиса – внутренняя почта, чат, собственный прокси-сервер.

НАШИ – ЛУЧШИЕ!

На 28-м ежегодном командном Чемпионате мира по программированию (<http://icpc.baylor.edu/icpc/>) победила команда Санкт-Петербургского государственного университета информационных технологий, механики и оптики, став чемпионом мира и Европы. В этом престижном соревновании на сей раз принимало участие рекордное количество команд.

М-АГЕНТ ПРОТИВ ICQ

В мае исполнится год с начала попыток почтового сервиса Mail.Ru раскрутить собственный интернет-пейджер «М-Агент» (<http://agent.mail.ru>). За это время утилита прошла большой путь и превратилась в полноценный отечественный аналог ICQ. За небольшим исключением: «М-Агент» несовместим ни с «Аськой», ни с иным раскрученным пейджером. Впрочем, Mail.Ru, с его 10-миллионной клиентской базой, уверенно смотрит в будущее, ведь все зарегистрировавшиеся на этом сервисе автоматически заполучают на компьютер «М-Агента»...

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Примерно треть всех почтовых серверов в Интернете уязвима для хакерских атак. Причем для вывода такого сервера из строя злоумышленнику достаточно просто отправить составленное особым образом сообщение.

...Исполнилось десять лет нашему национальному домену RU. Он был официально зарегистрирован в InterNIC 7 апреля 1994 года.

...Последние версии почтового червя Netsky, расходящиеся сейчас по Интернету, скорее всего, являются творением уже нового автора – заявляют эксперты по антивирусной безопасности.

...Эстонский парламент первым в мире провозгласил доступ к Интернету базовым правом каждого гражданина этой маленькой республики (население 1 миллион 439 тысяч человек).

...Под давлением США Yahoo! и Google заявили, что в ближайшее время исключат из своих поисковых сервисов любую рекламу онлайн-казино.

...Создан бесплатный программный пакет, который позволяет совершать звонки через Интернет при помощи наладонника со встроенным модулем беспроводной связи.

...Разработана технология и оборудование, позволяющие с помощью радиоизлучения терагерцевой частоты видеть сквозь стены.

...В Британии начался первый в истории чемпионат по футболу среди роботов. Игроки представляют собой пластмассовые кубики с колесами высотой 7.5 см.

FREWARE DOWNLOAD

XP-ANTISPY 3.72

ftp://ftp.eesnet.ru/windows/winxp/xp-AntiSpy_ru.zip

Крохотная, но очень полезная утилита для тонкой и корректной настройки Windows XP. Избавит от автообновлений, подсказок, прочей ненужной активности системы. Снимет ограничение на использование 100% канала доступа в Сеть. ■

CD COLLECTION 2.13

<http://nicomsoft.com/download/cdc.zip>

Утилита сканирует диски (HDD, компакт-диски, DVD, ZIP...), сохраняет сведения о расположении и названиях файлов (включая MP3-теги!), создает общий каталог, с помощью которого можно узнать, где какой файл, даже не вставляя диск в привод! ■

CHAMRUSS 5.4 2004

<http://nicomsoft.com/download/cdc.zip>

Ежегодно обновляемая утилита для завсегдатаев букмекерских контор, любителей статистики и прогнозов, да и всех поклонников нашего футбола. К услугам исчерпывающие данные по чемпионатам РФ и средства их статобработки. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 30 Кбайт

10

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1080 Кбайт

9

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 380 Кбайт

9



МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР.

Немного эротики и денег, чуть больше перестрелок. Надеемся, такая подборка мини-игр позволит не впасть в уныние и дожить до следующего номера журнала с новой порцией микро-хитов.

«ЛЮБОВЬ СО 101 ВЗГЛЯДА»

<http://skvsoft.com/download/love37install.exe>



Хочешь научиться очаровывать и «раскручивать» девочек? Для начала – поговори с ними! Ответь на вопросы, задай свои, попытайся понравиться. В базовом варианте – 15 женщин с уникальными «характерами». Учти, они помнят все, что им говорят, и ловко используют это в беседе. ■

«МОНОПОЛИЯ»

<http://www.snkey.net/download/games/monopoly.exe>



Римейк популярной настольной игры. Цель осталась, естественно, прежней – покупая фирмы, создавая корпорации и магазины, вывести всех соперников «в минус». Поддерживается игра с компьютером и HotSeat – от 2 до 4 игроков. Есть возможность создать собственные игровые поля. ■

APOCALYPSE OUTPOST

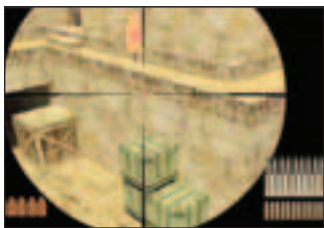
http://www.arcadetown.com/outpost/playgame_10.asp



Последний оплот обороны от вторжения инопланетных захватчиков. Вы – за штурвалом, есть хилое прикрытие – пара автоматических пушек. Помощь с Земли идет, но ее еще надо дождаться. На протяжении многих раундов, со все возрастающим числом и разнообразием атакующих врагов... ■

CAMPER STRIKE

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



Отменный онлайн-тренажер для отработки навыков стрельбы из засады проклинаемого многими «кемперства». Удобно: не отрываясь от работы или учебы, отстреливаем в онлайне ходячие мишени, стараясь пройти 8 уровней и выбить как можно больше очков за ограниченное время. ■

На отборочном этапе их было 1412, представлявших 75 стран. До финала в Праге добралось 23 команды из 73 университетов, в том числе и 8 российских (Москва, Санкт-Петербург, Пермь, Ижевск...). Финалистам предстояло за 5 часов решить 8 задач по программированию. Лучше всего с этим справились

петербуржцы – они выполнили семь заданий и завоевали главный приз. Это уже третья победа российских программистов.

МУЗЫКА И ВИДЕО – ОСНОВА СЕТЕВОЙ ЖИЗНИ

Исследователи из Ipsos (<http://www.ipsos.com>) пришли

FREWARE DOWNLOAD

INTERNET CACHE EXPLORER 2.60

CHEMAX RUS 2.4

<http://www.risingresearch.com/files/icacheru.exe>

<http://chemax.ru/download/chemaxrus24.exe>

Многофункциональный менеджер временных файлов, созданных любыми браузерами: IE, Opera и прочими. Создает из кэша точную копию просмотренного сайта с работающими ссылками, чем экономит юзеру время и оплаченный трафик. ■

Русскоязычная база с чит-кодами для 4670 компьютерных игр. Все без дураков: ни хитов, ни прочей «отсебятины», только коды (cheats, hex-cheats) и пароли (passwords). Обновляется раз в месяц – зайдите на <http://chemax.ru>. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 560 Кбайт

8

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1100 Кбайт

9

К довольно-таки очевидному для многих выводу – мы чаще всего используем Интернет не для работы, а в развлекательных целях. Но при этом, по итогам 2003-го года, самой популярной забавой стали отнюдь не игры, а передача изображений (фотографий и видео) и скачивание различных музыкальных файлов.

Если перейти к цифрам, то выяснится, что две трети интернетчиков не раз обменивались друг с другом картинками и фильмами. Половина пользователей Сети слушала онлайн-новое радиостанции (думается, это развлечение в России не столь популярно...), еще 37% скачивали музыку в формате MP3.

Ну а онлайн-игры за прошлый год стали популярнее, но не намного – всего на 8%.

НОВАЯ ПРОГРАММА – КАЖДЫЙ ДЕНЬ

Довольно забавные результаты были получены при опросе пользователей Рунета, проведенном порталом SOFT-КЛУБ: (http://soft.mail.ru/op_list.php#). В ответ на вопрос «Как часто на Вашем компьютере появляются новые программы?» более 53% честно призналось: «каждый день» или «несколько раз в неделю». Если кто-то подумал, что речь идет исключительно о лицензионных программах, то он ошибся. Ибо на вопрос: «Сколько лицензионных программ установлено на Вашем компьютере?» был получен не менее честный ответ: у 42% пользователей – «ни одной», а еще 14% наивно заинтересовались «а что такое лицензионная программа?»... ■

УМНЫЕ НОВОСТИ

...Каждый год в автокатастрофах гибнет около 1,2 миллиона человек, еще около 50 миллионов получают серьезные травмы. Больше жизней унесут только инфекционные заболевания, в частности СПИД. При сохранении тенденции общее количество смертей на дорогах увеличится к 2020 г. на 60% и обгонит количество жертв СПИДа.

...Начавшееся таяние гренландских ледников вызовет в ближайшие 50 лет повышение уровня мирового океана на 7 метров. В результате нового «Всемирного потопы» часть Голландии, Мальдивы и Бангладеш могут уйти под воду еще в этом веке.

...После уточнения расчетов астрономы «отменили» конец света, намеченный на 21 марта 2014 г. Оказалось, что 2-километровый астероид под кодовым названием 2003 QQ 47 пройдет-таки мимо Земли. В противном случае нас ожидал бы взрыв, эквивалентный по мощности 20 миллионам бомб, сброшенным на Хиросиму.

...Двое космонавтов за полгода работы на Международной космической станции съедают 600 кг продуктов.

NEWSru.com
(<http://newsru.com>), **YTP0.ru**
(<http://www.utro.ru>), **NBSP.ru**
(<http://nbsp.ru>), **Washington Profile**
(<http://www.washprofile.org>)

Я – ПЛОХОЙ ИГРОК

В каждом онлайнном скоплении людей преобладающая часть – злобные и безжалостные грубияны...

Закон Хэнка (разработчик MMORPG Meridian 59)

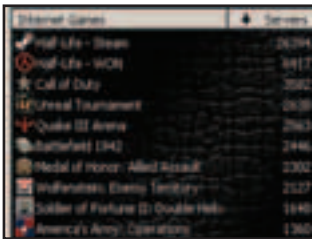
Злоупотреблять однопользовательским режимом уважающий себя геймер не будет – даже самый продвинутый компьютерный AI со временем порядком надоедает. Казалось бы, выход очевиден – подключаться к Интернету и играть с живыми людьми на самых модных игровых серверах. Но все ли так просто?..

ВО ЧТО ИГРАЮТ В ИНТЕРНЕТЕ НА САМОМ ДЕЛЕ?

Многие будут неприятно (или приятно?..) удивлены, узнав, что по количеству серверов лидируют совсем не те хиты, которые описаны в последних номерах нашего журнала. Увы, в первой десятке – в основном старички-долгожители: CS/HL, CoD, UT, Q3A, BF1942. Если же от слов перейти к цифрам, то они и вовсе ошеломят неподготовленного человека. Как известно, утилиты типа GameSpy или Kali (<http://www.kali.net>) регистрируют в Сети около 60 тысяч игровых серверов примерно трех-четырёх сотен мультиплеерных игр (в основном – FPS). Теперь – внимание! Доля первой десятки – это ни много ни мало, а полновесные 85% (около 52 тысяч) всех игровых серверов Интернета. Но и первая десятка неоднородна. Среди игр с 1-3 тысячами серверов гордо рулит CS/HL во всех своих ипостасях. На этого бесспорного лидера приходится 54% или 33 тысячи серверов. Больше половины на одну игру – вот он, настоящий «выбор геймеров». Кстати, лидерство CS/HL длится уже не первый год, и доля его потихоньку снижается – в 2002-ом было и вовсе 65%...

ПОРВАЛИ КАК «ТУЗИК ГРЕЛКУ», ОПЯТЬ...

И вот тут-то неуклюжего в сетевом мультиплеере геймера



В первой десятке самых востребованных геймерами игр – сплошь проверенные временем ветераны.

ждет жестокое разочарование. Еще куда ни шло, если игра появилась относительно недавно. Крутых профи мало, все более-менее равны и даже минимальных навыков вполне хватит, чтобы каждый раз позорно не падать «в минус».

На что можно рассчитывать, если вы только сейчас опомнились и надумали побаловаться игрушкой двух-трехлетнего, а то и более старшего возраста, в которую столь увлеченно режутся все вокруг и по которой регулярно проводятся киберспортивные состязания – UT, Q1-3, CS? На серверах долгожителей новички-то почти уж и повывелись. Там сидят люди опытные, давно сделавшие верный игровой выбор, и состязаться с ними – лишь снижать собственную самооценку до нуля! Неужели отказываться от признанных хитов? Конечно же, нет. Просто надо найти... серверы «для новичков в старых играх» и пройти весь путь с начала.

NEWBIE-FRIENDLY SERVER – КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

Классическим примером хорошо организованного ресурса для новичков и игроков среднего уровня могут стать серверы Unreal Tournament, поддерживаемые девушкой под ником Truff (<http://www.truff.net>). Сервер для начинающих модерируется практически круглосуточно, затесавшемуся сюда «профи» развернуться не дадут. Как только он начнет стремительно набирать легкие фраги, появится первое предупреждение и просьба умерить пыл, затем велят «минус 25 фрагов», ну а если и это не убедит – выкинут с сервера. А оставшиеся начинающие и посредственные геймеры смогут получить настоящее удовольствие от игры, неловко отстреливая себе подобных. Для игроков «среднего уровня» предусмотрена следующая ступень – Intermediate Newbie-Friendly server (в вольном переводе – «полудружественный» сервер для новичков). Казалось бы, тут обходятся без явного вмешательства модератора, однако баланс сил неявным образом поддерживается. Установленные мутаторы переводят UT в такой

режим, что уровень игры каждого из геймеров оценивается и, в соответствии с выставленным рангом, наносимый ими урон обратно пропорциональным образом меняется (при выстреле из одинакового оружия преимущество у слабейшего). Так восстанавливается игровой баланс, и поединок оказывается одинаково трудным и увлекательным для каждого из соперников.

Понятно, что такого рода сервера существуют для многих игр, но отыскать их не так уж и просто, особенно в Рунете (у нас, как известно, все геймеры – профи!). Так что если игра на привычном месте приносит сплошные огорчения (за месяц – ни одной победы...), то постарайтесь трезво оценить свой уровень и начните путь к вершинам со специальных серверов.

ПАРОЛИ И ЯВКИ

Atlant Telekom

Игра: Counter-Strike

Адрес сервера: game.telecom.by

Порт: 27015, 27020

Этот сервер белорусского провайдера Atlant Telekom хорошо для новичков по нескольким причинам. Во-первых, тут установлен Cheating Death, который служит неплохим средством для борьбы с «читерами» (чуть меньше грязной игры и нечестного превосходства других игроков). Данное «лекарство» стоит на игровом сервере, а клиентская часть (лежит на <http://www.telecom.by/game/portal/modules/mydownloads/singlefile.php?lid=5>) должна запускаться на компьютере геймера перед игрой.

Во-вторых, народа тут собирается немного, поэтому меньше суеты и необдуманных действий, да и новичку поспокойнее. Кроме того, на сервере включена поддержка двух версий игры – 1.5 и 1.6 (соответственно порты 27015 и 27020). С более подробными правилами жизни на Atlant'e можно ознакомиться на http://www.telecom.by/game/portal/modules/xoopfaq/index.php?cat_id=1.

RIN.ru Counter-Strike Server

Игра: Counter-Strike

Адрес сервера: cs.rin.ru,

А ЧТО ТАКОЕ ИГРОВОЙ СЕРВЕР?..

Игровой сервер – это специализированный интернетовский сервер с установленной серверной частью игры. Он имеет IP или web адрес, как и любой другой сервер в Сети (например, 62.109.88.73, cs2.rin.ru -). Подсоединение к нему происходит с помощью клиентской части игры (устанавливается на компьютере игрока) по «портам». Таким образом, полный адрес сервера будет выглядеть следующим образом – cs2.rin.ru:27015 или 62.109.88.73:27030 (цифры после двоеточия – это и есть номер порта серверов).

cs2.rin.ru

Порт: 27015, 27017, 27020, 27018, 27016

На RIN.ru действуют 5 игровых серверов по Counter-Strike 1.5 и еще 3 для версии 1.6. Новичкам советуем играть на cs2.rin.ru: 27015 (для версии 1.5): здесь они заведомо найдут соперников по силам. А так как количество игроков ограничено 20-ю, то «мяса» не будет. А будет вполне разумная игра в максимальном соотношении 10 на 10.

Владельцам версии 1.6 советуем попробовать cs2.rin.ru:27018. Самый большой бонус RIN.ru – за «читерами» и нарушителями порядка здесь следят живые администраторы, а не программы.

Karamba.ru

Игра: Quake 3

Адрес сервера: game.karamba.ru

Порт: 27960

Данный игровой сервер – неплохой старт для «модемного» новичка, здесь собирается постоянная и немногочисленная «геймерская» аудитория. На сервере есть своя лига Quake 3 для «модемщиков», игры ведутся по круговой системе (получается своеобразный сезон). К тому же, правила адаптированы для медленной связи, и за их выполнением строго следит команда вполне живых рефери. Многие из этих правил облегчат жизнь начинающему геймеру. Например, когда соперник в «лаге», его нельзя убивать, а если он «висит в воз-



Shift открывается новое окно, но в неразвернутом виде (свернутое). А можно ли изменить свойства Internet Explorer так, чтобы по умолчанию открывалось окно в полностью развернутом виде?

О: После открытия нового окна в неразвернутом виде разверни его на весь экран и закрой. Настройки сохранятся, и следующие окна будут открываться полностью развернутыми. Ну а для тонкой настройки всех компонентов системы установи, например, X-Setup (<http://www.xteq.com>) или XP Tweaker (<http://xptweaker.narod.ru>) – это самый простой вариант «заточить» компьютер под себя.

В: Как задать число строк, перелистываемых вращением колеса мышки?! Сейчас она ме-

ня задержала уже – чуть шевельнул и изображение прыгает. Мышь понаме китайская, открывал, чистил, налаживал...

О: Проблема решается штатными средствами Windows. Заходишь в «Панель управления», там «Мышь» – «Колесико» – «Прокрутка». Выставляешь значение, которое необходимо (по умолчанию 3 строки).

В: Скажите, пожалуйста, где Windows ME хранит информацию о расположении значков на «Рабочем столе»? Хочу, чтоб при сбое можно было быстро вернуть все на прежние места.

О: C:/Windows/Рабочий стол.

В: После нескольких минут в Интернете возникает ошибка прог-

раммы svchost.exe, перестают работать гиперссылки! Помогает лишь перезагрузка и то ненадолго. Что делать?..

О: Увы, скорее всего на компьютере завелся червь или вирус. Если сообщается об ошибке svchost.exe, то это, скорее всего, Bugbear, Lovesap или MSBlast. Ставь антивирус и лечись!

В: Компьютер при подключении через модем (внешний, довольно старый Ascom) часто перезагружается. Может, дело в драйвере или я подцепил что-то нехоршее?

О: Вирус, а именно LoveSun, совсем не исключен. А чтобы впрямь ничего «не цеплять» ставь на XP заплатки – как минимум WindowsXP-KB823980-x86-RUS и

WindowsXP-KB824146-x86-RUS.

В: Что у меня за материнка – Дюрон, Пентиум или еще какая?! Вот что написано в паспорте – SL-30, Brief Installon Guide, Чипсет 815 Intel. Я ни у кого не могу узнать, что это за марка! И есть ли для нее обновления BIOS?

О: Вообще-то Duron и Pentium – это процессоры, а по 815 чипсету производителя назвать трудно. Да и зачем тебе BIOS? Тебе явно рано им интересоваться. Позови того, кто разбирается – выйдет дешевле.

Читателям отвечали эксперты IZone (<http://www.izcity.com>) и EXE (<http://www.web-exe.net.ru>). Есть вопросы? Шлите их на dolser@gameland.ru. ■

НАУКА ОБ ИГРАХ

Как известно, поклонники японских видеоигр за свежей информацией ходят не на какой-нибудь пафосный GameSpot, а на простенький с виду, но необыкновенно полезный Magic Box (<http://www.the-magicbox.com>). Однако не самая удачная структура разделов и перегруженность не самыми нужными ссылками все же заставляют иногда задумываться о том, чтобы найти альтернативу. Один из вариантов – сайт Game Science (<http://game-science.com/>). Вопреки названию, речь здесь совсем не идет об исследованиях игровой индустрии. На Game Science в формате веб-лога публикуются свежие новости, а также (в небольших количествах) ревью. Приятный для восприятия дизайн и грамотная навигация выгодно выделяют сайт среди конкурентов. Для чтения полных версий новостей нет необходимости каждый раз открывать отдельную страницу, по

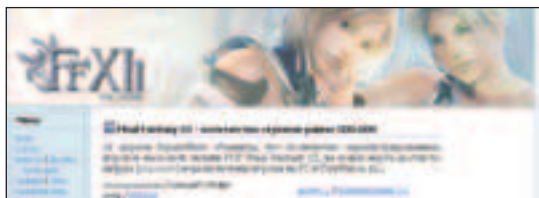
возможности все выводится сразу, в формате единой ленты. События, совсем неинтересные западным геймерам, фильтруются, что лишь немногие сочтут недостатком. Публикуется на Game Science и информация, позаимствованная из японских журналов Famitsu, Dengeki и Dorimaga, в первую очередь – списки релизов, оценки вышедших игр, рейтинги продаж. На Magic Box при желании можно найти то же самое, но в менее читабельном виде. Все-таки качество верстки серьезно влияет на восприятие информации, да и перегруженности графикой у Game Science нет. Есть, конечно, и определенные недостатки: к примеру, в списке релизов хотелось бы иметь возможность сортировки по платформам. Но это уже издержки отсутствия единой базы данных по играм – почти все выкладывает в статическом HTML. ■



НАШИ О «ФИНАЛКЕ»

Новая страсть поклонников JRPG – Final Fantasy XII. О ней уже известно немало, мы успели вдоволь наглядеться на видеоролики и даже кое-что знаем о сюжете и системе боя. В «Стране Игр», конечно же, игра будет освещаться очень детально, однако

всегда хочется получить максимально подробную и оперативную информацию, желательно – на русском языке. Именно для этого и был запущен проект <http://ff12.grayfantasy.ru/> (людьми с порталов GrayFantasy и с CGN.ru). Изначально предполагалось освещать исключительно новости о Final Fantasy XII,





однако позже проект стал еще одним порталом об играх от Square Enix, что можно только приветствовать. Конечно, он далеко не идеален, как и все в консольном Рунете, – даже позаимствованная с <http://www.cgn.ru> крупная статья изобилует мелкими, но досадными неточностями. Но зато информации о FF XII собрано действительно много, и она удачно отсортирована – я с трудом могу припомнить англоязычный ресурс, который бы успел сделать то же самое. Если хотите узнать, будут ли в игре саммоны, каков состав рас и что за систему боя готовят разработчики, то заглядывайте сюда. ■

МОДНЫЙ САЙТ С МОДНЫМ РЕДАКТОРОМ

Российской игровой журналистике знакомы пафосные журналы, создающиеся людьми с пальцами, растопыренными в N-мерном пространстве. Побродив по сети, я наткнулся на сайт, главный редактор которого отличается не менее солидным самомнением. Адрес у него такой: <http://www.solinari.com/>. Идеология проекта проста: он создавался дипломированным экономистом, мечтающим о профессии веб-дизайнера, исключительно «под себя», без оглядки на мнение коллег и читателей. Изначально планировалось сделать ресурс самым популярным, но очень скоро стало ясно: уровень финансирования не позволяет набрать нужное количество авторов, да и основное место ра-

боты отнимает у модного редактора слишком много времени. Тем не менее, новости и обзоры публикуются в достаточно больших количествах и полностью соответствуют мировоззрению создателя проекта (оно нигде формально не определяется – читатель должен сам догадаться, что у сего человека прячется в голове). По каким-то причинам отсутствуют превью, но зато где-то в глубине сайта таятся материалы об играх для «классических платформ» – Dreamcast, NeoGeo и почему-то PC. Тот факт, что персональные компьютеры относятся к ретро-системам, порадовал несказанно. Быть может, не такая уж и неправильная она, идеология дипломированного экономиста? ■



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

[PC] TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

1. Шпионские хитрости

Чтобы получить возможность вводить читы, вам понадобится внести изменения в файл SplinterCell2user.ini. Зайдите в директорию offline\system, отыщите этот файл и откройте его в любом текстовом редакторе. В столбце Engine.Input указаны несколько клавиш, которым не присвоены никакие команды. После знака «=» вы можете прописать любой из представленных кодов. Сохраните файл и нач-

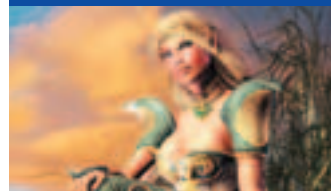
ните игру. Нажмите клавишу, за которой вы закрепили ту или иную команду. Таким образом вы активируете чит. **Список кодов представлен ниже:**
fly – режим свободного полета;
playersonly – «заморозить» противников;
health – восстановить здоровье;
invincible 1 – включить режим невидимости;
invincible 0 – отключить режим невидимости;
killpawns – убить всех врагов на уровне;



ammo – пополнить запас боеприпасов;
ghost – режим прохождения сквозь стены;
walk – нормальный режим.

[PS2] CHAMPIONS OF NORRATH

Во время игры зажмите одновременно клавиши **L1, R2, [▲], [R3]** чтобы получить 999 skill points и прокачать своего героя до двадцатого уровня.



[PC] COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Вызовите консоль нажатием клавиши **[`]** (тильда) и введите читы:
cl_levellocks 16382 – открыть дополнительный уровень;
sv_cheats 1 – разрешить ввод кодов;
notarget – режим невидимости для врагов;

noclip – режим прохождения сквозь стены;
god – режим бога;
bot_kill – убить всех ботов;
restart – начать этап заново без потери предыдущей статистики.

[PS2] JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

Поставьте игру на паузу и введите нижепредставленные читы:
[○], [▲], [×], [×], [○] – получить все оружие;
[○], [▲], [▲], [□], [○] – наносимые врагам повреждения удваиваются;

[○], [○], [▲], [□], [□] – пополнить боезапас;
[○], [▲], [×], [○], [▲] – получить золотой пистолет;
[○], [×], [□], [×], [○] – бесконечные патроны;
[○], [□], [▲], [×], [▲] – движение в замедленном режиме.

[PC] DEAD MAN'S HAND

Во время игры нажмите клавишу **[F4]** для вызова консоли и в появившейся строке напечатайте один из следующих кодов:
allammo – 999 единиц всего доступного оружия;
god – режим бога;
fly – свободный полет.



[PC] PAINKILLER



Во время игры нажмите клавишу **[`]** (тильда), чтобы получить возможность вводить секретные команды:
PKAMMO – полный боезапас;
PKPOWER – полная энергия;
PKWEAPONS – получить все оружие;
PKGOLD – получить сто единиц золота;
PKDEMON – активировать режим «demon morph»;
PKKEEPDECALS – следы от пуль не исчезают;
PKKEEPBODIES – тела противников не исчезают.
Примечание: вышеуказанные читы работают только в режимах daydream и insomnia.

[PS2] MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

Чтобы получить доступ к галереям со специальным артом из игры, необходимо спасти всех мирных жителей и отыскать все бонусы на каждом игровом уровне. Список галлерей и уровней, после которых они открываются, приведен ниже.
Art Gallery 1 – «The First Strike»;
Art Gallery 2 – «Into The Fire»;
Art Gallery 3 – «No Sanctuary»;
Art Gallery 4 – «The House Crasher»;
Art Gallery 5 – «Forest of Fear»;
Art Gallery 6 – «Gallows Gorge»;
Art Gallery 7 – «Sinister Stones»;
Art Gallery 8 – «Cyclocks»;

Art Gallery 9 – «Down With The Ship»;
Art Gallery 10 – «Road To Hawkmoor»;
Art Gallery 11 – «Perilous Path»;
Art Gallery 12 – «The Under Hive»;
Art Gallery 13 – «Old Wounds»;
Art Gallery 14 – «The Great Vault»;
Art Gallery 15 – «Drained Depths»;
Art Gallery 16 – «Sunken City»;
Art Gallery 17 – «Guardian of The Deep»;
Art Gallery 18 – «The Soulcrusher»;
Art Gallery 19 – «Tinker's Rescue»;
Art Gallery 20 – «The Master Of The Zin».



[PS2] LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Поставьте игру на паузу и используйте комбинации кнопок для получения желаемого эффекта:

R2, ▼, L2, R1, ◀, L2, ▼, L1, ▲ – открыть все бонусы;
R1, ▼, R2, L1, ▶, R2, ▲, ▼, L1 – посмотреть ролики;
▲, ▼, ▶, ▼, R1, R2, ▼, ▲, L1 – неуязвимость;
L1, ▼, L1, ▲, R1, L2, L1, ▼, ▲ –

пропадают текстуры персонажей.



ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНОМ ЖЕЛЕЗЕ

О Т С О З Д А Т Е Л Е Й

ЖЕЛЕЗО

Во втором
номере ты найдешь:

- ТЕСТЫ материнских плат, процессоров, приводов DVD +/- RW

- ОБЗОРЫ программ для тестирования производительности

- Советы по разгону видеокарты, настройка модема

- А также: что такое USB, эволюция процессоров

УЖЕ
В ПРОДАЖЕ



И НЕ ЗАБУДЬ:

ТВОЯ МАМА БУДЕТ В ШОКЕ!

ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS

КОНФЛИКТ ЦИВИЛИЗАЦИЙ: ДУХИ НЕ ДРЕМПУТ

У геймеров, мало-мальски знакомых с жанром японских RPG, проблем с освоением игры быть не должно. Продвижение по сюжету фактически линейно, лишь чередуются главы Дарка и Карга, двух главных героев. Система боя во многом напоминает представленную в *Breath of Fire: Dragon Quarter*, только здесь она проще. Однако немало и сложных для самостоятельного изучения элементов, о них мы вам и расскажем.

ОТКАРМЛИВАЕМ ЗВЕРЮГУ

Пирон (Puron) – маленькое «кавайное» существо, которое Дарк находит в рамках своего сюжета. Позже оно подрастает и превращается в отличное средство



передвижения по воздуху. Заодно Пирон может помочь в бою – для этого придется, правда, его откормить и обучить магии. В этом *Arc: Twilight of the Spirits* очень близка игре *Phantasy Star Online*...

Покупаются еда для домашней зверюшки в обычном магазине (практически во всех городах). В зависимости от ее типа с Пироном могут произойти некоторые изменения. Например, его линейка энергии может поменять цвет, линейка духа – прибавиться или убавиться. Наконец, Пирон может выучить новую атаку. Чтобы не расхотеть деньги зря, следует запомнить, как именно надо правильно откармливать питомца.

Еда красная, зеленая и синяя (есть много видов, но это не принципиально) используется для того, чтобы менять цвет линейки энергии. Shiny Grass и Tumble Grass соответственно прибавляют или убавляют линейку духа, Soft Grass и Droopy Grass – соответственно улучшают и ухудшают настроение на три пункта.

Пирон может одновременно выучить лишь три атаки из семи доступных. В бою каждый раз случайно выбирается одна из них, задать одну конкретную нельзя.

Вот их полный список:

- Красный** – Blast Ball – огонь
- Зеленый** – Cyclone Ball – ветер
- Синий** – Aqua Ball – вода
- Желтый** – Quake Ball – земля
- Цвет морской волны** – Sleep Ball – усыпление
- Пурпурный** – Venom Ball – яд
- Серый** – Demon Ball – мгновенное убийство

Новая атака выучивается тогда, когда линейка духа заполняется. Ее тип зависит от цвета линейки энергии, который нужно предварительно «настроить». В идеале следует получить Demon Ball и две любых элементальных атаки – по вкусу.

С цветами все не просто, так как исходных компонентов всего три, и каждый новый не заменяет предыдущий, а смешивается с ним.

- Красный и зеленый** = желтый
- Красный и синий** = пурпурный
- Зеленый и синий** = цвет морской волны
- Цвет морской волны и красный** = серый
- Цвет морской волны и зеленый** = зеленый
- Цвет морской волны и синий** = синий
- Желтый и красный** = красный

- Желтый и зеленый** = зеленый
- Желтый и синий** = серый
- Пурпурный и красный** = красный
- Пурпурный и зеленый** = серый
- Пурпурный и синий** = синий
- Серый и красный** = красный
- Серый и зеленый** = зеленый
- Серый и синий** = синий

Каждая атака отнимает у Пирона энергию (восстанавливается с помощью spirit stones), количество которой зависит от его настроения. Чем оно лучше – тем сильнее атака (вернее, увеличивается радиус поражения), и тем больше расход «боезапаса». Максимальная – седьмого уровня – отнимает 100 единиц, то есть применить ее можно только один раз в течение боя.

ОТСТРАИВАЕМ ВОЗДУШНЫЙ КОРАБЛЬ

Карг умеет запрашивать у своего корабля Big Owl поддержку с воздуха в бою, совсем как Дарк у Пиро-





на. Тип атаки зависит от комбинации экипированных линз для лазера. Есть еще две характеристики: сила и радиус поражения, которые также могут меняться в зависимости от того, чем вы оборудуете воздушную машину.

Учтите, что у вас всего четыре слота для экипировки, из них три предназначены исключительно для линз. Энергия лазера может быть не более 999 единиц, восполняется она лишь вне боя (с помощью spirit stones, в соотношении 1:5, т.е. для полного восстановления нужно около 200 штук, как у Пирона). В бою вызывать корабль может только лично Карг. Атаковать позволено любую точку, радиус поражения зависит от характеристик.

Все типы линз и дополнительных предметов мы приводить не будем, однако следует учесть, что чем они совершеннее, тем сильнее атака и больше расход энергии.

ТИПЫ АТАК

Красный = Blast Laser (огонь)

Синий = Hydro Laser (вода)

Зеленый = Tornado Laser (ветер)

Красный и синий = Paralyzer (эффект парализа)

Красный и зеленый = Rumble Laser (земля)

Синий и зеленый = Panic Laser (эффект замешательства)

Красный, синий и зеленый = Hyper Laser (ультимативное оружие)

СЕКРЕТНЫЕ СЛОВАРИ

Главный дополнительный квест Карга – поиск пяти томов словаря языка духов, здесь мы рассказываем о местонахождении всех.

Том 1

Где находится: The Edge of a Sea of Trees, Ragnoth

Во время прохождения второй главы в таверне вашего родного города можно найти человека по имени Srap. Он попросит вас найти горшок, который он когда-то в детстве спрятал в локации The Edge of a Sea of Trees. Отправляйтесь туда и обыскивайте все камни подряд, пока не найдете тот, под которым лежит искомым предмет. Вернитесь в таверну и отдайте его хозяину. Srap достанет из горшка первый том словаря, объяснит, зачем он нужен, и попросит найти оставшиеся.

Том 2

Где находится: The Republic of Cathena, Aldrow

Во время третьей главы, когда получите доступ к комнатам рядом с Залом Совета, проверьте ту, что находится справа. Книга лежит на столе рядом с дверью, ведущей к лифту.

Том 3

Где находится: Sulfas, Epistia

На заводе (Main Plant). Доступ туда получите примерно в середине четвертой главы. Вам нужна комната слева от входа, там нужно пройти по узкому перехо-

ду, а затем еще раз повернуть налево. Книга лежит на полу перед бочками.

Том 4

Где находится: The Mountain Stronghold, Epistia

После того как Татьяна присоединяется к Каргу, вернитесь в цитадель (Stronghold), где вы должны найти радио. Четвертый том лежит на полу как раз рядом с ним, слева.

Том 5

Где находится: Milmarna, Halshinne

Книга лежит на бочке в большом каменном здании, где обитают прорицательницы. Найти ее очень легко.

Куда их девать?

Srap ждет вас в городе Milmarna. Как только принесете пять томов словаря, он подарит вам Hero's Bandanna, предмет экипировки для Карга.

ДРЕВНИЕ ТАБЛИЧКИ

Существует семь табличек, по большому счету это то же самое, что словари, но коллекционирует их Дарк. И учтите, что они выглядят внешне как обычные камни, поэтому разглядеть их непросто.

Табличка 1

Где находится: Geedo's House, Aldrow



Она лежит в том же сундуке, что и Phoenix Blood (важный для сюжета предмет). Как только получите ее – появится призрак по имени Kirjath, который и попросит найти оставшиеся шесть штук.

Табличка 2

Где находится: Drakyrnia, Ragnoth

Лежит на полу в комнате справа в магазине, в городе расы Дракур. Вы обязательно наткнетесь на нее.

Табличка 3

Где находится: Dragon Bone Valley, Ragnoth

Как только выйдете из пещеры, где Дарк проходил испытание Dragon Ordeal, сразу ее и увидите. Здесь она очень хорошо выделяется на фоне земли.

Табличка 4

Где находится: Coleopt Shrine, Adenade

В комнате Бебедоры (Bebedora), Chamber of Sealing, на полу. На пути к двери в комнату, где расположен сейв-пойнт.

Табличка 5

Где находится: Rueloon, Adenade

Вот ее обнаружить сложно. Встаньте прямо перед местной ареной. Найдите узкую тропинку, которая ведет в аллею за местными магазинами. В ее конце вы и увидите искомую табличку.

Табличка 6

Где находится: Pyramid Ruins, Halshinne

На полу, в первой комнате внутри пирамиды. Она слегка сливается с фоном, но разглядеть все-таки можно.

Табличка 7

Где находится: Chaos Forest, Ragnoth

Как только вы получаете возможность управлять Бебедорой (ненадолго), следите за всеми похожими камнями, что лежат на земле. Один из них – и есть искомая табличка.

Куда их девать?

Логично было бы предположить, что Kirjath сидит там, где вы его оставили, но это не так. Семь табличек надо отнести в Barbadoth, где и найдете призрака прямо перед большой башней, рядом с магазином. Он прочитает вам текст на табличках и подарит ценный предмет – Goddess Statuette.

АРЕНА

В игре всего есть четыре арены – две у Карга и две у Дарка. Они все отличаются как условиями проведения боя, так и призами. Геймеру предлагается выбрать один из нескольких вариантов, которые сводятся к аналогу режима survival из файтингов: вам нужно продержаться определенное количество раундов против вражеских бойцов. За каждую победу вам выдают ценные предметы, предусмотрен и утешительный приз для проигравших. Использовать арены по назначению необходимо, если хотите получить действительно редкие элементы.

Иногда во время боя запрещается применять магию, что серьезно осложняет жизнь – учтите это. Арены – идеальное средство для прокачки, так что если не можете продвинуться дальше, не стоит отправляться бродить по обычным локациям, достаточно выиграть побольше поединков здесь.

Тут же добываются секретные персонажи. Diekbeck присоединяется к команде, если удачно завершите Каргом 20-й матч на арене Cathena, а Choco явится призом за еще более длинный марафон побед в Rueloon.

ПЕРЕЧИТЫВАЯ ПО ВТОРОМУ РАЗУ...

После завершения игры на карте памяти остается особый сейв-файл, позволяющий начать заново, но с улучшенными характеристиками. Карг получит 50 единиц Rescue Kit, 10x Bountiful Fruit, 3x Diamond Coatings, King Statuette, 999x Spirit Stone и 100.000 денежных единиц. Дарку достанутся: 50x Dilz Bomb, 10x Bountiful Fruit, 3x Diamond Coating, Romantic Stone, 999x Spirit Stone и 100.000 денежных единиц. К сожалению, никаких дополнительных концовок не предусмотрено, поэтому повторное прохождение особого смысла не имеет. ■

METROID: ZERO MISSION

ПЛАНЕТА ЗЕБЕС В КАРМАНЕ

Сложите геймплей и графику недавнего *Metroid Fusion* с локациями оригинального 8-битного «Метроида» – и получите *Metroid: Zero Mission*, этакий римейк хита 1986 года для карманной консоли.

БОССЫ

Борьба с боссами в *Metroid: Zero Mission* подчиняется двум простым правилам: а) одно место на теле гадов уязвимо для ракет и б) из их фаерболлов выпадают предметы. Стоит отметить, что битвы с серьезными противниками совсем не обязательно будут проходить в вышеуказанном порядке. Так, сражения с Осой можно вообще избежать, раздобыв супер-ракеты (super missile) в Бринстаре (это возможно!); получится и победить Ридли, не встречаясь с Крэйдом (правда, драться все равно придется с обоими для открытия прохода в Туриан). Экспериментируйте сколько душе угодно!

1. Сороконожка (Centipede)

Знакомство с ней следует сразу же за получением первой пачки ракет в Бринстаре (Brinstar). После попадания трех ракет в единственный ее глаз она утихомиривается, оставляя после себя Charge Beam. Возможно, сразу убить ее у вас не получится – обнажив свой глаз раза четыре, сороконожка спасается бегством. Следующая встреча с ней состоится в длинном горизонтальном коридоре, ведущем вправо от ос-

новой шахты – чуть выше места первой встречи; третья – после того, как получите бомбы, по дороге в Норфэйр (Norfair). Поскольку Charge Beam иметь не обязательно, сороконожку вполне можно оставить в живых.

2. Кислотный червь (Acid Worm)

В верхней части логова Крэйда (Kraid). Его уязвимое место очевидно – оно окрашено иначе, нежели тело. Как только челюсти начнут шевелиться, прыгаем на подъемник, который переносит нас на противоположную сторону комнаты, прямо напротив болевой точки супостата. Очередь из ракет – и заново... Если возникает необходимость зарядиться энергией/боеприпасами – отходим в угол, вне досягаемости челюстей прожорливого червя, и расстреливаем выплевываемые им фаерболлы.

3. Крэйд (Kraid)

Старина Крэйд побеждается по методу, знакомому любителям *Super Metroid*: попадание в глаз заставит его открыть пасть, куда и стоит нацелить очередь, скажем, ракет из пяти. Обру-

шивающиеся платформы составят небольшую проблему, но не более того – Крэйд действительно прост.

4. Гусеницы-личинки.

Стоило ли относить их к боссам – решайте сами. Гусеницы эти обитают в глубинах Норфэйра и по сути всего лишь загромождают собой проход. Их слабое место – брюшко; следовательно, с одной из них расправляемся с помощью свежеобретенного Волнового Луча (Wave Beam), расстреливая снизу; другая уничтожается с помощью бомб, которые следует оставлять на ее пути.

5. Оса в ловушке (Trapped Bug)

Расположена в Норфэйре, перед входом в логово Ридли (Ridley). Основная тактика – замораживание летающего круга существа и использование его как платформы для того, чтобы ваши ракеты доставали лианы, на которых держится собственно босс.

6. Оса на воле (Free Bug)

Сторожит пачку супер-ракет (super missile) в логове Ридли. Уязвимое место – большой хвост. Проблема – высокая

скорость, с которой оса передвигается. Ракеты, однако, быстрее...

7. Ридли (Ridley)

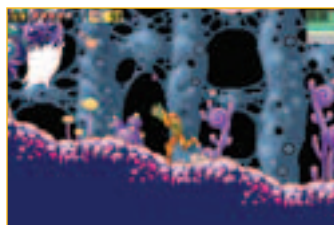
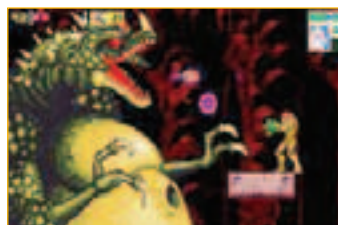
Силен. Быстр. Но – уязвим повсеместно. В ваших интересах избавиться от него как можно скорее, так что не жалейте супер- и простых ракет, особенно если он смог-

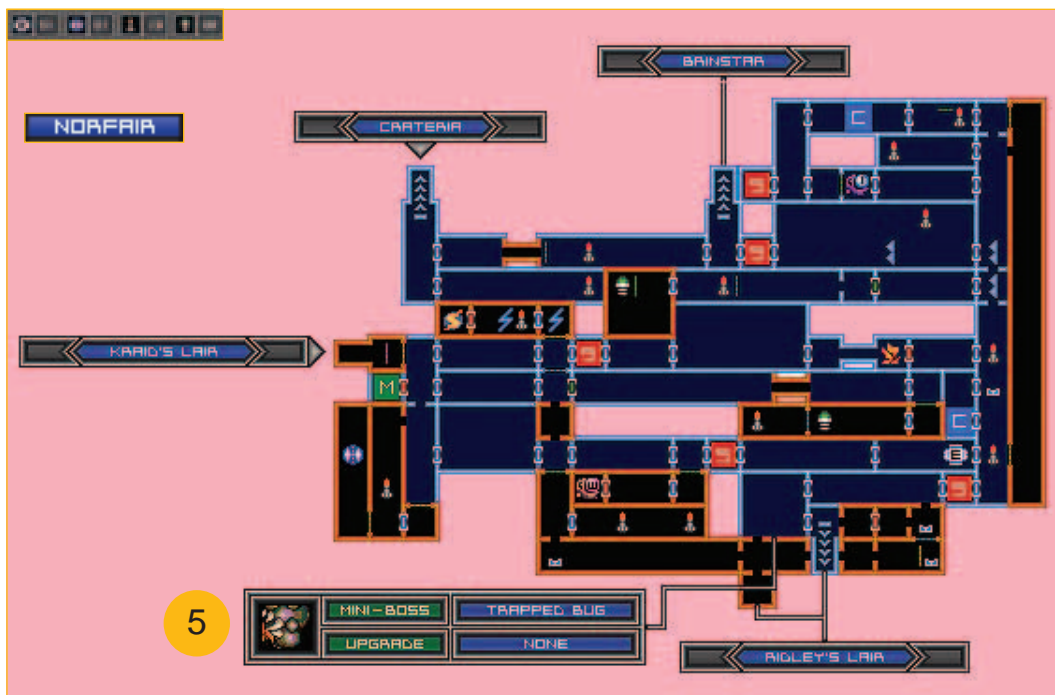


таки схватить вас. Остерегайтесь его атак хвостом – они особо сильны.

8. Mother Brain

Пожалуй, самый сложный босс в игре. Расположен в Туриане (Tourian), на самом выходе. Чтобы добраться до него, вам придется преодолеть серию защитных регенерирующихся перегородок, которые съедят порядочное количество ракет из вашего арсенала. Непосредственно в комнате с Мозгом находятся две неуязвимые пушки и два респаун огненных колечек. Первым делом следует разбить стекло, за которым находится Мозг, – для этого рекомендую заморозить оба колечка и повиснуть на левом краю левой платформы, разряжая в стеклянную оболочку ракеты. После 20 зарядов стекло лопнет – и вашей целью станет глаз Мозга. Последний, однако, в





долгу не останется – после определенного количества попаданий по нему (варьируется с уровнем сложности) глаз выпустит мощный горизонтальный импульс энергии. Советую стоять на правом краю правой платформы, уничтожить огненные колечки атакой в прыжке и выпус-

кать по пять ракет в глаз после каждого импульса.

9. Страж Чозо (Chozo Guardian)

Минибосс храма Чозо (Chozo), с которым вам придется сразиться одним лишь бластером. Собственно, все, что вам

нужно сделать, – четыре раза попасть по шару в тот момент, когда изображение Самус на нем сменяется иероглифом.

10. Меха-Ридли (Metal Ridley)

Последний босс Metroid: Zero Mission без особых проблем побеж-

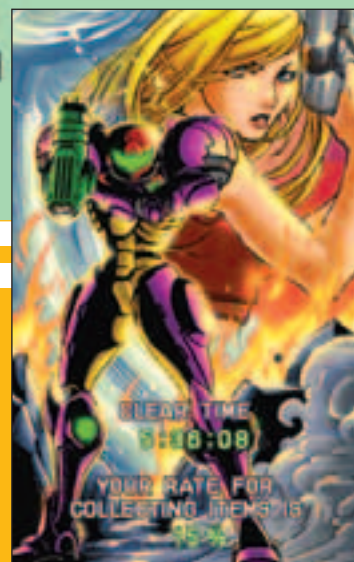
дается даже с низким процентом собранных апгрейдов – нужно лишь изучить его атаки и умело избегать их. Так, от атаки клешней помогает бегство в верхний левый угол с помощью высокого прыжка; постоянными прыжками удерживаясь в воздухе, вы избежите фаерболлов, которые Ридли извергает из своей пасти. От лазеров спастись нетрудно – они довольно-таки медленные, – а ракеты стоит сбивать атакой в воздухе с целью получения призов. Уязвимое место Меха-Ридли – защищенное поначалу прозрачной оболочкой красное ядро на груди; вам придется выждать момента, когда клюв и лапа Ридли перестанут загоривать его, затем – не жалеть ра-



кет, ибо больше вам они не понадобятся.

ИНТЕРЕСНЫЕ МОМЕНТЫ

Не забывайте возвращаться в уже исследованные регионы, а также использовать карту для обнаруже-

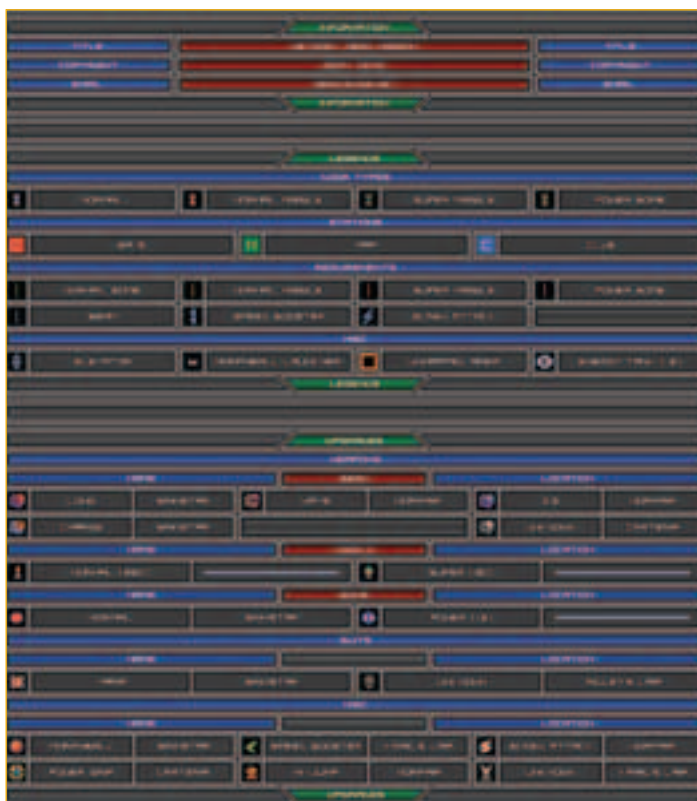


КОНЦОВКИ

- Самус в полном боевом облачении.
– Пройти игру на сложности Easy, либо пройти на Normal или Hard, затратив более 4 часов.
- Самус в броне, но без шлема.
– Пройти игру на Normal или Hard, затратив от 2 до 4 часов и собрав больше 15, но меньше 100 процентов призов.
- Самус в красном топе и шортах гуля-ет по городу.

- Пройти игру на Normal или Hard более, чем за 2 часа и собрать 100% призов.
- Самус в красном топе и шортах сидит в баре.
– Пройти игру на Normal менее, чем за 2 часа, собрав 100% призов.
- Самус в красном топе и шортах смотрит на город.
– Пройти игру на Hard менее, чем за 2 часа, собрав 100% призов.

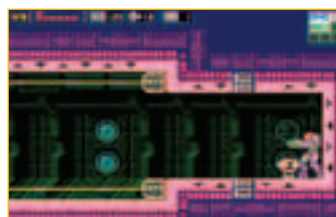
- Самус в голубом костюме.
– Пройти игру на Normal или Hard менее, чем за 2 часа, собрав от 15 до 100% призов.
- Самус в красном топе и шортах сидит у окна.
– Пройти игру на Normal, собрав менее 15% призов.
- Лицо Самус крупным планом.
– Пройти игру на Hard, собрав менее 15% призов.



ния пропущенных апгрейдов. Мощная Бомба (Power Bomb) расколет стеклянный коридор на кос-



мическом корабле Пиратов, позволяя вам вернуться через Кратерию (Crateria) в предыдущие локации. Ближайший к последнему боссу апгрейд – Energy Tank – защищен



двумя слоями разбивающихся от Ускорения тайлов и системой лазеров, от прикосновения к которым включается сирена и доступ к апгрейду перекрывается. Можете попытаться добраться до него многочисленными прыжками в воздухе, стараясь избегать лазеров, а можете воспользоваться Суперпрыжком (см. выше), который перенесет вас прямо к желанному объекту. Первый апгрейд Мощных Бомб

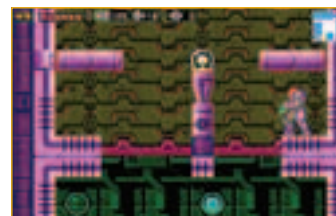
НАВЫКИ

Помимо основных навыков, Самус имеет и другие, не столь известные приемы.

1. Прыжок от стены. Прыгаем с сальто в сторону вертикальной преграды, в момент соприкосновения нажимаем направление от стены, и сразу же за этим – кнопку прыжка. Можно начинать тренироваться хоть в самом начале игры – никаких апгрейдов костюма Самус этот прием не требует.

2. Атака зарядом. Задолго до того, как Самус получит прием screw attack, она может проводить эту атаку (которая, кстати, убивает почти любого простого врага с одного удара) с помощью charge beam. Заряжаемся и прыгаем на врага – вуаля!

3. Суперпрыжок. Этот прием станет доступен после получения ускорителя (speed booster). Разгоняемся, пока Самус не начнет сверкать, затем нажимаем «вниз» – сохраняя тем самым на несколько секунд заряд – прыгаем (без сальто!). Можно также нажать вниз дважды, свернувшись в morph ball – и прыгать уже в форме шарика. Если ваш полет заканчивается на наклонной поверхности, но вы не теряете ускорение, то таким образом можно связать несколько суперпрыжков (это имеет силу и для сферических поверхностей).



можно получить сразу же после приобретения оных – в соседней комнате (с запертой желтой дверью) следует взорвать Мощную Бомбу под потолком.



Для получения этих супер-ракет необходимо точно рассчитать время для заморозки летающего жучка (из изображенного на картинке положения Самус не достанет до ракет) и ни в коем случае не делать в прыжке Крутящуюся Атаку, которая сразу же жучка убьет. Альтернативный вариант – дожидаться, когда Самус не сможет использовать бесконечный Космический Прыжок (Space Jump). ■



TM RADIO ULTRA

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

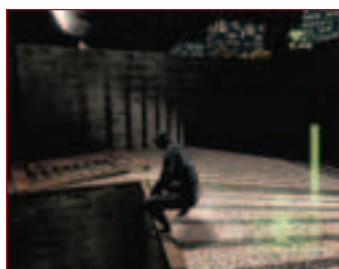
ОСНОВЫ ШПИОНСКОГО МУЛЬТИПЛЕЕРА

Мультиплеер Splinter Cell: Pandora Tomorrow несколько отличается от привычного режима в Counter-Strike, Unreal Tournament или Quake III. В нем нет больших арен и огромного количества оружия. Прятки в темноте и поиск потайных проходов в логово террористов – вот основные составляющие многопользовательских режимов этой игры. В зависимости от того, какую сторону вы выберете, будет меняться и тактика.

В мультиплеерных баталиях Splinter Cell: Pandora Tomorrow игрок может выбрать одну из двух сторон – террористов (Argus Mercenary) или спецназовцев (Shadownet Team). Между ними существует ряд кардинальных отличий, связанных в первую очередь с приемами и стратегией ведения боя.

SHADOWNET TEAM

Представители этой команды – коллеги Сэма Фишера, борющиеся с мировым терроризмом. Используемое ими снаряжение и экипировка практически аналогичны применяемому в оригинальной однопользовательской игре. Но есть ряд ограничений, связанных с оружием. Вы не можете носить с собой и использовать огнестрельное оружие. Каждому бойцу Shadownet Team позволено иметь только автомат, стреляющий парализующими импульсами, и ограниченное количество гранат.



Перед началом каждого этапа вам предлагается выбрать два вида взрывчатки, которую вы возьмете с собой на задание. Советуем брать шумовые или ослепляющие гранаты. Они отлично подходят для незаметного обезвреживания противников, что особенно важно в закрытых помещениях. Учтите, что как только вы обнаружите себя, все взрывчатки на карте блокируются. Основной проблемой, с которой вы столкнетесь играя за Shadownet Team, будут камеры слежения.

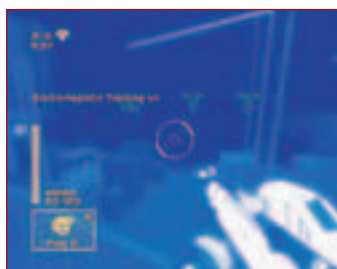
Некоторые из них чрезвычайно сложно заметить невооруженным глазом. Поэтому старайтесь почаще включать инфракрасные датчики. С их помощью



вы легко обнаружите любую камеру и сможете быстро вывести ее из строя.

ARGUS MERCENARY

Группа террористов, основной целью которых является проведение взрывов. Тактика этой команды кардинально отличается от тактики Shadownet Team. И главное отличие заключается в применяемом Argus Mercenary оборудовании. Играя за террористов, вы сможете воспользо-

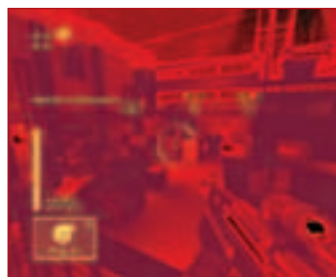


ваться специальным приборами, которых нет у соперников.

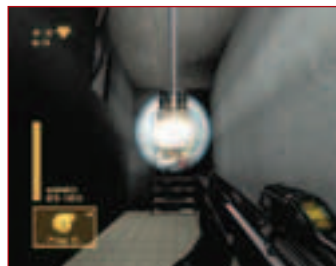
Первый такой прибор – EMF (Electro Magnetic Field).

Электромагнитный детектор позволяет определять функционирующие электрические приборы. Наибольшую эффективность EMF приобретает в режиме Sabotage, который дает возможность обнаружить и обезвредить модемы, установленные шпионами Shadownet.

Второй прибор – Motion Vision (детектор движений). Это приспособление необходимо для определения подвижных объектов. При обнаружении нарушителя в поле зрения Motion Vision появляется специальный маркер, позволяющий оценить



размеры и скорость передвижения цели. При игре за Argus Mercenary очень важно правильно расставить бойцов на позициях и определить их задачи. Спецназовцы проникают на базу в основном через вентиляционные шахты и люки подземных коммуникаций. Поэтому необходимо об-



наружить такие места и следить за ними. Перед игрой вам придется не только определиться с выбором стороны, но и произвести правильные настройки. Мультиплеер Splinter Cell: Pandora Tomorrow требует тщательного подхода к выбору тех или иных параметров. На экране Session Option найдутся основные закладки, изменение которых может значительно усложнить или, наоборот – облегчить прохождение уровня.



■ Auto balance

Настройка, отвечающая за основные параметры игры. Выключать ее стоит только в том случае, если вы хотите изменить количество взрывчатки, бойцов и прочие параметры. Рекомендуется всегда оставлять ее в положении «YES».

■ Revenge

Включение этого параметра в положение «YES» позволяет каждый раз начинать игру заново после поражения одной из команд. Лучше оставлять Revenge в положении «NO».

■ Game length (mn)

Продолжительность игры. По умолчанию значение параметра равно десяти минутам. Для небольших по размеру карт, например Museum, это число является оптимальным. Для таких уровней, как Vertigo Plaza рекомендуется устанавливать интервал пятнадцать-двадцать минут. Но если вы только начинаете играть, остановитесь на полчаса интервале. Так вы сможете досконально изучить карту и определить наилучшую стратегию.

■ Spy Lives и Mercenary Lives

Эти два параметра определяют максимальное количество жизней для членов соревнующихся команд. В некоторых режимах игра идет до определенного количества смертей, и параметр чрезвычайно важен для той и другой стороны.

■ Respawn Length

Время респауна для бойцов обеих команд.

■ Hacking handicap (sec)

Заметную роль играет параметр Shadownet Team. Он определяет, какое время будет уходить на обезвреживание контейнеров с биологическим оружием террористов.

А теперь познакомимся поближе с тремя режимами многопользовательской игры.

NEUTRALIZATION MODE

■ Команда Shadownet Team

Цель игры: обнаружить контейнеры с ND 133Ks и обезвредить их.



тожение всех террористов команды Argus Mercenary.

■ **Команда Argus Mercenary**

Цель игры: защитить все контейнеры с ND 133Ks.

Карты, используемые для данного режима: Cinema, Defetch Belew, Warehouse, Vertigo Plaza, Schermerhorn, Museum, Mount Hospital, Krauser Lab.

EXTRACTION MODE

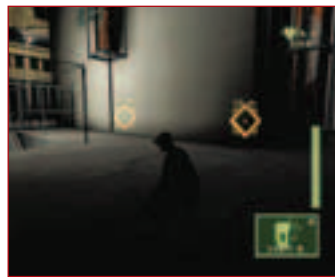
■ **Команда Shadownet Team**

Цель игры: обнаружить контейнеры с ND 133Ks, нейтрализовать взрывчатку и доставить ее в специальное место на карте (extraction point).

■ **Команда Argus Mercenary**

Цель: не дать шпионам Shadownet

Основным заданием группы Shadow Team является отключение детонаторов на блоках взрывчатки с биологическим оружием. Но для этого не обязательно обезвреживать все контейнеры. Одно из условий победы в данном режиме – унич-



Team захватить биологические контейнеры. Чтобы вернуть взрывчатку на место, необходимо уничтожить врага, несущего контейнер.

Карты, используемые для данного режима: Defetch Belew, Warehouse, Vertigo

Plaza, Schermerhorn, Mount Hospital, Krauser Lab.

SABOTAGE MODE

■ **Команда Shadownet Team**

Цель игры: обнаружить ND 133Ks и обезвредить их с помощью специального модема. Модем устанавливается в непосредственной близости от контейнеров со взрывчаткой и отключает таймер.

■ **Команда Argus Mercenary**

Цель: предотвратить установку модемов шпионами Shadownet Team и уничтожить всех врагов.

Карты, используемые для данного режима: Defetch Belew, Schermerhorn, Museum, Mount Hospital, Krauser Lab. ■

ОРУЖИЕ

SHADOWNET TEAM

■ **Sticky Shocker**



Антитеррористические операции, проводимые отрядом спецназа Shadownet, для захвата врагов, а не их непосредственной ликвидации. Поэтому основным оружием команды является автомат, стреляющий электрическими импульсами. С помощью Sticky Shocker вы можете лишь парализовать неприятеля. Дополнительная функция автомата – возможность стрелять такими зарядами, как Smoke Grenades и Sticky Cameras.

■ **Spy Bullets**



Патроны двойного назначения. Они способны незаметно крепиться к одежде врага, после чего вы сможете следить за его перемещениями. А если закрепить Spy Bullets

на стене, заряд создаст вокруг себя поле, которое будет реагировать на любое движение и отображать информацию на радаре.

■ **Sticky Camera**



Миниатюрная камера, способная передавать видеозображение как в обычном режиме, так и в режиме ночного видения. С помощью встроенного газового баллона способна выпускать усыпляющий газ быстрого действия.

■ **Chaff Grenade**



Граната, создающая при взрыве мощное электромагнитное поле, вызываемое мелкими осколками. С помощью Chaff Grenade вы можете быстро выводить из строя камеры наблюдения.

■ **Noise Emitter**

Производит специфический шум шагов, отвлека-



ющий внимание террористов. Если прикрепить снаряд рядом с камерой или детектором присутствия (presence detector), он также сможет ввести в заблуждение электронику.

■ **Flashbang Grenade**



Ослепляющая граната. Временно парализует противника, давая вам возможность проскользнуть мимо незамеченным.

■ **Smoke Grenade**



Дымовая граната. Очень эффективное оружие против большого скопления террористов. Густой дым, окутывающий все

вокруг, не позволяет неприятелям обнаружить ваше присутствие.

ARGUS MERCENARY

■ **M-160**



Особый вид оружия, которым пользуются только террористы группы Argus. Автомат имеет два режима стрельбы: одиночный и автоматический. Дополнительный режим позволяет стрелять Fragmentation Grenades и Flares.

■ **Flares**



Модифицированная модель обычной сигнальной ракеты. При использовании Flares возникает яркое облако света, не позволяющее врагу произвести прицельный выстрел.

■ **Mines**

Мины направленного действия. Благодаря специальному встроенному



датчику они реагируют только на шпионов Shadownet. Имеют систему лазерного контроля движения.

■ **Spy Trap**



Установив это устройство на стене или в узком коридоре, вы всегда сможете узнать о приближении солдат противника. Прохождение через лазерный луч Spy Trap мгновенно фиксируется на радаре.

■ **Tazer**



Это обычный электрошок, хотя по эффективности схож с Mines. Отличие заключается в том,

что Tazer не производит направленного действия и поражает все оказавшиеся рядом цели мощным электрическим разрядом.

■ **Fragmentation Grenade**



Мощный снаряд, обладающий огромной поражающей силой. При взрыве уничтожаются все цели в радиусе нескольких метров. Fragmentation Grenade не рекомендуется использовать в замкнутых помещениях.

■ **Phosphorus Grenade**



Фосфорная граната – отличное оружие, обладающее уникальной особенностью. При соприкосновении с одеждой врага, она оставляет на костюме след, по которому можно легко узнать дальнейший путь жертвы. ■

ВЛАСТЬ ЗАКОНА

ПОСПЕДНЕЕ НАПУТСТВИЕ

Пройти «Власть Закона» очень не просто. Как только игрок погружается в мир будущего, его мгновенно захватывает стремительный круговорот событий, людей, историй.

Как разобраться во всем этом многообразии? Каких друзей выбрать своими спутниками?

Как, наконец, победить врагов, понеся при этом минимальные потери, и получить продвижение по службе? Об этом мы вам сейчас и расскажем.

СОВЕТЫ ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ

❶ Одно и то же задание может сильно различаться как по условиям выполнения, так и по действиям, необходимым для завершения этого задания. Очень многое зависит и от того, какие у вас отношения с разными силами. Запомните главное правило – чем они лучше с какой-либо стороной, тем больше помощи вы будете получать в ответ на свои действия.



❷ Типы оказываемой помощи и последствия сотрудничества с теми или иными силами различаются. Можно выделить следующие основные направления. Если вы помогаете Заговорщикам, основным бонусом станет огромное количество очков опыта. При этом вы будете двигаться по служебной лестнице, получая новые звания. Соответственно и состав вашей команды останется минимальным. Про специальные пушки СБС придется забыть вообще. В зависимости от успехов, ближе к концу игры вы получите поддержку со стороны особого отряда – «Звено 12». Его помощь особенно эффективна на последних нескольких уровнях «Власти Закона».



При сотрудничестве со Службой Внутренней безопасности основным призом для вас станут новые звания, а в середине игры – специальные пушки СБС. Кроме

того, по ходу игры, в зависимости от успехов в отношениях со Службой, вам на помощь в критических ситуациях придут отряды Ликвидаторов, одних из самых мощных персонажей в игре.

Если вы начнете дружить с мутантами, наградой за помощь и сотрудничество станут чрезвычайно редкие имплантаты. Дружба с Синдикатом принесет вам бонус в виде специальных образцов оружия почти «ручной работы». Вы также облегчите себе жизнь в последующих миссиях, так как при большой дружбе Синдикат будет покидать уровни, на которых ваши персонажи должны проводить операции.



Если вы примете сторону Анн во время ее задержания, то обретете дополнительный бонус к званию, но потеряете часть доверия в Департаменте, да к тому же в будущем могут начаться проблемы с девушкой. Приняв же сторону правосудия и сдержав обещание, данное мутантам, вы получите доступ к секретному уровню, а в качестве бонуса сможете использовать биологические имплантаты и новое звание.



❸ Не стоит пренебрежительно относиться к имплантатам, повышающим сопротивляемость к различным дополнительным типам повреждений. Зачастую,

именно наличие подобных устройств будет играть немаловажную роль в общей победе.

Вот некоторые типы дополнительных повреждений.

Огонь

Поджигает человека, и тот горит в течение нескольких ходов, продолжая при этом терять определенное количество очков здоровья.

Шок

Уменьшает количество очков хода (О.Х.) у человека соответственно нанесенному уровню повреждения. Действует несколько ходов.

Электричество

Дезориентирует человека, уменьшает точность стрельбы на несколько ходов и резко снижает ловкость до конца боя. В итоге, даже очень прокаченный персонаж с огромным количеством О.Х. начинает стрелять, как новичок и перемещаться по уровню со средней скоростью черепахи. Ловкость заметно влияет на скорость перемещения, то есть на количество очков, затрачиваемых персонажем, чтобы сделать один шаг.

❹ Гранаты – оружие последнего рубежа обороны. На дальность броска гранаты влияет параметр «Сила» у персонажа. На точность броска влияет параметр «Ловкость». Их имеет смысл применять при большом скоплении противников. А особую ценность против живых врагов имеют гранаты с дополнительным типом повреждений, например, зажигательные. Мало того, что граната поджигает человека, она также поджигает небольшие участки окружающей местности. Персонаж, проходящий через горящие зоны, может сам загореться.

Не применяйте гранаты в закрытых помещениях (это относится и к гранатометам).

Гранаты летят по параболе, а во многих помещениях низкие потолки (оценить высоту потолков можно,



включив «вид из глаз»), посемену граната стукнувшись о невысокий потолок, может детонировать значительно раньше, чем вы ожидали.



АГЕНТ МОРГАН

К сожалению, о Моргане известно очень немного. Даже не установлено, его ли это имя. Да и чего еще можно ждать от Ликвидатора?

Основные характеристики

- Здоровье: 48
- Сила: 100
- Реакция: 95
- Мораль: 100
- Интеллект: 94
- Сопротивляемость огню: 90
- Сопротивляемость электричеству: 90
- Шок: 90

ДР. МОРТИМЕР

Никто точно не знает, откуда он появился и каково его прошлое. Почему он занимает высокий пост – также загадка. Известно лишь, что Мортимер имеет колоссальное влияние на членов Совета. Кто-то называет его нео-Эйнштейном, кто-то просто гением, но это злой гений. Когда-то давно он прошел психиатрическое освидетельствование, признавшее его полным психом. Но почему-то это ни на что не повлияло, психиатр куда-то пропал, а дело было стерто и осталось лишь в засекреченных резервных копиях Системы.

Основные характеристики

- Здоровье: 12
- Сила: 9
- Реакция: 100
- Мораль: 100
- Интеллект: 1000
- Сопротивляемость огню: 0
- Сопротивляемость электричеству: 0
- Шок: 0

ФИЧ

Фич – заносчивый, глупый, но весьма добродушный тип. Очень любит свою мускулатуру, презирает тех, кто «нагнал себе массу» стероидами. Считает, что только «тягая железо годами», можно нарастить настоящие мышцы.

Основные характеристики

- Здоровье: 56
- Сила: 71
- Реакция: 23
- Мораль: 100
- Интеллект: 32
- Сопротивляемость огню: 0
- Сопротивляемость электричеству: 0
- Шок: 0



АРТУР

Артур – бывший байкер, когда-то даже участвовал в гонках на hoverбайках, где и получил серьезную травму, вследствие которой больше не мог управлять hoverбайком. Так как водить трамваи ему показалось довольно скучным занятием, он устроился работать механиком в полицию, а по совместительству еще и водителем. Управлять полицейскими машинами и танками гораздо проще, так что он не испытывает трудностей, несмотря на свою травму.

Основные характеристики

- Здоровье: 42
- Сила: 56
- Реакция: 24
- Мораль: 90
- Интеллект: 54
- Сопротивляемость огню: 0
- Сопротивляемость электричеству: 0
- Шок: 0



СИНТУ

Наследник огромной корпоративной империи, раскинувшейся на пояс астероидов и фактически полностью контролирующей все космическое пространство от Сатурна до границ Солнечной системы. Синту с детства воспитывался в традициях старой Японии, а в 20 лет, как и положено наследнику, отправился путешествовать по Системе, чтобы изучить другие стороны жизни и набраться опыта, ведь позже на это уже не будет времени.

Основные характеристики

- Здоровье: 18
- Сила: 35
- Реакция: 80
- Мораль: 99
- Интеллект: 50
- Сопротивляемость огню: 0
- Сопротивляемость электричеству: 0
- Шок: 25



БИК-14

Это Крыса... или Крыс... В общем, это БИК-14. Одна из самых умных крыс-киборгов из зообатальона. На поверку оказалась очень трусливой и миролюбивой. Ради спасения своей мохнатой шкурки согласилась искать приключений на свою мохнатую пятую точку.

Основные характеристики

- Здоровье: 32
- Сила: 38
- Реакция: 100
- Мораль: 70
- Интеллект: 14
- Сопротивляемость огню: 0
- Сопротивляемость электричеству: 10
- Шок: 100



МАКСИМ

Молодой, но уже довольно опытный офицер полиции. Гражданин класса А. Очень хвастлив и напыщен, однако приказы выполняет беспрекословно. Суровая служба на улицах Нижнего города в качестве командира штурмового подразделения научила его дисциплине и, к сожалению, еще больше уверила в своем превосходстве над коллегами по службе. Является членом элитного отряда «Звено-12». В силу сложившейся практики бойцов этого отряда довольно часто передают для повышения опыта рядовым штурмовым отрядам полиции.

Основные характеристики

- Здоровье: 34
- Сила: 72
- Реакция: 43
- Мораль: 80
- Интеллект: 33
- Сопротивляемость огню: 0
- Сопротивляемость электричеству: 0
- Шок: 30

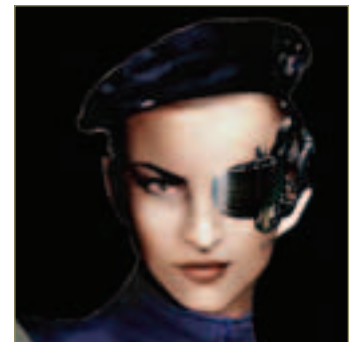


ЧАРЛИ

Этой девчонке самое место в каком-нибудь научном центре на одном из спутников Юпитера. Она обладает огромным коэффициентом умственного развития, однако, как оказалось, не достаточным для того, чтобы понять, что идти в полицию с такими мозгами просто глупо.

Основные характеристики

- Здоровье: 20
- Сила: 36
- Реакция: 100
- Мораль: 100
- Интеллект: 115
- Сопротивляемость огню: 0
- Сопротивляемость электричеству: 0
- Шок: 0



КЭТИ

Родилась в семье потомственных полицейских. Родители – приверженцы старых традиций. Пользование Реальностью – в разумных пределах. Кэти ни в чем не ограничивали. Проявив с детства тягу к стрельбе, она получила всемерную поддержку со стороны родителей. Отец погиб во время марсианских волнений. По крайней мере, так сообщали официальные средства массовой информации. Уже после смерти отца Кэти узнала, что он был Крестоносцем. Одним из последних, ведь большая часть их была погружена в анабиоз по приказу правительства, которое благоразумно решило, что такое количество высокопрофессиональных, а главное ДУМАЮЩИХ солдат слишком опасно для установившегося порядка. После смерти отца она окончательно решила, что хочет стать полицейским.

Основные характеристики

- Здоровье: 20
- Сила: 45
- Реакция: 74
- Мораль: 100
- Интеллект: 52
- Сопротивляемость огню: 0
- Сопротивляемость электричеству: 0
- Шок: 0

ПЕРСОНАЖИ



CREATIVE ВЫБИРАЕТ FLASH?

В прошлых номерах СИ нередко проскакивали сообщения об анонсе MP3-плееров Creative с огромными встроенными дисками и большими LCD-экранами. Однако в последнее время, судя по присылаемым пресс-релизам, компания уделяет большее внимание моделям со встроенной флэш-памятью. Видимо, пользователей, которым

требуется 60 Гбайт для прослушивания музыки в пути, нашлось немного. Итак, новая модель MuVo TX, уже поставляемая на российский рынок и обладающая достойными техническими характеристиками, комплектуется традиционно удобным программным обеспечением, которое позволяет легким движением мыши перекинуть необходимые файлы на плеер и удалить оттуда ненужные композиции. Стоимость 128 Мбайт модели будет находиться на уровне \$124, а 256 Мбайт – \$160. Поставки в розничные магазины уже начались. ■



БЕЗУПРЕЧНО СТИЛЬНАЯ SONY

В марте этого года компания Sony в очередной раз получила престижную премию (if design) за безупречный дизайн некоторых своих моделей. Жюри отметило последние LCD-мониторы HS-серии, плазменный телевизор KE-42MR1, ноутбук VAIO PCG-Z1, а также КПК Clie PEG-UX450 и сетевой Walkman NW-MS70D. Вряд ли подобное сообщение удивит тех, кто видел эти модели: они действительно стильные и смотрятся так, как должно смотреться высокотехнологичное устройство XXI века. Внешнему виду сопутствует и отличное качество сборки, благодаря которому, а также достойным техническим характеристикам, модели Sony лидируют практически во всех отраслях ИТ-рынка. ■

СКАЧОК NVIDIA В БУДУЩЕЕ



15 апреля в Москве в кинотеатре «Слава» состоялась презентация нового графического процессора NVIDIA GeForce 6, также известного под кодом NV40. Производимый по 0.13 микронной технологии чип состоит из 222 млн. транзисторов (у Radeon 9800XT лишь 115 млн.) и работает на

частоте в 400 МГц. Традиционно анонсированы две модели: GeForce 6800 Ultra и GeForce 6800. Старшая модель оборудована 256 Мбайт памяти (550 МГц), отличается 16 пиксельными конвейерами и шестью вертексными шейдерами при предполагаемой цене платы в \$499. За GeForce 6800 предстоит выложить порядка \$300.

- новая суперскалярная 16-конвейерная архитектура, увеличивающая производительность топовых графических чипов NVIDIA в два раза;
- поддержка DirectX 9.0 Shader Model 3.0, позволяющая создавать реалистичные кинематические эффекты;
- интегрированный видеопроцессор, обеспечивающий качественное проигрывание видео и DVD.

Графические карты на базе процессоров GeForce 6800 поступят в розничную продажу в течение мая. Производителями видеокарт выступают такие крупнейшие компании, как AOpen, ASUS, Chaintech, Gainword, Gigabyte, Leadtek, MSI, Sparkle. ■



MSI РАСШИРЯЕТ ПОПЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Не так давно компания MSI была известна лишь своими материнскими платами и некоторыми другими видами компьютерных комплектующих. Сегодня же в ассортименте этого производителя присутствует множество мультимедийных устройств,

barebone-систем и других неплохих моделей. Одной из них является недавно анонсированный MP3-плеер MEGA Payer. Помимо стильного внешнего вида, он обладает длительным временем работы от аккумуляторов (до 14 часов) и имеет возможность не-

посредственной записи радио-передач на встроенную флэш-память. Также он может не менее успешно использоваться как мобильное хранилище данных. Вскоре в продаже появятся модели с объемом памяти 128, 256 или 512 Мбайт. ■

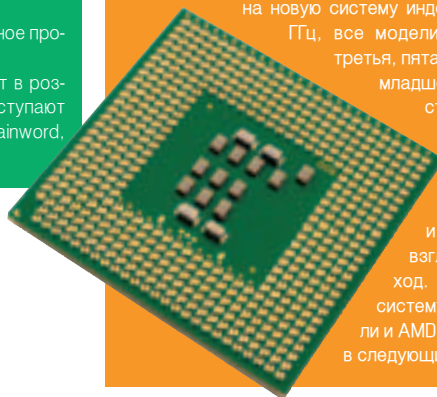
ATI АТАКУЕТ НА БЮДЖЕТНОМ ФРОНТЕ



Канадская компания ATI, один из лидеров графического рынка, представила новый бюджетный вариант видеочипа, который будет продаваться под названием Radeon 9550. Скорее всего, основой для создания таких плат будут те образцы, которые не смогли работать на более высоких частотах. Правда, точные скорости памяти и чипа на момент написания этих строк еще не были известны, но, разумеется, они будут ниже, чем у старших моделей этой линейки. С другой стороны, при цене \$60-\$70 Radeon 9550 сможет составить неплохую конкуренцию сильно разросшемуся в последнее время семейству GeForce FX, в котором присутствует более десятка схожих недорогих плат. ■

МЕГАГЕРЦЫ ТЕПЕРЬ НЕ ГЛАВНОЕ?

Похоже, компания Intel, гигант процессоростроения, признала тот факт, что высокая частота чипа совсем не говорит о его реальной производительности. По предварительной информации, с выходом первых Pentium 4 в формате LGA775, вся линейка процессоров Intel перейдет на новую систему индексации. Вместо традиционных х.х ГГц, все модели будут разделяться на серии – третья, пятая и седьмая. Предполагается, что к младшей, «трешке», отнесут все семейство Celeron, к «пятерке» – мобильный Pentium 4 и настольный Pentium 4 Prescott LGA775. В «бизнес-классе» седьмой серии будут находиться Pentium M Dothan и Pentium 4 Extreme Edition. На наш взгляд, это довольно разумный подход. Как стало известно, на похожую систему собирается перевести свои модели и AMD, о чем мы, возможно, сообщим вам в следующих номерах СИ. ■



TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

SANDISK УМЕНЬШАЕТСЯ В РАЗМЕРАХ

Компания SanDisk, производящая широкий спектр разнообразной флэш-памяти, объявила о выпуске новой серии карт стандарта RS-MMC (Reduced Size MultiMediaCard). В соответствии с названием, устройства обладают вдвое меньшим по сравнению со стандартными MMC флэш-картами размером – всего лишь 24x18x1.4 мм. Первыми будут выпущены модели емкостью 32, 64 и 128 Мбайт. На сегодняшний день RS-MMC позиционируется как решение для продвинутых смартфонов, которым требуется значительная емкость и в то же время компактность носителя. Однако для удобства пользователей в комплект войдет и специальный переходник, с помощью которого RS-MMC можно будет использовать в практически любом современном КПК или карт-ридере. ■



GIGABYTE СОЗДАЕТ БЮДЖЕТНУЮ СЕРИЮ

Популярный производитель материнских плат и другого компьютерного оборудования, компания Gigabyte, объявила о запуске новой линейки материнских плат – RS Series. В противовес производительным GT Series, в этой линейке будут представлены недорогие, но в то же время функциональные и производительные модели. Выпускаться они будут как для процессоров Intel, так и для AMD. Ориентированы эти платы на начинающих пользователей – например, в комплект поставки войдет пакет программного обеспечения, упрощающий установку и удаление программ и позволяющий в считанные секунды изменить основные системные параметры. ■



LEADTEK ТУТ КАК ТУТ



Массивная система охлаждения станет визитной карточкой WinFast A400 Ultra.

Компания Leadtek, известный производитель видеокарт, объявила долгожданную новинку – WinFast A400 Ultra. Ее основу составляет новейший чип nVidia NV40, он же GeForce 6 6800 Ultra. К слову сказать, анонсирован он был в этот же день. По первым тестам, последнее решение nVidia показывает высо-

чайший уровень производительности, компания действительно кардинально изменила архитектуру чипа и платы в целом по сравнению с семейством GeForce FX. Что касается модели от Leadtek, то ее отличает громоздкая конструкция охлаждающего устройства – медный радиатор, нагнетатель и теплопроводный пластиковый корпус. Стандартные (референсные) платы nVidia имели менее габаритный радиатор, но, скорее всего, подобная забота Leadtek об охлаждении чипа и памяти обязательно скажется на надежности и разгонном потенциале WinFast A400 Ultra. ■

e-shop



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

PC Games

А ТЫ УЗНАЛ, ЧТО У НАС СЕГОДНЯ НОВОГО ?



\$75,99

UNREAL TOURNAMENT 2004

| | | | |
|---|--|---|--|
| <p>\$79,99</p> <p>NEW!</p> <p>Spell Force</p> | <p>\$79,99</p> <p>HOT!</p> <p>Call of Duty</p> | <p>\$79,99</p> <p>NEW!</p> <p>Far Cry</p> | <p>\$79,99</p> <p>СКОРО В ПРОДАЖЕ</p> <p>Lineage II: The Chaotic Chronicle</p> |
| <p>\$69,99</p> <p>Splinter Cell: Pandora Tomorrow</p> | <p>\$29,99</p> <p>ЛУЧШАЯ ЦЕНА В МОСКВЕ!</p> <p>Grand Theft Auto: Vice City</p> | <p>\$32,99</p> <p>ЛУЧШАЯ ЦЕНА В МОСКВЕ!</p> <p>Diablo II и Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction (игра + дополнение)</p> | <p>\$65,99</p> <p>NEW!</p> <p>Sid Meier's Civilization III: Conquests</p> |
| <p>\$59,99</p> <p>Syberia II</p> | <p>\$79,99</p> <p>Star Wars: Knights of the Old Republic</p> | <p>\$79,99</p> <p>Final Fantasy XI</p> | <p>\$69,99</p> <p>ЛУЧШАЯ ЦЕНА В МОСКВЕ!</p> <p>Silent Hill 3</p> |

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.E-SHOP.RU

WWW.GAMEPOST.RU

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

e-shop
http://www.e-shop.ru

СТРАНА ИГР



ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ PC ИГР

ИНДЕКС _____ ГОРОД _____

УЛИЦА _____ ДОМ _____ КОРПУС _____ КВАРТИРА _____

ФИО _____
ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

HI-TECH ОТ LOGITECH

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

В компьютерной гонке вооружений актуальна не только производительность; все больше внимания уделяется интерфейсным устройствам. У них исчезают провода, появляются дополнительные кнопки, расширяется функциональность, меняется дизайн корпуса. Они не только создают эргономику пользовательского пространства, но и формируют его стиль и эстетику. В нынешнем тесте мы рассмотрим все это на примере линейки компьютерных аксессуаров Logitech.

ВЕБ-КАМЕРА LOGITECH QUICKCAM SPHERE

Веб-камеры предназначены для организации видеоконференций или же «видеозвонков» (англ. «videocall») через Интернет или домашнюю локальную сеть, то есть позволяют не только слышать собеседника, но и видеть его. Соответственно, для проведения видеоконференции необходимо наличие веб-камеры у каждого участника и быстрый канал доступа в Интернет или же хорошая домашняя сеть. При помощи программного обеспечения из комплекта поставки живое видео можно включать в такие популярные средства моментального общения, как MSN Messenger, Yahoo! Messenger и Windows Messenger. Камера состоит из миниатюрной подставки почти сферической формы и сферы с камерой, которую можно установить на ножке длиной около 22,8 см. При этом, во-первых, камера будет снимать пользователя почти на уровне глаз, во-вторых, предметы, которые, возможно, находятся на столе, не мешают обзору. Изюминкой этой модели является то, что видеокамера может поворачиваться на 180 градусов вокруг своей оси и наклоняться на 20 градусов вниз и 40 вверх. При этом прилагающееся ПО имеет функцию Face Tracking, при использовании которой, камера всегда будет отслеживать положение лица пользователя, чтобы собеседник никогда не терял его из виду. Со стороны кажется, будто устройство живет самостоятельной жизнью. Помимо видеокамеры, модель имеет встроенный микрофон, размещенный в подставке. Драйвер дает возможность получать звук не только с этого микрофона, но и с внешнего, например, подключенного к звуковой карте. Традиционно считается, что качество изображения, получаемого при помощи веб-камер, невысоко. Это замечание справедливо, поскольку видеоконференция требует скоростного соединения с Интернет, что в России встречается достаточно редко. Картинка, получаемая при помощи Logitech QuickCam



ВЕБ-КАМЕРА LOGITECH QUICKCAM SPHERE (169\$)

- Интерфейс подключения: **USB 1.1/2.0**
- Максимальное разрешение видео, точек на дюйм: **640x480**
- Максимальное разрешение фото, точек на дюйм: **1280x960** (программная интерполяция)

ЦЕНА (У.Е.):
169

Sphere, хоть и не приближается по своему качеству к той, что дают серьезные видеокамеры и цифровые фотоаппараты, находится все же на достаточно высоком уровне. К достоинствам можно отнести объектив с

фиксированным фокусом, как в простейших фотоаппаратах, поэтому потерь времени на фокусировку не будет. Для того чтобы цвета изображения смотрелись естественно при любом освещении, предусмотрен как автоматический, так и ручной баланс белого. Кроме того, легким движением веб-камера превращается во «всевидящее око»: на ее основе можно создать систему видеонаблюдения, которая будет записывать события, происходящие дома в отсутствие хозяина.

LOGITECH CORDLESS DESKTOP MX

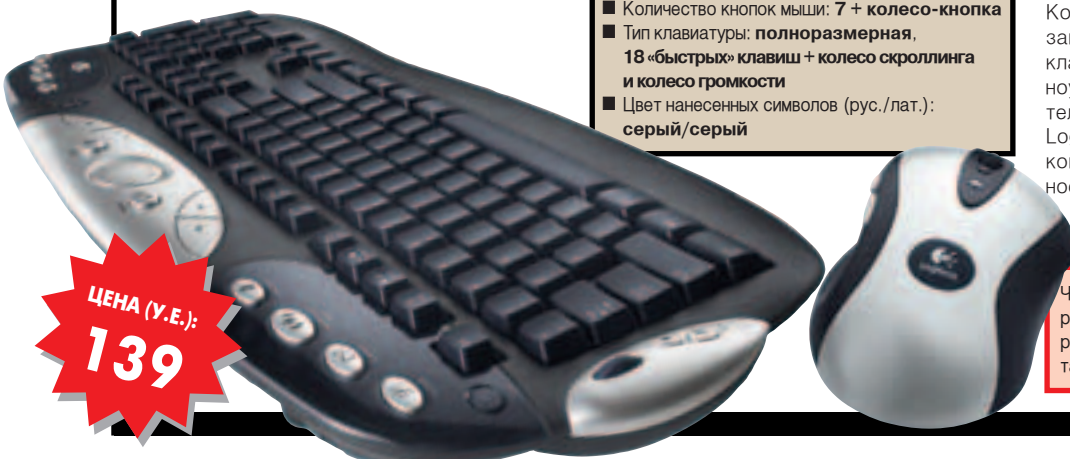
В комплект Logitech Cordless Desktop MX входят клавиатура Logitech Cordless Keyboard, мышь Logitech MX700 и радиоприемник с зарядным устройством для мыши. Клавиатура, имеющая оригинальную округлую форму, комплектуется дополнительной подставкой под запястья. Корпус выполнен из черного полупрозрачного пластика. Традиционно для Logitech, клавиши нажимаются четко и мягко, не дребезжат. Вместо обычных для большинства мультимедийных клавиатур кнопок регулировки громкости, на клавиатуре из комплекта Logitech Cordless Desktop MX эти функции выполняет небольшое плоское колесико. Другое колесико размещено на левой стороне клавиатуры и предназначено для удобного скроллинга Windows-документов и страниц Интернет. Дальность работы мыши и клавиатуры – 3,5-4,5 м.

LOGITECH DINOVO MEDIA DESKTOP

Комплект Logitech diNovo Media Desktop состоит из Bluetooth-клавиатуры Logitech diNovo с MediaPad, Bluetooth мыши Logitech MX900 и Bluetooth-хаба с зарядным устройством для мыши. Из общего ряда клавиатур Logitech этот комплект выделяют стильный дизайн и способ подключения: для передачи команд используется не обычный радиоканал, а технология Bluetooth. Корпуса основной клавиатуры и MediaPad заметно тоньше, чем у обычных клавиатур, клавиши выполнены примерно так же, как у ноутбука: имеют плоскую форму и сравнительно небольшой ход. При этом инженерам Logitech удалось добиться удивительно четкого и мягкого нажатия, практически полностью отсутствует люфт клавиш, который

LOGITECH CORDLESS DESKTOP MX (\$139)

- Интерфейсы: **PS/2+USB**
- Частота, МГц: **не указана**
- Разрешение сенсора мыши, точек на дюйм: **800**
- Частота опроса мыши, Гц: **128** (PS/2 порт) или **124** (USB порт)
- Количество кнопок мыши: **7 + колесо-кнопка**
- Тип клавиатуры: **полноразмерная, 18 «быстрых» клавиш + колесо скроллинга и колесо громкости**
- Цвет нанесенных символов (рус./лат.): **серый/серый**



ЦЕНА (У.Е.):
139

СОВЕТ

Чтобы подключенная к разъему USB-клавиатура работала на этапе начальной загрузки компьютера, необходимо в BIOS установить значение пункта «USB Keyboard support» «Enable».

LOGITECH DI NOVO MEDIA DESKTOP

- Интерфейсы: USB + PS/2
- Частота, МГц: Bluetooth (2.4 ГГц)
- Разрешение сенсора мыши, точек на дюйм: 800
- Частота опроса мыши, Гц: 90
- Количество кнопок мыши: 7+колесо-кнопка
- Тип клавиатуры: компактная, 12 «быстрых» клавиш
- Цвет нанесенных символов (рус./лат.): серый/серый



обычно встречается на дешевых клавиатурах аналогичного дизайна. MediaPad – выполненная независимо часть с цифровыми клавишами, которые на традиционных клавиатурах располагаются справа. Помимо самих клавиш, MediaPad имеет LCD, что позволяет использовать его как калькулятор даже при выключенном компьютере. Во время работы компьютера на дисплей может



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Помимо клавиатуры и мыши из комплекта, к Bluetooth-хабу можно подключить дополнительно до семи устройств. Это могут быть ноутбуки, мобильные телефоны, КПК, принтеры и любая другая периферия, поддерживающая соответствующую технологию.

Примечательна дальность работы комплекта: она составляет 6-6,5 м, что позволяет использовать тот же MediaPad как пульт дистанционного управления, например, при просмотре кинофильма или прослушивании MP3.

выводиться название проигрываемого музыкального трека, текущее время и напоминание о пришедших почтовых сообщениях.

У Logitech Cordless и Logitech diNovo, как и у других клавиатур Logitech, есть кнопка F-Lock, при помощи которой традиционным функциональным клавишам (F1-F12) присваивается еще двенадцать дополнительных функций.

Внешний вид приемников обоих комплектов практически не различается. На переднюю панель каждого из них вынесены светодиоды-индикаторы включения режимов F-Lock и CapsLock. На приемнике из комплекта Logitech Cordless Desktop MX имеется и индикатор включения NumLock; для Logitech diNova MediaPad соответствующий символ загорается на встроенном LCD. Оба приемника имеют встроенное зарядное устройство для мыши. Зарядка может осуществляться и при выключенном питании компьютера: в комплекте поставляется сетевой адаптер, причем его провод подключается не напрямую к приемнику, а к его разъему USB, на котором есть специальное гнездо. Благодаря этому на столе уменьшается количество постоянно путающихся кабелей. Для контроля окончания зарядки на верхней части мышки имеется светодиод.

Мыши MX900 и MX700 являются самыми передовыми моделями Logitech. По форме корпуса, числу и расположению кнопок они не отличаются. Разный лишь цвет верхней крышки (у MX900 она гораздо более темная) и интерфейс подключения, в котором и заключается главное отличие: для MX700 частота опроса составляет 125 Гц, а для Bluetooth мыши MX900 – всего 90. В шутерах или при работе с графикой такой частоты будет явно недостаточно из-за низкой точности позиционирования курсора. Применяе-

мая в обеих моделях технология MX по праву пользуется заслуженным авторитетом у игроков. Благодаря ей «сорвать» курсор практически невозможно. Срыв курсора – настоящий бич оптических мышей и проявляется в том, что при резком движении мышью курсор на экране остается на месте или движется зигзагами. В современных играх этот эффект крайне нежелателен, потому что иногда именно от точности и чувствительности мыши зависит игровой счет. MX700 и MX900 работают на аккумуляторах, а индикация их разрядки осуществляется при помощи светодиода.

ВЫВОДЫ

В очередной раз Logitech показал себя как производитель качественных, функциональных и удобных компьютерных аксессуаров. Logitech QuickCam Sphere – камера с новыми необычными функциями: возможность установки на «ножке»-удлинителе, программное управление положением камеры в пространстве (Face Tracking). Logitech diNovo Media Desktop можно смело назвать топовой моделью, о чем свидетельствуют немалая цена и изысканный внешний вид. Он прекрасно подойдет в качестве дорогого подарка любому юзеру, обеспечив его не только самыми передовыми аксессуарами, но и универсальным Bluetooth-хабом. Однако его вряд ли можно рекомендовать всем геймерам из-за невысокой частоты опроса мыши. Здесь более подойдет комплект Logitech Cordless Desktop MX, цена которого, кстати, заметно ниже. При этом обе мыши, идущие в комплектах, являются на сегодняшний день одними из самых надежных и точных в своем сегменте. Причем и MX700, и MX900 можно купить отдельно. ■

ВЫБИРАЕМ МОНИТОР ТЕСТИРОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ МОНИТОРОВ LCD С ДИАГОНАЛЬЮ 15"

До недавнего времени цены на LCD-мониторы были достаточно высокими, а качество изображения нередко значительно уступало их CRT-аналогам. К сожалению, электронно-лучевой трубке не было разумных альтернатив. В последние годы ситуация сильно изменилась: сегодня за вполне приемлемую цену можно приобрести качественный LCD-дисплей. Остается только выбрать круг задач, для которых будет использоваться устройство, и диагональ его экрана.

Если для профессиональной работы с графикой предпочтения остаются на стороне CRT-технологий, то жидкокристаллический монитор подойдет для игр и домашних нужд.

Мы протестировали одиннадцать LCD-мониторов, чтобы определить, какие же из них можно порекомендовать нашему читателю.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для оценки качества изображения мы использовали специальный прибор – колориметр, который позволяет измерять цветопередачу. Датчик устройства регистрирует цвет, воспроизводимый монитором, а специальная программа сравнивает его с идеальным, посланным на выход видеокарты. Результаты такого сравнения выводятся в виде кривых для трех основных цветов – красного, зеленого и синего. Наилучшим вариантом каждого тона является график $y=x$ (прямая линия) в пределах

TEST LAB TEST LAB@GAMELAND.RU

test_lab благодарит за предоставленное для тестирования оборудование компании Rover Computers (т. 964-32-80), DVM-group (т. 958-60-70), Ланк (т. 289-97-10), Белый ветер (т. 730-30-30)

от начала координат до точки 255,255 (максимальная интенсивность цвета). Такая картина является эталоном, которому полностью не соответствует ни одна из представленных моделей. Высокие баллы получили мониторы, диаграммы которых максимально близки к идеальным. Чтобы оценить латентность, использовалась программа TFT Test, выводящая на монитор движущийся квадрат, по длине шлейфа которого можно судить о быстром или медленном времени отклика транзисторов.

При помощи игры Unreal Tournament 2004 мы визуально определяли пригодность дисплея для игр, а также оценивали соотношение яркость/контрастность, для чего были выбраны самые темные и светлые участки ландшафта, где мы и пытались рассмотреть все детали текстур.

Программа Nokia Monitor Test позволила выявить незначительные искажения геометрии матрицы: на тестовой сетке наблюдались искривления линий (особенно по краям экрана).

Последним критерием, влияющим на мнение о модели, была эргономичность (удобство расположения элементов управления, дизайн). По нашему опыту, большинство пользователей выбирают монитор, руководствуясь внешним видом и ценой. Мы не стали заострять на этом внимание, поскольку такая возможность вам еще не раз представится в магазине.

ACER AL1511

Монитор Acer AL1511 показал неплохие результаты – достаточно ровные линии на графике колориметрической диаграммы: зеленый очень близок к идеальной, а красный и синий немного смещены вниз, однако в «темной» области каждого цвета видна небольшая ступенька. Благодаря хорошим показателям контраста и насыщенным краскам дисплея, в Unreal Tournament 2004 можно увидеть все детали текстур (прос-

матриваются даже самые мрачные углы). Время отклика матрицы невелико, и при запуске движущегося квадрата (в программе TFT Test) остается лишь небольшой след, а граница между черным фоном и белой фигурой немного размывается. Если говорить о геометрии матрицы, то были выявлены небольшие неровности в нижних углах монитора. Залитый черным цветом экран бликует – по всей площади появляется слабое белое свечение различной интенсивности. Управление параметрами изображения продумано и достаточно удобно, а большое количество опций позволит полностью настроить картинку. Встроенный в корпус блок питания освобождает от лишних проводов и добавляет некоторое количество рабочего пространства.

РЕЗУЛЬТАТ: Высокое качество изображения и доступная цена, неплохой выбор для работы с текстом.

ACER AL1512

Acer AL1512 – практически полный аналог предыдущей модели, однако дисплей обладает немного лучшими характеристиками (по паспорту устройства). Это подтверждает колориметр: видны практически ровные, совпадающие друг с другом линии с небольшим скачком в самом начале графика. Результат оказался неплохим и в игре – переходы цветов четкие, а высокая контрастность картинки позволяет

ACER AL1511



ЦЕНА (У.Е.): 396



| | |
|--|----------|
| Разрешение (пиксель): | 1024x768 |
| Яркость (кд/м²): | 250 |
| Контраст: | 350:1 |
| Латентность матрицы (мс): | 25 |
| Угол зрения (по вертикали/по горизонтали) (градусы): | 62/70 |
| Интерфейсы: | D-SUB |

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

| | |
|---------------------------|---------------------------|
| ① Acer AL1511 | ⑦ Philips 150p4 |
| ② Acer AL1512 | ⑧ RoverScan OPTIMA 150 |
| ③ BenQ FP557s | ⑨ Samsung SyncMaster 152b |
| ④ EIZO FlexScan L367 | ⑩ Philips 150C |
| ⑤ Iiyama ProLite E380S | ⑪ Sony SDM-X53 |
| ⑥ NEC MultiSync LCD1560VM | |

ACER AL1512



ЦЕНА (У.Е.): 391



| | |
|--|----------|
| Разрешение (пиксел): | 1024x768 |
| Яркость (кд/м²): | 350 |
| Контраст: | 450:1 |
| Латентность матрицы (мс): | 23 |
| Угол зрения (по вертикали/по горизонтали) (градусы): | 55/60 |
| Интерфейсы: | D-SUB |

BENQ FP557S



ЦЕНА (У.Е.): 397



| | |
|--|----------|
| Разрешение (пиксел): | 1024x768 |
| Яркость (кд/м ²): | 250 |
| Контраст: | 400:1 |
| Латентность матрицы (мс): | 16 |
| Угол зрения (по вертикали/ по горизонтали) (градусы): | 50/60 |
| Интерфейсы: | D-SUB |

разглядеть все особенности военной техники. Латентность матрицы низкая, но все же за курсором тянется шлейф, а если быстро прокручивать текст, то буквы чуть утолщаются. Nokia Monitor Test показал, что у нижних краев экрана отмечаются незначительные искажения (как и у младшей модели); на темном фоне снова проявляются светлые участки.

Навигация по меню настроек не очень удобная, и в большом количестве опций можно легко запутаться. В корпус Acer AL1512 встроены динамики, звучание которых, впрочем, довольно посредственное. Выносной блок питания позволил немного уменьшить толщину монитора.

РЕЗУЛЬТАТ: Неплохое качество картинки и низкая цена; подойдет для игр.

➤ BENQ FP557S

Колориметр показал хорошую цветопередачу у этой модели: графики совпадают почти на всем своем протяжении (резких скачков не наблюдается) и лишь чуть-чуть отходят друг от друга в конце. В UT2004 можно рассмотреть объекты даже при сильном внешнем освещении, что говорит о хорошем уровне контрастности и яркости. Движущийся квадрат практически не оставляет за собой «хвоста», что свидетельствует о неплохом показателе латентности матрицы. Некоторые искажения (в правой части) видны при выводе тестовой картинки в Nokia Monitor Test, а если экран полностью залить белым цветом, то возникают голубоватые пятна (в основном сверху). В меню настройки монитора удобно сгруппированы и позволяют легко получить доступ к любому параметру изображения буквально за пару шагов. Единственным минусом является слишком яркий синий цвет индикатора кнопки питания, отвлекающий от работы.

EIZO FLEXSCAN L367



ЦЕНА (У.Е.): 493



| | |
|--|--------------|
| Разрешение (пиксел): | 1024x768 |
| Яркость (кд/м ²): | 250 |
| Контраст: | 450:1 |
| Латентность матрицы (мс): | 25 |
| Угол зрения (по вертикали/ по горизонтали) (градусы): | 75/80 |
| Интерфейсы: | D-SUB, DVI-D |

РЕЗУЛЬТАТ: Неплохое качество изображения; подойдет для игр, а также работы с текстом и несложной графикой.

➤ EIZO FLEXSCAN L367

Неплохой результат в тестировании у Eizo FlexScan L367, качество увиденного на экране подтверждается графиками колориметра, которые оказались довольно плавными (но начиная с середины линии красного и зеленого немного смещены относительно идеальной). Однако контраст и яркость, указанные в документации, не совсем совпадают с реальной картиной – в Unreal Tournament 2004 даже слегка затемненные участки ландшафта были не всегда видны, цвета же выглядели очень реалистично. После движущегося курсора мыши на экране оставался небольшой след, а при прокручивании текст размывался слабо, что позволяет говорить о неплохом показателе латентности. Проблем с геометрией матрицы и возникновением пятен при выводе на экран монотонной картинки выявлено не было. Кроме стандартного разъема, у Eizo FlexScan L367 присутствует и цифровой вход, при подключении через который качество изображения значительно улучшается (яркость повышается, а линии раздела цветов становятся более четкими). Продуманное меню удобно в управлении, однако само количество настроек не очень велико. Благодаря своему дизайну, монитор впишется практически в любую обстановку.

РЕЗУЛЬТАТ: Недостаточная яркость не всегда благоприятно сказывается на изображении. Дополнительный плюс – большие углы обзора экрана.

➤ IIYAMA PROLITE E380S

Отличное изображение и потрясающие результаты показал монитор Iiyama

IIYAMA PROLITE E380S



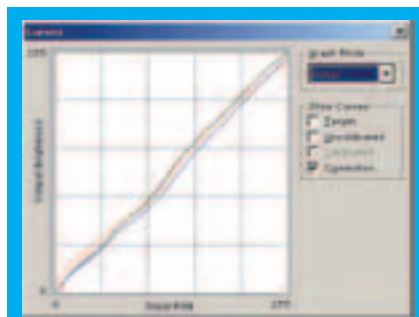
ЦЕНА (У.Е.): 432



| | |
|--|----------|
| Разрешение (пиксел): | 1024x768 |
| Яркость (кд/м ²): | 380 |
| Контраст: | 400:1 |
| Латентность матрицы (мс): | 23 |
| Угол зрения (по вертикали/ по горизонтали) (градусы): | 75/80 |
| Интерфейсы: | D-SUB |

ProLite E380S. Прекрасные графики практически полностью совпадают с эталоном (линия из одного угла в другой), только в конце видно небольшое разветвление в разные стороны. Скачки и неровности диаграммы отсутствуют. В игре изображение удивляет своей реалистичностью (цвета яркие и насыщенные, а линия их раздела четкая). Высокая яркость и контрастность позволяют увидеть мельчайшие детали темных объектов. В TFT Test никакого следа за движущимся белым квадратом не остается, а если прокручивать текст, размытость отсутствует вовсе. Искажений матрицы не обнаружилось, равно как и проблем с выводом монохромного изображения на экран.

В корпус встроены два динамика, работающих в режиме стерео, причем звучание оказалось неплохим. Питание подается от внешнего блока, благодаря чему монитор тонкий и легкий. Минусом является не очень удобное управление настройками в конфигурационном меню.



RoverScan OPTIMA150 показал на удивление хорошую цветопередачу. Однако на малой яркости есть перегиб.



NEC MULTISYNC LCD1560VM



ЦЕНА (У.Е.): 464

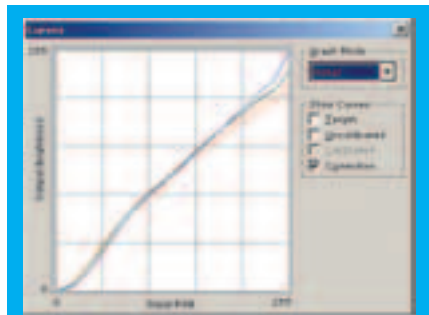


| | |
|--|----------|
| Разрешение (пиксел): | 1024x768 |
| Яркость (кд/м ²): | 300 |
| Контраст: | 450:1 |
| Латентность матрицы (мс): | 25 |
| Угол зрения (по вертикали/ по горизонтали) (градусы): | 60/50 |
| Интерфейсы: | D-SUB |

РЕЗУЛЬТАТ: Лучший в обзоре монитор, одинаково хорошо подходит как для работы с текстами и графикой, так и для игр.

➤ NEC MULTISYNC LCD1560VM

Модель MultiSync LCD1560VM – одна из лучших по качеству изображения среди всех протестированных устройств. Прекрасная цветопередача: кривые, снятые при помощи колориметра, сливаются друг с другом и почти полностью лежат на диагонали, только синий цвет немного отходит в конце. Играя в Unreal Tournament 2004, мы увидели на экране действительно великолепную картинку с насыщенными цветами и четкими текстурами, причем можно было разобзреть движущегося противника даже в условиях сильного затемнения и непогоды. Латентность матрицы низкая, но все же после темного курсора мыши, скользящего по светлому фону, остается шлейф. В программе Nokia Monitor Test просматриваются слабые искажения у правого края, од-



iiyama ProLite E380S близок к идеалу, но на большой яркости цвет может отображаться некорректно.

PHILIPS 150P4



ЦЕНА (У.Е.): 443



| | |
|--|--------------|
| Разрешение (пиксел): | 1027x768 |
| Яркость (кд/м ²): | 250 |
| Контраст: | 400:1 |
| Латентность матрицы (мс): | 25 |
| Угол зрения (по вертикали/ по горизонтали) (градусы): | 60/75 |
| Интерфейсы: | D-SUB, DVI-D |

нако видны они лишь при очень внимательном изучении.

Меню управления настройками монитора удобное, с большим количеством разнообразных опций. Ложка дегтя – небольшой угол обзора, так что уже при малом отклонении от горизонтали изображения практически не видно.

РЕЗУЛЬТАТ: Высокое качество изображения (цена оправдана), можно использовать при работе с графическими файлами, текстом и, конечно же, в играх.

➤ PHILIPS 150P4

К сожалению, у этого монитора качество изображения оказалось не слишком высоким: колориметр показывает, что в самой яркой области зеленый и красный цвета сильно искажены. В игре же не всегда можно было разглядеть темные объекты, а ярко-зеленый цвет травы стал белесым, что далеко от идеала. И, хотя показатель латентности не отличается от большинства остальных, неплохой уровень этого параметра заметен даже невооруженным глазом: за движущимся квадратом остается значительный след, а при прокручивании текст сливается в черную полосу. В Nokia Monitor Test видимых искажений матрицы замечено не было. Интересная особенность – возможность управлять яркостью в разных частях экрана (при помощи фирменной программы LightFrame). До последнего времени такую технологию можно было встретить только у CRT-мониторов. Если включать дисплей через DVI-вход, то контрастность и яркость несколько увеличатся. Меню настроек очень обширное и удобное в обращении, все ключевые опции можно изменить очень быстро.

РЕЗУЛЬТАТ: Качество изображения среднее, но наличие дополнительных

ROVERSCAN OPTIMA 150



ЦЕНА (У.Е.): 402



| | |
|--|----------|
| Разрешение (пиксел): | 1024x768 |
| Яркость (кд/м ²): | 200 |
| Контраст: | 400:1 |
| Латентность матрицы (мс): | 35 |
| Угол зрения (по вертикали/ по горизонтали) (градусы): | 50/65 |
| Интерфейсы: | D-SUB |

функций говорит о высоком потенциале разработки.

➤ ROVERSCAN OPTIMA 150

RoverScan OPTIMA 150 прекрасно показал себя. Графики, снятые при помощи колориметра, практически совпадают на всем протяжении, причем никаких скачков не наблюдается, лишь небольшие плавные переходы. Хорошие показатели яркости и контрастности позволяют видеть в UT2004 даже самые темные предметы при сильном освещении, а четкие реалистичные цвета дают полное ощущение реальности происходящего в игре. Латентность матрицы довольно низкая: движущийся курсор мыши немного утолщается, а прокручиваемый текст почти не смазывается. Был выявлен один небольшой дефект, который выражается в искривлении прямых линий по краям калибровочной сетки в Nokia Monitor Test. Если вывести полностью черную картинку на весь экран, то в нижней его части становится видно небольшое белое пятно, а на белом экране вверху возникает голубоватое свечение. Достаточно большое количество настроек в меню немного неудобно скомпоновано, так что иногда до нужных опций трудно добраться. Блок питания встроенный, но объем корпуса все же небольшой. **РЕЗУЛЬТАТ:** Хороший монитор, без излишеств, во время работы с текстом или игры не возникает никаких неудобств.

➤ SAMSUNG SYNCMASTER 152B

Не самый блестящий результат оказался у модели Samsung SyncMaster 152b: линии на графике цветопередачи с постоянными скачками, а с середины вообще расходятся в разные стороны и в конце опускаются вниз (особенно для красного

SAMSUNG SYNCMASTER 152B



ЦЕНА (У.Е.): 439



| | |
|--|----------|
| Разрешение (пиксел): | 1024x768 |
| Яркость (кд/м ²): | 350 |
| Контраст: | 450:1 |
| Латентность матрицы (мс): | 25 |
| Угол зрения (по вертикали/ по горизонтали) (градусы): | 80/75 |
| Интерфейсы: | D-SUB |

и зеленого цвета). Но в игре изображение было неплохим, высокая яркость позволила увидеть большинство деталей темных текстур. Однако если выставить значение яркости на максимум, то происходит заметное искажение цветов (что и было видно на колориметрической диаграмме). Задержки в воспроизведении картинки на экране практически незаметны, квадрат в движении становится лишь немного размытым. Обнаружились небольшие искривления тестовой сетки (по краям экрана) в Nokia Monitor Test. Меню настроек монитора достаточно полное и информативное, картинку на экране легко конфигурировать: можно быстро получить доступ к любому параметру. Блок питания выносной, поэтому корпус довольно тонкий. Очень интересным инженерным решением является расположение всех коммуникационных разъемов не на корпусе, а на станине, что весьма удобно при подключении.

РЕЗУЛЬТАТ: Хороший монитор с богатыми возможностями, единственное нарекание – это средний показатель цветопередачи.

PHILIPS 150C

Philips 150C обладает прекрасной колориметрической диаграммой: кривые проходят рядом с диагональю (то есть идеальной линией), и лишь в последней трети зеленый и красный немного смещены вниз. Яркость и контрастность на высоте – в UT2004 видны все детали текстур, однако если выставить эти параметры на 100 процентов, то изображение слегка «затуманивается». Цвета максимально приближены к реальным, а линии их раздела четкие. Латентность матрицы достаточно хорошая: в TFT Test виден лишь маленький

PHILIPS 150C



ЦЕНА (У.Е.): 418



| | |
|--|----------|
| Разрешение (пиксел): | 1027x768 |
| Яркость (кд/м ²): | 250 |
| Контраст: | 400:1 |
| Латентность матрицы (мс): | 25 |
| Угол зрения (по вертикали/ по горизонтали) (градусы): | 60/75 |
| Интерфейсы: | D-SUB |

след за двигающимся квадратиком. Залитый белым экран слегка отдает в синеву, на черном же фоне пятен не возникает. Геометрия матрицы незначительно искажена по правому краю, но видно это становится только при пристальном разглядывании. Меню удобное и подробное, все настройки расположены последовательно и проблем с поиском нужных опций не возникает.

РЕЗУЛЬТАТ: Неплохой выбор для геймеров, качественное реалистичное изображение позволяет полностью погрузиться в игру.

SONY SDM-X53

У Sony SDM-X53 приличное качество изображения; графики цветопередачи, снятые при помощи колориметра, относительно ровные (плавные переходы все же имеют место), но в начале у всех трех линий наблюдается явная ступенька. В UT2004 видно большинство темных фрагментов пейзажа, однако для того, чтобы разглядеть все удаленные объекты, яркости и контраста немного не хватает. Задержка изображения становится ощутимой при прокрутке текста (очень размазывается), а после двигающегося курсора мыши остается весьма заметный

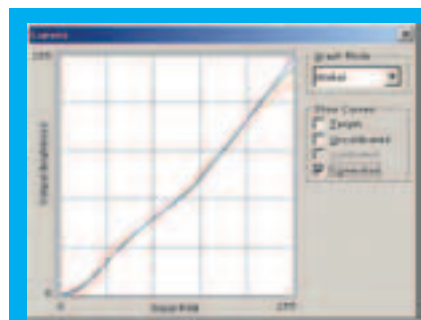
SONY SDM-X53



ЦЕНА (У.Е.): 517



| | |
|--|--------------|
| Разрешение (пиксел): | 1024x768 |
| Яркость (кд/м ²): | 300 |
| Контраст: | 500:1 |
| Латентность матрицы (мс): | 25 |
| Угол зрения (по вертикали/ по горизонтали) (градусы): | 70/80 |
| Интерфейсы: | D-SUB, DV-HD |



БЕНКО FP557s демонстрирует извивающуюся колориметрическую диаграмму.

шлейф. Матрица экрана искажена по правому краю: сетка в Nokia Monitor Test значительно искривлена, что видно даже с большого расстояния. Опции в меню неплохо скомпонованы, и настройка осуществляется быстро и без долгого поиска нужных параметров. Встроенный в корпус блок питания размеры практически не увеличивает.

РЕЗУЛЬТАТ: Монитор подойдет тем, кто не предъявляет полупрофессиональных требований к графике. ■

ВЫВОДЫ

Пока жидкокристаллические панели не могут составить серьезную конкуренцию CRT-мониторам, но в последнее время появляется все больше достойных представителей из класса LCD, что и выявил наш тест. Дисплей Iiyama ProLite E380S заслуженно получил награду «выбор редакции», поскольку показал превосходные ре-

зультаты по качеству изображения и параметрам яркость/контрастность. А RoverScan OPTIMA 150 является примером оптимального соотношения «цена/качество». Однако не стоит забывать, что за \$400 можно купить полупрофессиональный электронно-лучевой монитор 19", правда, очень большого размера.

⇒ СТОЙКИЙ ДЕРЕВЯННЫЙ РОБОТ

ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:

<http://www.banzai.otaku.ru>



ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНТУЗИАСТОВ!

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

Для современной японской анимации Хаяо Миядзаки значит примерно столько же, сколько Сигеру Миямото – для игровой индустрии. Миядзаки – пророк, визионер, столп. У него немало учеников, и практически все они, вольно или невольно, копируют стиль рисунка или манеру повествования мэтра. «Возвращение кота» Хироюки Мориты напоминает миядзаковские работы семидесятых годов, герои Кацуи Кондо в «Как облако, как ветер» неотличимы от персонажей «Службы доставки Кики», а Такаси Накамура в недавно выпущенном в России фильме «Почти человек» разрешает сложные эпические конфликты с экологической подоплекой. В свое время Накамура успел поработать не только над «Навсикаей из долины ветров», но и над каноническим «Акирой», так что самая важная его картина унаследовала тонкую эмоциональную проработку характеров в традициях студии Ghibli, помноженную на бескомпромиссность слепой судьбы, столь милой автору «Акиры», Кацухиро Отомо.

Накамура, по собственному определению, снял аллегорическую сказку, перекликающуюся с историей диснеев-

кого (именно диснеевского, подчеркивает режиссер) Пинокио и более всего напоминающую «Искусственный интеллект» – но не та-

кой, каким его в итоге запечатлел Стивен Спилберг, а оригинальный черновой сценарий Стэнли Кубрика. Закончив в 1995 году гротескную историю «Кошачий мир Банипалвит» (Neko no Kuni Baniparuwitto: Catnapped! в англоязычной версии), Накамура на долгих семь лет погрузился в работу над масштабным фильмом о маленьком деревянном роботе, призванным стать наиболее серьезной, «программной» картиной режиссера.

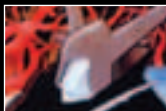
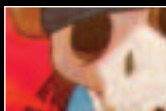
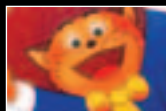
Действие разворачивается в удивительном мире, лишь отдаленно напоминающем нашу планету.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»



СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру вы найдете русские трейлеры аниме-фильмов «Почти человек», «Кот в сапогах», «Летающий корабль-призрак» и «Принц севера»; а также фэнские музыкальные видео: Paganoid по «гоночному» OVA-сериалу eX-Driver и Toshi по знаменитому сериалу Naruto.





► **MC ENTERTAINMENT**, главный наш сегодняшний ньюсмейкер, анонсировала приобретение следующих аниме: *Slayers* (26 серий), *Slayers Next* (26 серий), *Slayers Try* (26 серий), *Chno Crusade* (26 серий), *Five Star Stories* (полнометражный фильм), *Manie-Manie* (антология), *Urotsukidoji* (12 серий), *Boy Who Saw the Wind* (полнометражный фильм), *Wonderful Days* (полнометражный фильм, Южная Корея). На май у компании намечен выход «Оборотней» (*Jin-Roh*), первого бокса сериала «Агент Наджика» (*Najica*) и игрового фильма ужасов «Проклятие» (*Ju-On*). Помимо этого, в апреле-мае у компании «Видеосервис» выходит полнометражный фильм Сатоси Кона «Однажды в Токио» (*Tokyo Godfathers*) и «Воспоминания о будущем» (*Memories*). Не за горами



российская видеопремьера *Millennium Actress*, а там, глядишь, и до *Innocence: Ghost in the Shell* дело дойдет.

► **СЕДЬМОГО АПРЕЛЯ** вселенная *Gundam* отпраздновала 25-ю годовщину существования. В апреле 1079 года по японскому телевидению был показан первый эпизод сериала *Mobile Suit Gundam*, открывший целую эпоху.

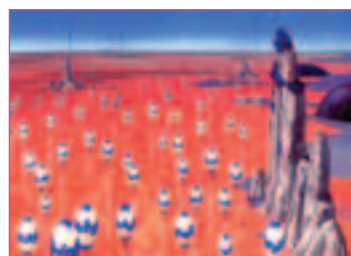
► **ПО ИНФОРМАЦИИ** журнала *Animedia*, режиссер *Alien 9* Ири Ясу-



Люди сосуществуют здесь с другими расами разумных существ, технология разнится от самой примитивной до очень продвинутой, небосклон бороздят гигантские летающие рыбы, в пустынях обитают зловещие, похожие на гигантские пальцы существа, а ходом эволюции управляют неведомые, но оттого ничуть не менее материальные силы. Один из обитателей этого мира – сделанный из дерева робот по имени Палм. Его создал старый ботаник, знающий все секреты местной породы дерева и надеющийся найти в лице Палма помощника, который мог бы ухаживать за его, ботаника, тяжелобольной женой Сиан (в русском переводе девушка названа его дочерью, но консультация с первоисточником стало ясно, что это ошибка). После того, как душа Сиан находит покой,

Палм теряет цель своего существования, его жизнь теряет всякий смысл. Он замолкает – до тех пор, пока в жилище ученого не появляется воин-беглянка Корам, которая обязана доставить адресату редкий кристалл с невероятной силы целебным маслом. Корам передает капсулу Палму и требует, чтобы робот продолжил начатый ей опасный путь к центру планеты.

Палм, подпитываемый энергией переносимого объекта, оказывается в городе, где ищет помощи у местных жителей, – но большинство этих существ из плоти и крови, в отличие от него самого, нацисто лишены души. Хрупкий робот чудом избегает рабства и, в числе разношерстной стайки уличных ребятишек, продолжает свое нелегкое путешествие в Глубины. Вскоре он встречается Попо-



ЧТО ПОЧИТАТЬ

РОССИЙСКАЯ АНИМЕ-ПРЕССА

Малотиражные издания, посвященные аниме и манге, вышли на новый уровень качества: в конце апреля *Anime Magazine* (<http://www.animag.ru>) сменил имидж и обзавелся CD-приложением, а журнал *Anime Guide* (<http://www.anime-guide.ru>) теперь выходит под названием «Анимэ» и с лучшим качеством полиграфии. Напомним, что оба издания не имеют прямого отношения к нашей компании, тем не менее, не упомянуть о них мы не можем.



ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и компания MC Entertainment разыгрывают диск с фильмом «Почти человек». 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 июня.

Вопрос:

В каком году состоялся первый всероссийский фестиваль японской анимации в г. Воронеже?

1. 2000
2. 2001
3. 2002

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 аниме «Солдаты будущего» получает Анна Кочергина из Киева: на Миядзаки и Такахату значительно повлиял советский мультфильм «Снежная королева».



хиро поставит «женский научно-фантастический экшн-сериал» Kigaku Phantom Memory. Японская ТВ-преьера состоится летом, за анимацию отвечает студия Bones (RahXephon, Angelic Layer).

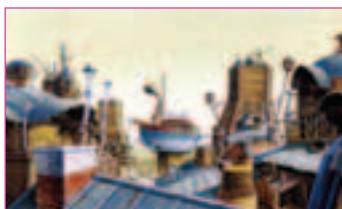


тихую, запуганную мать девочки, так странно похожую на умершую Сиан. Но с этого момента к преследующим Палма и его юных компаньонов таинственным воинам прибавляется злобная мать Попо, а внутри небольшого отряда назревает раскол...

Финальные сцены двухчасового полотна превращаются в настоящую хронику апокалипсиса: несколько противоборствующих сторон сталкиваются в открытом бою за бесценный кристалл, бурные преобразования постигают и мир вокруг, и самого Палма, накладывая отпечаток на его друзей. Понятное желание Палма, встретившего Попо, превратиться из деревянного робота в обычного человека из плоти и крови, поначалу кажется простой параллелью с историей Пиноккио, но режиссер возводит на этой почве душераздирающую дилемму, предельно усложняя отношения быстро взрослеющих персонажей. Кажется, Накамура ре-

шил слить воедино в своем фильме абсолютно все, чем прославились его именитые учителя: тут и драма выбора, и динамика катастрофы, и экологический пафос, и проблемы возмужания, и множество тонких этических вопросов, на поверку не имеющих единственно правильного ответа. Все это – с толикой едва ли уместного юмора; на фоне роскошных, фантастически величественных картин чужого мира, становящегося за время повествования таким знакомым и близким; под чарующие звуки композиций Такаси Харады, стирающих границы между вселенными.

«Почти человек», конечно, лишь прикидывается сказкой – на са-



мом деле это тяжелая драма, безжалостная по отношению к героям и зрителю, снятая режиссером, виртуозно манипулирующим аудиторией. Это великий фильм, о котором ты никогда не скажешь, что он тебе нравится. Просто потому что такие фильмы не должны нравиться – транслируя чужую боль, они призваны переворачивать нашу душу и ранить сердце; они вынуждают нас гадать над неразрешимым, кипеть от бессильной злобы и замирать от сочувствия.

На «Золотого медведя», высшую награду Берлинского фестиваля претендовали две японских анимационных картины – учителя Миядзаки и ученика Накамуры. Все мы знаем, кому присудило победу международное жюри. Не будь, впрочем, в конкурсе «Унесенных призраками», высокая награда вполне могла достаться страшной и красивой сказке о стойком деревянном роботе, так хотевшем стать человеком. ■

► В НОВОСТНОЙ ПЕНТА сайте Internet Movie Database (<http://www.imdb.com/>) появилась информация о том, что Квентин Тарантино планирует снять анимационный приквел к первой и второй частям «Убить Билла» – выполненная в аниме-стилистике картина должна повествовать о трех мужчинах (Эстебане Вихайо, Хаттори Хандзо, Пэи Мэй), сделавших из Билла того жестокого убийцу, которого мы видели на киноэкранах.



► 15 АПРЕЛЯ МАНГАКА Мицутэру Йокояма скончался в возрасте 69 лет, пострадал при пожаре в собственном доме. Самым знаменитым произведением Йокоямы – сана была жанрообразующая история о сражениях гигантских роботов – неоднократно экранизированный Tetsujin 28 (1956). Работа всей жизни художника, 60-томный рисованный пересказ китайской хроники Трех королевств, удостоилась почетного приза Ассоциации художников манги в 1991 году. Другие работы мастера – Otanba Tenshi, Babel II и знакомая нашим телезрителям «Ведьма Салли».

⇒ КОММИССИЯ 2004

Напоминаем, что третий международный фестиваль графической новеллы, комиксов и манги «КомМиссия 2004» открылся 23 апреля в центре современного искусства М'АРС (Сретенка, Пушкин переулок, дом 5; телефон 923-5610; часы работы 12:00-20:00 со вторника по воскресенье). Экспозиция продлится до 9 мая, а пока мы хотим познакомить вас с несколькими работами в стилистике манга, представленными на конкурс российскими художниками. Полный перечень работ вы найдете в сети по адресу <http://www.kommissia.ru>. ■



«Главные ценности» / Неко



«Нет вестей от бога?» / Panda



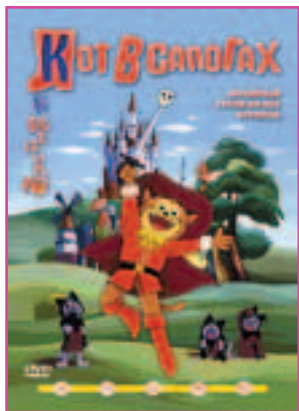
«Надежда» / ТАТКА



«Рассказявки о Булкиных?» / Миля, Дор

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены компанией MC Entertainment (<http://www.mc-ent.ru>)



«КОТ В САПОГАХ»
Режиссер Кимио Ябуки, 1969
★★★★★

Кот, решила порадовать зрителей переизданием классического аниме-фильмов с новым цифровым трансфером изображения и ремастрированными аудиодорожками. Первым был выпущен незабываемый «Кот в сапогах», бывший прокатный рекорд в СССР, удостоившийся приза Московского кинофестиваля и ставший эмблемой студии TOEI. В центре внимания чуть осовремененная история героического кота-сорванца Пьерро, сражающегося с армией мыши-



ного короля и людоедом Люцифером, – и попутно превращающего обычного бедного парня в маркиза, жениха принцессы. Конечно, сейчас качество анимации фильма вряд ли назовешь даже хорошим, но внимательная реставрация делает чудеса: краски заиграли первозданной яркостью, а дефекты пленки остались в прошлом. ■

MC Entertainment, единственная специализирующаяся на аниме российская компания видеопро-



«ЛЕТАЮЩИЙ КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК»
Режиссер Хироси Икада, 1969
★★★★★

векоподобный робот Голем разрушает целые кварталы Токио, объявляя себя посланцем капитана корабля; на улицах люди буквально растворяются среди бела дня, и здесь молва видит происки неведомого злодея из океанских пучин. Мальчик Хаято хочет раскрыть мрачную тайну корабля и прекратить смертоубийство... Второй хрестоматийный образец аниме конца шестидесятых, – полнометражный НФ-шедевр, также двадцать лет назад шедший в советском прокате. Фильм Примеча-



телен сценой танковой атаки на робота, раскадровку для которой рисовал не кто иной, как Хаяо Миядзаки. Всем поклонникам мастера наверняка будет интересно взглянуть на относительно раннюю веху творческого пути автора «Принцессы Мононоке» и «Унесенных призраками». ■

В океане после встречи с таинственным кораблем-призраком пропадают суда; гигантский чело-



«ПРИНЦ СЕВЕРА»
Режиссер Исао Такахата, 1969
★★★★★

одно за другим. Призрачные волки, ледяные мамонты и коварные оборотни несут смерть всему живому...». Так на обложке диска воспет приход колдуна Грюнвальда, намеревающегося заморозить весь мир. Искорка надежды для рода человеческого вспыхивает с появлением юного воина Хольса, вооруженного Солнечным мечом...



нователей студии Ghibli, Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты («Могила светлячка», «Мой сосед Ямада»), – полностью избалованный от разрушающего налета времени. В таком качестве эта картина украсит фильмотеку любого увлеченного коллекционера аниме. ■

«Холодные ветра подули в сторону далеких северных деревень. Невиданные напасти опустошают людские селенья

Нашему вниманию предлагается настоящая редкость: первый совместный проект ос-

MDM II КИНО



В ЗАПОВ СО ЗВУКОМ DOLBY DIGITAL EX!
(ТОЛЬКО У НАС МОЖНО СМОТРЕТЬ КИНО ЛЕЖА)
(ДО 20 НОВЫХ ФИЛЬМОВ В МЕСЯЦ)

м. Фрунзенская
Комсомольский проспект, д 28
Московский Дворец Молодежи

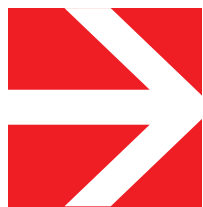
автответчик: 961 0066
бронирование билетов по телефону 782 8833

МДМ.КИНО

на пучках

ЮРИДИЧЕСКИЙ КОНКУРС!

НА КОНУ ИГРА «ВЛАСТЬ ЗАКОНА» + ПОСТЕР С АВТОГРАФОМ РАЗРАБОТЧИКОВ.



ТОВАРИЩИ ПИСИШНИКИ!

«Страна Игр» при поддержке компании «Руссобит-М» провозглашает «Власть Закона»! У вас есть право хранить молчание, однако это не мешает вам ответить на нижеследующие вопросы. Отвечайте честно, ложные показания только усугубят ваше положение!



DVD-BOX

Итак, вопросы:

1. «Власть закона» это:

- А) Политика В. В. Путина
- Б) Тактическая RPG в киберпанковском мире
- В) Беспредел кругом, о каком законе может идти речь?!

2. Под каким названием «Власть Закона» выйдет на Западе?

- А) COPS 2170: Power of Law
- Б) Power of Law
- В) Vor v zakone

3. Следующая игра от компании МисТ ленд – ЮГ:

- А) Альфа: Антитеррор
- Б) Пришелец Альф
- В) Альфа-Центавра

4. Полицейских будущего будет отличать:

- А) Гуманность к задержанным
- Б) Наличие у всех сотрудников карманных компьютеров
- В) Стойкое отвращение к взяткам

5. Катрин, главная героиня игры, любит повторять:

- А) Дрожи, преступный мир!
- Б) Дрожжи, преступный мир!
- В) Вожди преступившему мир!

6. БиК-14 это:

- А) Сын БиКа 13-ого
- Б) Крыса-мутант, один последних представителей знаменитого Марсианского Зообатальона
- Г) Банковский идентификационный код

Первые три сознавшихся получают свободу + игру «Власть Закона» + постер с автографом разработчиков.

ИТОГИ КОНКУРСА ПО FFX-2

Наконец-то мы подвели итоги нашего фантастического конкурса, посвященного мегапопулярной игре Final Fantasy X-2. Нам пришлось просто рекордное количество писем, причем читатели старались не просто дать ответы, но и пошутить. Например, было предложено «расширить рубрику обзоров свежих релизов пиратского рынка» (пока не увидели в конце ссылку на первое апреля, сидели и думали, что же это такое: не знаем, что в собственном журнале творится). Читатели отсылали рисунки, намекали на свое внешнее сходство с героями игры (ах, как хотелось просто пригласить их в редакцию, не обращая внимание на правильность ответов, но, увы, там были ошибки)... Встречались трогательные признания. Например, один из участников рассказал, что специально приехал на выставку КРИ 2004, чтобы пообщаться с работниками редакции и поиграть с ними в Soul

Calibur 2, но так и не решился взять в руки джойстик. А жаль! Мы ведь не кусаемся. Впрочем, не будем отвлекаться. Самым сложным вопросом оказался посвященный Рикку. Дорогие читатели, любая из девушек может воровать – достаточно сменить класс с помощью системы Dresssphere! Победителем... вернее, победительницей стала Королева Настена из поселка Мурмаши Мурманской области. Ей и отправится приз – игра Final Fantasy X-2 (предоставлена интернет-журналом <http://www.game24.ru>). Она правильно ответила на все вопросы, дала необходимые пояснения и очаровательно оформила свое письмо. Поздравляем! Приз отправляется по почте, в случае возникновения каких-либо проблем или вопросов можно смело звонить в редакцию.

Правильные ответы:
1 - D, 2 - B, 3 - A, 4 - C, 5 - A



действителен в течение 30 дней с момента первого прохода.

действителен в течение 30 дней с момента первого прохода.

действителен в течение 30 дней с момента первого прохода.

| | |
|------------------|------|
| 50 | 0037 |
| СТОИМОСТЬ РУБЛЕЙ | № Б |

для проезда в Московском метрополитене

до конца поездки. Подделка проездных документов преследуется по закону.

СОХРАНИ БИЛЕТ



Московском метрополитене



Просьба сохранить билет до конца поездки. Подделка проездных документов преследуется по закону.

| | | | |
|----|----------------|------------------|------|
| 14 | 10 | 50 | 0037 |
| ДО | НЕ БОЛЕЕ ПЕЗДК | СТОИМОСТЬ РУБЛЕЙ | № |

Билет для проезда в Московском метрополитене

Просьба сохранить билет до конца поездки. Подделка проездных документов преследуется по закону.

слушай

102.5 fm

ПЕРВОЕ ПОПУЛЯРНОЕ РАДИО

Попс-Са

ПОЛУЧАЙ ПРИЗЫ!

от центра мобильной связи



Время прохода в метро, отмеченное на обратной стороне билета - твой пропуск в игру. С 1 по 31 мая слушай Попсу каждый день в 17.30, узнай, какие билеты играют сегодня, и если твое время прохода попадает в объявленный интервал - ты в игре.

Спеши приехать за призами!

МЕЖКОНСОЛЬНЫЕ

В последние годы все большей популярностью пользуются эмуляторы одних приставок для других. Обратная совместимость с хитами прошлых лет, имеющаяся у GBA и PS2, оказалась слишком заманчивой фичей, чтобы владельцы других консолей смирились с ее отсутствием. И если на PC «крепкими орешками» остаются лишь системы текущего поколения, то в случае с GBA, Dreamcast, GP32 и N-Gage осталось немало работы, которую необходимо выполнить.

NES ДЛЯ ГУРМАНОВ

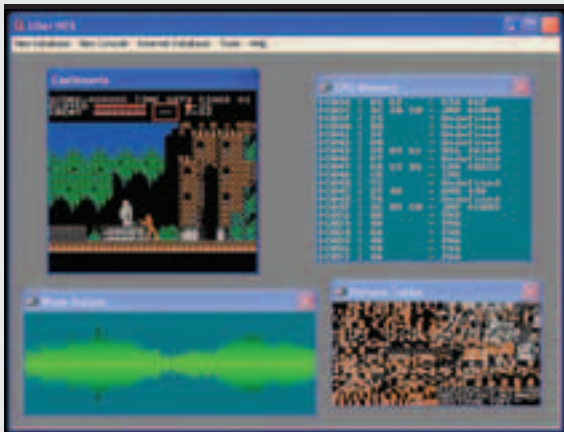
ЭМУЛЯТОР ДЛЯ ТРЕБОВАТЕЛЬНЫХ ГЕЙМЕРОВ

Эмуляция NES достигла уровня, когда улучшать уже практически нечего, если не считать некоторых проблем с совместимостью с конкретными играми. Программы умеют выдавать улучшенный видеоряд, позволяют сохранять музыку и редактировать внутриигровую графику. Возможно, кому-то и кажется, что нет смысла запускать новые проекты – вполне достаточно довести до ума старые. Однако находятся люди, которые придумывают все новые и новые интересные дополнительные фишки.

Программа UberNES призвана стать универсальным развлекательным центром для поклонников 8-битной консоли от Nintendo. Мультиоконный интерфейс позволяет пользователю получить немало дополнительной информации. В частности, UberNES автоматически сканирует папку с ROM-файлами и генерирует базу данных, где хранятся описания игр, а также выходные данные (разработчик, издатель, дата релиза). Есть возможность и дополнять ее самостоятельно – как текстами, так и сканами обложек.

Любителям собирать разного рода статистику UberNES также понравится. Программа расскажет, сколько времени вы потратили на ту или иную игру и продукция каких разработчиков и издателей оказалась наиболее симпатичной. Более того – можно отправить информацию такого рода на сервер в сети и глянуть тамошнюю статистику. Таким образом вы определите наиболее популярные проекты и найдете людей, которым интересно то же, что и вам.

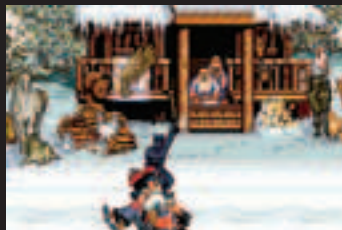
Этим список интересных фишек не ограничивается. UberNES позволяет отлаживать программы для NES (полезно для любителей взламывать код, хотя им все же проще найти специализированные утилиты), а также имеет встроенный плеер файлов формата NSF (музыка, «выдранная» из игр для этой консоли). Но за все это удовольствие надо платить – для работы требуется процессор с тактовой частотой от 500 МГц. Ужас. Скачать программу можно по адресу <http://members.aol.com/mkwebsite/ubernes.html>. ■



ИГРЫ СО SNES НА GBA?

ТЕПЕРЬ ЭТО ВОЗМОЖНО!

Автор SNES Advance, перспективного эмулятора Super Nintendo для портативной системы Game Boy Advance, сообщил об обновлении программы до версии 0.1 и выложил свежую подборку скриншотов. Ранее казалось, что GBA недостаточно силен даже для Mega Drive и запустить на нем можно будет в лучшем случае игры для PC Engine, а проекты с более мощных 16-битных консолей – лишь портировать. Однако мы ошибались, что есть очень хорошо. Осталось протестировать эту замечательную программу и доложить вам о результатах. Лежит она вот здесь: <http://exile90.com/~snes/>. ■



ХИТЫ ДЛЯ NES ЖИВЫ!

ОНИ РАБОТАЮТ С ПОМОЩЬЮ UBERNES!



СВЯЗИ РАСШИРЯЮТСЯ

ДОБРАЛИСЬ ДО NEOGEO CD!

ВЛАДЕЛЬЦЫ ПОСЛЕДНЕЙ КОНСОЛИ ОТ SEGA В ВОСТОРГЕ...

Бiblioteca Dreamcast серьезно расширена эмуляторами, еще больше игр стало доступно после релиза NeoCD/SDL DC. Это уже не шутки, на NeoGeo CD вышло немало качественных вещей, порты которых появлялись и на PlayStation (в урезанном виде!), и на Dreamcast, и стоили при этом все те же 50 долларов. Согласитесь, приятно запустить на своей консоли, к примеру, Metal Slug – а он с помощью эмулятора работает на полной скорости! На сайте <http://imrtechnology.com/>

всегда можно добыть свежую версию программы и дополнительные утилиты. С совместимостью пока еще не все в порядке. Интересно, что некоторые игры работают только в легальном исполнении, пиратские копии не запускаются (Art of Fighting 3 и Fatal Fury 2), с чем это связано – непонятно. Иногда не проигрывается музыка, записанная в формате CD Audio (Magician Lord). Но многое уже проверено бета-тестерами, полный список можно

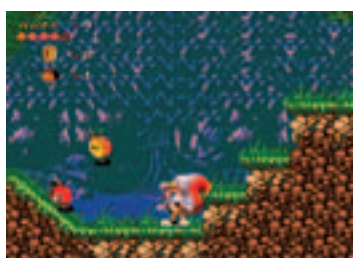
найти на страничке <http://imrtechnology.com/neocdlist.htm>. Последнее, что хотелось бы сказать: не забудьте прочитать инструкцию по использованию эмулятора (лежит на его сайте)! Впрочем, здесь все достаточно просто: надо записать диск с программой и биосом от NeoGeo CD, запустить его на Dreamcast, а затем поменять на желаемую игру. Технология примерно та же, что и в случае с Bleemcast. ■



MR. NUTZ

- **РАЗРАБОТЧИК:** Ocean
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ocean
- **ПЛАТФОРМА:** SNES, Mega Drive, GameBoy, GameBoy Color
- **ЖАНР:** action
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1994

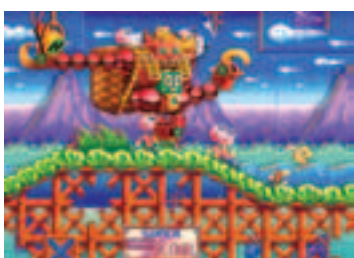
Mr. Nutz – прелестный для своего времени платформер. Хотя завязка истории традиционно банальна, атмосфера волшебного путешествия – хоть куда! На родной лес маленького бельчонка напали мутант-помидоры с дикими пчелами, и он тут же бросается защищать дом отчий. Позже он узнает, что все беды – от страшного снежного чудовища, которое живет где-то далеко. И зверек отправляется в странствие с целью положить конец этому безумию. Игровой процесс ничем особым не выделяется – бегаем по уровням, одних врагов закидываем орехами, других – бьем хвостом, третьим прыгаем на головы. Основная прелесть Mr. Nutz заключается в его невероятной способности увлечь игрока на долгие часы – даже несмотря на среднюю продолжительность. Красивые, продуманные уровни, забавные боссы и симпатичный главный герой, скорее всего, заставят вас пройти игру как минимум дважды. Не стоит забывать о сильной графике (которая вполне смотрелась бы и на GBA) и весьма солидном уровне сложности, благодаря чему игру можно смело называть актуальной даже сегодня. ■



DYNAMITE HEADDY

- **РАЗРАБОТЧИК:** Treasure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive, Game Gear
- **ЖАНР:** platform
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1994

Если вы, поиграв в Radiant Silvergun (Saturn), Ikaruga (DC, GC) и Silhouette Mirage (Saturn, PS one), решили записаться в стройные ряды поклонников творчества команды Treasure, – вам просто жизненно необходимо ознакомиться с Dynamite Headdy. Это – классический платформер, где доведется играть забавным головастиком Headdy, способным делать со своей верхней частью туловища самые невероятные вещи. Естественно, подобные преобразования дают герою особые возможности, которые непременно помогут в борьбе с противниками, боссами и в поиске секретов. Очень радует наличие занимательных мини-игр и довольно большое количество уровней (три десятка незабываемых локаций – это вам не фунт изюма). «Фирменный» дизайн Treasure подан в DH в лучшем виде – вполне достойно остальных работ компании. Пожурить можно разве что за не слишком эффектную графику, но согласитесь – на фоне всестороннего совершенства игры глупо было бы всерьез относиться к графике. Ежели неравнодушны к платформерам, приключения «головастого» вам обязательно понравятся. ■



FIDO DIDO

- **РАЗРАБОТЧИК:** неизвестен
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive
- **ЖАНР:** platform
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1993

Помните Cool Spot, где главным героем было красное пятнышко с бутылки 7 Up? Fido Dido обладает схожей концепцией: здесь нам предстоит побывать в шкуре черного мэскота Sprite Soda, который внезапно ожил, стоило лишь его автору уснуть за столом. Не успел Фидо сойти с листа бумаги, как тут же отправился в путешествие по комнате. А так как даже крохотная комната для него – целый необъятный мир, изучать достопримечательности ему придется ой как долго! Фидо увидит внутри целую уйму предметов, в том числе – Sega Genesis. Игровой процесс необычен тем, что на каждом этапе необходимо за отведенное время выполнить несколько нелегких заданий, и это много интереснее, чем пройти какой-нибудь простенький шутер с тучами пуль на экране. Fido Dido – из платформеров, где в каждом месте придется побывать несколько раз, где собирать и использовать предметы придется чаще, чем вступать в конфронтацию с врагом. А если учесть, что для 1993 года игра выглядит более чем привлекательно, то имеет смысл открыть для себя этот маленький шедевр. ■



КОРОТКО

■ Появился Glide64 0.7, плагин для эмуляторов Nintendo 64. Владельцы видеокарт семейства VooDoo должны быть счастливы.

■ Запущен новый сайт, посвященный эмуляторам для Dreamcast. Адрес – <http://www.dcemu.co.uk/>. Там публикуются все профильные новости, и есть неплохой архив программ и документации по программированию для консоли.

■ Автор FinalBurn решил самостоятельно заняться портированием своих программ на Xbox. В частности, он работает над DegaBox, адаптацией Dega (эмулятор Sega Master System) для консоли от Microsoft.

■ CXBX (эмулятор Xbox) теперь может идеально запускать Turok: Evolution, скорость работы достаточно высока даже на средних PC. Выкачать программу и посмотреть скриншоты можно на официальном сайте (<http://www.caustik.com/>).

■ Идет работа над первым уникальным эмулятором (то есть, не портом) для Xbox. Он будет запускать игры для ZX Spectrum.

РАССВЕТ МЕРТВЕЦОВ

DAWN OF THE DEAD

Говорят, что история человечества в общих чертах повторяется через определенные периоды времени. Это самое простое объяснение волны ремейков, захлестнувших современное киноискусство. Другая разгадка киноповторов – «кризис жанра», царящий в Голливуде. Наконец, самые продвинутые критики поминают актуальный сегодня постмодернизм, в основе которого лежит цитирование, использование старых идей и клипов. Как бы то ни было, но вопрос остается открытым: стоит ли вливать новое вино в старые мехи? Или же тешиться винтажным розливом и вздыхать о прежних временах?



Режиссер: Зак Снайдер
В ролях: Сара Полли, Винг Реймс, Джейк Вебер, Меки Файфер

З агадочный недуг поразил городок на севере США. Болезнь, пришедшая неизвестно откуда, поражает всех и вся: страшный вирус, отравляя плоть, превращает прежде добропорядочных граждан в исчадия ада – злобных чудовищ, не ведающих никаких человеческих чувств. Управляемые дьявольскими инстинктами, они планомерно, одного за другим, заражают всех жителей городка – те, умирая от укусов, пополняют ряды зомби.

Группа из пяти человек, чудом избежавших рокового столкновения с полумертвецами, пытается найти убежище в местном супермаркете. К ним присоединяется оставшаяся в живых охрана магазина. Чуть позже они спасают еще несколько человек. Небольшой отряд пытается пробиться на свободу через толпы жаждущих крови монстров...

Не успели мы оправиться от «Техасской резни», как очередной ремейк «уж стучится в окно». И, нужно сказать, не только стучится, но и царапается, и кусается, и даже пытается отгрызть голову или руку, а то и обе. Ведь главные герои здесь не какие-нибудь серийные убийцы, а живые мертвецы. Зомби, говоря по-креольски. Свеженькую переделку «Рассвета мертвецов» трудно сравнить с хоррор-хитом 78-го года, мгновенно ставшим наряду с «Хеллоуином» и «Резней» культовым произведением, – слишком разные это фильмы. И все же. Основное отличие ремейка от оригинала видно сразу: постепенно нарастающий ход событий в ромеровской версии сменился сбивающим с ног



РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА:
15 АПРЕЛЯ

темпом «Рассвета-2004» – экшн здесь начинается с первых же минут. И неуклюже передвигаться, как это было в фильме 1970-х, зомби уже не будут никогда.

Различия различиями, но Снайдер не избежал и штампов, присущих хоррору как киножанру. Например, откровенно глупое поведение персонажей давно уже стало притчей во языцех. Еще одно жанровое клише – деление героев на «мясо», готовое распрощаться с жизнью по первой команде режиссера, и персонажей, удостоившихся более продолжительного экранного времени. Утешает одно: вторых в ремейке по сравнению с оригиналом гораздо больше.

Сходство двух версий фильма – в завязке и обстоятельности, которые сопровождают развитие сюжета. Однако Зак Снайдер далеко ушел от концепции Ромеро: предсказать финал его «Мертвецов», основываясь на версии 78-го года, просто невозможно. Говоря языком маркетологов, эти фильмы – для разной целевой аудитории. Если работа Джорджа Ромеро стала иконой для киноманов, то ремейк предназначен прежде всего для массового зрителя – фильм Снайдера нельзя назвать попсовой жвачкой, но и повторить успех оригинала ему, увы, не под силу. ■



ПОСЛЕДНЯЯ ЖИЗНЬ ВО ВСЕЛЕННОЙ

LAST LIFE IN THE UNIVERSE

Режиссер: Пен-Эк Ратанаруанг

В ролях: Таданобу Асано, Синитта и Лайла Бооньясак, Такасе Миике

Замкнутый и нелюдимый Кенджи (Таданобу Асано) постоянно помышляет о самоубийстве. Тяга к суициду вызвана не какой-то болезнью или психической травмой. Нет, просто его привлекает тайна, которую скрывает смерть. Чтение – еще одна страсть Кенджи. Он работает в японской библиотеке в центре Бангкока и все свободное время проводит за книгами. Его не интересует постоянное движение, царящее на улицах. Кенджи настолько оторван от мирской суеты, что даже смерть брата не становится для него трагедией. Единственное, что заставляет его сердце биться, – девушка, которая временами заходит в библиотеку. Ее внезапная гибель объединяет Кенджи с сестрой погибшей...

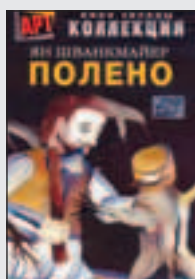
Сюжет не самое главное в фильме «Последняя жизнь во Вселенной». Пен-Эк Ратанаруанг поставил перед собой иную задачу – передать

эмоциональное состояние одинокого человека, показать, как оно отражается в окружающих его людях и вещах. Например, квартира, где все выставлено в аккуратные ряды и сложено в ровные стопки, говорит нам больше о внутреннем мире человека, чем его поведение – как порядок считается одним из проявлений хаоса, так и внутренний мир Кенджи, несмотря на кажущееся спокойствие, весьма далек от равновесия. Даже встреча с Ной не меняет «покою», воцарившегося в его душе. И языковой барьер, который они стараются преодолеть, общаясь на ломаном английском, всего лишь уловка, используемая Кенджи, чтобы уйти от более тесного общения, – ничто не должно нарушать его «безмятежности».

Кажущийся поначалу «тормозным» и затянутым, фильм вскоре очаровывает своей неторопливостью и неожиданными переходами от фантазий к реальности. Кстати, читающие Мураками будут довольны: атмосфера, которую создают его книги и фильм Ратанаруанга, удивительно похожи. ■



РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА:
 КОНЕЦ МАЯ



Полено

Otesanek

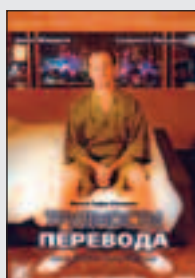
Режиссер: Ян Шванкмайер

В ролях: Вероника Жилкова, Ян Хартл, Кристина Адамцова, Павел Нови

Божена и Карел давно мечтали о ребенке. Но диагноз врача оказался страшен: бесплодие. Чтобы отвлечься от тягостных раздумий, несчастные супруги решают пожить некоторое время на загородной даче. Работая на участке, Карел случайно находит корень, своей формой напоминающий детскую фигурку. Божена, слепо повинувшись материнским инстинктам, принимается ухаживать за «ребенком»: пеленает, пытается кормить и даже дает ему имя. Вскоре, как в страшном сне, полено оживает. Обладая аппетитом Гаргантюа, оно растет не по дням, а по часам. Карел осознает, что Божена потихоньку сходит с ума, и ищет предлог, чтобы избавиться от прожорливого «буратино». Жили-были муж и жена. И хотелось им завести ребенка. Но не удалось. И тогда... Ничего не напоминает? Некоторые сказки, расска-

занные нам в детстве, начинались именно так. Только решали проблему герои по-разному: кто выращивал детей из семечка, кто зелье варил, а кто брался за топор и рубанок. Ян Шванкмайер не стал изобретать велосипед и за основу своей работы взял старую сказку, в которой есть и ненасытный чурбан, и съеденные заживо, и настоящий хэппи-энд. Но не думайте, что «Полено» – это поучительная небелица для детей: кто знаком с талантом Шванкмайера, поймут меня – все, до чего дотрагивается его «режиссерская палочка», превращается в гротеск, приобретает сюрреалистический оттенок и пропитывается черным юмором.

ДИСК. Фильм перенесен на диск в полноэкранном формате 1.33:1 – такой мы видим картинку на экране обычного телевизора. Качество изображения могло быть и выше – слишком много мелких цифровых дефектов. Фоновая музыка хорошо создает гротескную, сюрреалистичную атмосферу, однако в «Полене» преобладают диалоги, поэтому можно было ограничиться и стереозвук. ■



Трудности перевода

Lost in Translation

Режиссер: София Коппола

В ролях: Билл Мюррей, Скарлетт Йоханссон, Джованни Рибизи

Боб Харрис, стареющая кинозвезда, приезжает в Японию по работе. Реклама виски, в которой ему предложили сняться, не более чем возможность продлить свое существование в ярком мире шоу-бизнеса. Благодаря кратковременной командировке он надеется отвлечься и от семейных забот – возраст заставляет его задуматься над годами, прожитыми вместе с женой.

Шарлотт попадает в Токио вместе с мужем-фотографом. Ее супруг постоянно занят, и ей приходится развлекаться самостоятельно: прогулки по запруженным токийским улицам сменяются посещениями буддийского храма. Но чаще всего она просто сидит в отеле, наблюдая через окно за кипящей внизу жизнью.

Ей – немногим больше двадцати, ему – давно перевалило за «полтинник». Казалось бы, классический набор для романтической исто-

рии: герои встретились, мгновенно поняли друг друга, ужин в ресторане, быстрое перемещение в отель, жаркие объятия на пороге номера, постель. Затемнение. Финальные титры.

В «Трудностях перевода» нет места подобным банальностям: здесь встречаются не просто люди – два одиночества случайно наталкиваются друг на друга. Ни Боб, ни Шарлотт даже не пытаются достичь физической близости – все, что им нужно, это возможность разобрататься в себе, понять, как жить дальше, найти выход из душевного уединения, в котором они находятся.

Несмотря на множество комичных сцен новая работа Копполы – серьезная психологическая картина. И как всякий шедевр, «Трудности» заставляют зрителя думать, сопереживать, подталкивают к решению собственных проблем – идеальный вариант для любящих покопаться в себе.

ДИСК. Оцифровка не на высоте, объемное звуковое поле практически отсутствует, дополнений нет – одним словом, фильм заслуживал более качественного DVD-релиза. ■

- 2003
- CP Digital
- 1.85:1 (анаморф)
- DD 5.1 (рус/англ)
- DTS (рус)
- субтитры (рус)
- бонусы: фильмография, рекламный ролик

Мэл Одом

«Бродяга»

■ Жанр: фэнтези
■ Выход: 6 февраля 2004 года



Элизабет Хэйдон

«Реквием по Солнцу»

■ Жанр: эпическая фэнтези
■ Выход: 7 мая 2004 года



Василий Головачев

«Черное время»

■ Жанр: фантастика
■ Выход: 10 мая 2004 года



Марина и Сергей Дяченко

«Варан»

■ Жанр: фэнтези
■ Выход: 14 мая 2004 года



О х, не везло в жизни Эджвику Фонарщику! Как он ни старался, Великий магистр никогда не был доволен, и в результате после стольких лет службы в Хранилище Всех Известных Знаний Вик оставался лишь библиотекарем третьего уровня. А всему виной его богатое воображение и любовь к книгам о невероятных приключениях...

Кто мог предположить, что вскоре маленькому двеллеру предстоит столкнуться – но уже не в мечтах, а наяву – с гномами-пиратами, и с жестокими порчестниками, и с чудовищными драконами, и с хитрыми гоблинами, а попутно спасти еще и эльфийскую королеву... Но самый страшный и коварный противник – могущественный маг лорд Харрион, некогда объявивший войну всему миру.

Мэл Одом – известный американский писатель, перу которого принадлежат более сотни книг в различных жанрах. Принимал участие в работе над сериалами (их литературной частью) Shadowrun, Forgotten Realms, Battletech, Diablo, Might and Magic. Известен Одом и новеллизациями кинофильмов.

В 2001 году появился фэнтезийный роман «Бродяга», в котором Мэл Одом создал удивительный и своеобразный мир, населенный как традиционными для жанра фэнтези волшебными народами, так и рожденными его собственным воображением. «Бродяга» – замечательная фэнтези-сказка, украшение книжной полки любого поклонника жанра. ■

Р апсодия, королева лиринов, и Гвидион из Маносса избраны правителями объединившихся королевств возрождающейся Намерьенской империи. Императрица Темных земель, правящая в Сорболде, готова пойти на сотрудничество с новым союзом, но умирает при загадочных обстоятельствах. Эши, супруг Рапсодии, срочно выезжает в Сорболд, Рапсодия же отправляется к драконице Элинсинос. Рапсодия не подозревает, что ф'дор, демон огня, вновь вышел из подземной темницы, чтобы отомстить ей за нарушенную клятву.

Элизабет Хэйдон – псевдоним, вокруг которого до сих пор ходят слухи и строятся самые невероятные домыслы. Считается, что под ним работает кто-то очень известный, – не зря же рецензию на обложку первой книги написал сам Марио Пьюзо. Международное признание автору принес цикл эпической фэнтези «Симфония веков», удостоенный всевозможных похвал со стороны западных критиков. Роман «Рапсодия» – первый из цикла – вошел в десятку самых значимых фантастических книг 1999 года. Нестандартные герои, их непростые взаимоотношения, оригинальная концепция магии – все это привлекает внимание читателей. На русском языке была опубликована первая трилогия цикла, в которую вошли собственно «Рапсодия», «Пророчество» и «Судьба». Книга «Реквием по Солнцу» начинается с подцикла и открывает новую страницу в жизни героев. Продолжение выходит летом на Западе, а позже – в России. ■

Э йнсоф – загадочный бесконечномерный объект, являющийся своеобразным «перекрестком» ветвей Дендроконтинуума – становится и точкой пересечения интересов Вершителей, решивших «улучшить» Вселенную по своему разумению. Если эйнсоф превратится в очередную черную дыру – начнется война, в которой человечество окажется лишь песчинкой под ногами великанов. Понимая это, Клим Мальгин, Аристарх Железковский и их друзья в настоящем и будущем стараются помешать гибельным экспериментам. Но беда в том, что те, кого они защищают, ведомые темной волей Даниила Шаламова, практически переставшего быть человеком, начинают настоящую охоту на участников Сопротивления...

И вновь книга мэтра российской фантастики. Не так давно поклонники жанра смогли познакомиться с продолжением уже ставшего легендарным романа «Черный человек». Книга «Черная сила» вышла в феврале и до сих пор является одним из бестселлеров книжного рынка.

«Черное время» – очередной подарок от автора. Это третья книга цикла «Черный человек», которую, несомненно, ждут лавры двух предыдущих. Также поклонникам этого писателя будет небезынтересно узнать, что в недавно вышедшем сборнике «Фэнтези-2004» опубликован новый рассказ Головачева в жанре фэнтези. ■

Т ы можешь летать на птице или нырять на оседланном змее, дружить с магами и бороться с чудовищами, – но какие бы чудеса ни творились вокруг, тебе обязательно захочется узнать больше. Заглянуть за край привычного. И тогда придется, бросив дом, бродить из края в край необъятной Империи, искать единственного человека – того, кто разжигает огонь в очаге, кто знает, куда уходят люди после смерти...

Первый роман авторов – «Привратник» – вышел в 1994 году и сразу же заявил о себе как о нестандартном произведении в жанре этического-психологического фэнтези. Дяченко мастерски вовлекли читателя в лабиринты изящных этических головоломок. Вместо законов физики миром, созданным Дяченко, управляют законы этики. Тема была продолжена в романе «Шрам», и в результате этот своеобразный стиль стал визитной карточкой писателей.

В романе «Варан» Марина и Сергей Дяченко в очередной раз вернулись к своему любимому жанру фэнтези – яркому, захватывающему, романтичному. В состав книги также вошли повести «Уехал рыцарь мой...» и «Мизеракль» и рассказ «Тинна-Делла».

Все романы авторов издаются в серии «Триумvirат», оформление которой придумано ими самими в сотрудничестве с лучшими профессиональными художниками. Как отзываются критики: «...миры романов Дяченко – это отражение их создателей, которые не могут допустить и мысли, что наша Вселенная – это холодная бездушная пустота, запорошенная безмолвной пылью материи...». ■

нашел не все секреты?



KILLS
ITEMS
SECRET

100%
100%
99%

ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!

ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- 128 полос исчерпывающей информации об играх
- Более 1500 чит-кодов
- CD-диск с видеоуроками и базой кодов и прохождений
- Двухсторонний постер с детальными картами уровней и тактическими схемами
- Прикольная наклейка с кодами



Иллюстрация: арт-группа LAMP



ДИВ



Здравствуй, «СИ»!
Пишет тебе обожатель PC ДИВ из г. Ростова-на-Дону. Дело в том, что я не читал ваш журнал целый год!

Поверьте, на то были свои причины. Но вот я принял решение снова покупать ваш журнал. Правда, за этот год «Страна Игр» сильно изменилась. Что хорошо – по большей части в лучшую сторону. Правда, явно не хватает стареньких авторов! Где Норенко, Перестукин, Щербаков, Шэйн Трейси? GDE? Конечно, новые авторы тоже замечательно пишут, но стареньких явно не хватает. Я, например, был безумно рад тому, что обзор игры Fenimore Filmore – The Westerner написал мой любимый Вячеслав Назаров! Рад, что вы, Валерий тоже в «Стране Игр». Правда, жаль только, что вы не пишете обзоры игр для PC. Приятно удивил дизайн, который теперь просто великолепен. Короче, журнал классный! Особенно порадовал диск (точнее, два диска). Да и как мне может не понравиться диск, если там видео двух самых обожаемых игр – Final Fantasy и третьей части Driver. Печально только, что FFXII пролетит мимо PC. Эх... И почему Square Enix отказывается дружить с компом? Но уж Driv3r я не упущу! Как же я жду эту игру! Скажите, пожалуйста, когда она выйдет? Знаю, что летом, но вот в каком месяце?

Но письмо я вам решил написать по совершенно другому поводу! Дело в том, что я явля-

Первоапрельский номер вызвал шквал полярных отзывов. Редакцию искренне, от всей души поздравляли с запуском «Страны» в Японии. Разъяренные анимешники костерили нас за «Бхай-бхай», а десятки фэнов индийского кино, тем временем, присылали ответы на конкурс (итоги – в следующем номере). Шутку с Doom 3 для Nintendo DS/Game Boy Advance раскусили почти все, а на чернокожую Юну в разделе новостей читатели, похоже, так и не обратили внимания. И хоть бы кто поблагодарил за отбитую у рекламного отдела вторую страницу обложки, где нашел пристанище мирно посапывающий Хроно из Chrono Trigger!

Призовая подписка сегодня остается у меня, ибо чудный период зрелых вопросов в читательской почте необъяснимым образом сменился мутным цунами под знаком «скажите, когда выйдет [Doom 3, Half-Life 2, S.T.A.L.K.E.R., подставьте любой другой хит по вкусу]». Внимательнее читайте журнал. Мы указываем даты, названные издателями. Если издатель корректирует сроки, об этом сообщается в «Новостях». Давайте вы снова начнете присылать гениальные письма, а?

– ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

юсь поклонником Джеймса Бонда. И поэтому новость о Golden Eye 2 меня возмутила. Точнее, возмутил не сам факт выхода игры, а идиотский сюжет! Интересно, долго многоуважаемая Electronic Arts придумывала этот марзаматический сюжет!? Итак, Джеймса Бонда увольняют с секретной службы за (внимание!) пренебрежение лицензией на убийство! Кто-нибудь может объяснить, как это понимать? Что значит «пренебрежение лицензией на убийство»? Однажды мистеру Бонду надоело спасать мир и он, взяв в руки ППК, вышел на улицы Лондона и начал отстрел всех встречных прохожих? Так, что ли? Так это уже новая часть игры Postal получается! Но никак не игра о Джеймсе Бонде! За такое «мелкое хулиганство» Бонда увольняют. И он попадает в преступный мир. Там Бонд встречает Голдфингера. ГОЛДФИНГЕРА. А почему не Блофелда из СПЕКТРА? И теперь цель Джеймса Бонда – стать главарем крупнейшей бандитской организации в мире! Да-а. Все видал, но такого... Я бы тут же анонсировал Golden Eye 3, в котором Джеймс Бонд будет замом Бен Ладена. Bravo, Electronic Arts! Почему бы вместо того, чтобы заниматься фигней, не выпустить игру по мотивам фильма «Умри, но не сейчас» или просто новую нормальную игру про агента 007. А ведь уродцы типа Golden Eye 2 выходят на свет! Хорошо хоть, на каждого такого уродца приходится по Final Fantasy 12 и Driv3r, а то игровая индустрия давно бы уже перестала существовать! Ну, на этом я свое письмо, пожалуй, завершу. Извините, если что не так. Пишу я вам впервые, потому и волнуясь.

interdiv@rambler.ru

Европейский дебют Driv3r в варианте для PS2 намечен на 4 июня, точные даты выхо-

да версий для PC и Xbox пока не определены. Square Enix, кстати, немножечко дружит с ПК – результатом тому онлайн-игра FFXI. Не исключено, что в будущем выйдут новые проекты японской компании для персоналок, хотя никаких официальных подтверждений тому не было. А с GoldenEye 2 пресса малость напутала: недавно по каналам EA прошло пояснение: действие в игре будет подано от лица ренегата, неудавшегося кандидата на пост агента с кодом 00. Фактически, нам предлагается примерить на себя роль предателя – вроде той, что досталась агенту 006 в первом GoldenEye. Интересно, что о масштабе и характере участия в проекте самого персонажа Пирса Броснана продюсеры старательно помалкивают.

АРТЕМ МИХАЙЛИН



Здравствуй, мною горячо любимая редакция «Страны Игр». Читаю ваш первоапрельский номер, вообще прикольные получились шутки. Журнал ваш полнеет на глазах, и это прекрасно. А пишу я товарищу Корнееву, которого очень уважаю. Валера, скажи, пожалуйста, где в Москве можно приобрести и установить подсветку на Game Boy Advance (черт, забыл, как она называется). И окуается ли Flash Linker? Кстати какая консоль следующего поколения выйдет первой? Поздравляю «Страну Игр» со всеми прошедшими и будущими праздниками. Ваш журнал находится на высокой планке, и я желаю вам находиться на этой планке всегда. Ваш преданный читатель, прочитавший четырнадцать десятков номеров своего любимого журнала.

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»



P.S.: Ответьте пожалуйста, а то я уже замучался с этой лампочкой.

mihart2004@mail.ru

Артем, есть четыре пути. Либо завести кредитную карточку и заказать комплект подсветки Afterburner в работающем с российскими покупателями сетевом магазине (к примеру, http://www.lik-sang.com), либо прибегнуть к услугам отечественной компании Pregrad.net (http://www.pregrad.net, оплата наличными плюс процент за услуги), либо договориться о заказе и доставке с кем-нибудь из владельцев независимых торговых точек (вроде магазинчика на Кузнецком мосту). Четвертый путь – просто сменить систему. В сети сейчас немало объявлений о покупке GBA и продаже подержанных GBA SP – не исключено, что в финансовом плане такая сделка окажется более выгодной, чем покупка подсветки. А уж в том, что хлопот при этом будет меньше, даже не сомневайтесь: Afterburner сложно установить в домашних условиях.

CRYSTALROCK

Приветствую! Прикол в апрельском номере с рубрикой «Банзай!», замененной на статью об индийском кино – не смешно, а ужасно и печально. В следующий раз лучше весь журнал замените на кулинарию, но аниме чтобы было как минимум 20 страниц, 4 постера и 2.5 гигабайта на DVD... иначе нет особой нужды покупать журнал. Особое спасибо за GMV по Guilty Gear X – клип суперубойный. Такой красоты анимации, детальной прорисовки и отточенного стиля я еще не видел в аниме-вселенной! Скрашивает печаль и гнев после одного взгляда на отвратительную рубрику «Бхай-Бхай». Вот такие дела...

crystalrock@yandex.ru

Уговорили, впредь будет кулинария. Рецепт торта Рас-Ман, м-м!

АНТОН СОРОКИН

Здравствуйте, «Страна Игр»!

Пишет вам один из ваших читателей, Антон. Мне 13 лет. Журнал у вас хороший, за исключением одной вещи – вы не разбираетесь в огнестрельном оружии. В частности, в американских калибрах. В 3 номере за 2004 год, в статье про Far Cry, в описании патрульной лодки, вы написали, что калибр того пулемета 50мм. На самом деле это 0.50 (.50) «Браунинг», расшифровывается как 12.7*99 мм. Калибра 50мм бывают только танковые пушки времен Второй мировой. В этом же номере, в интервью с L_CLAN_LEX вы пишете, что CAR 15/M 203 – пистолет-пулемет. Абсурд! CAR 15 – это штурмовая винтовка (не автомат) калибра 5.56 НАТО. Еще вы пишете, что CAR 15/M 203 имеет встроенную гранатную установку. Это неправильно. Встроенная гранатная установка (ошибочное название) M 203 – это подствольный гранатомет, к тому же съемный. Нельзя быть такими неграмотными в области огнестрельного оружия, если вы пишете про компьютерные игры. Почитайте какие-нибудь книги про оружие. Пока.

zm_anton@mail.ru

Антон, спасибо за разъяснения, они доведены до сведения соответствующих авторов. Мы взяли этот случай на заметку, дабы не вызывать резонного недоумения специалистов и знатоков.

СТАСИК ТОМАШЕВИЧ

Читая статьи Алекса Глаголева, я не узнаю про саму игру. Прочитайте рецензию на «Мелкий снегирь солит 2 кг: шутки палачей». Про игру там написано только два слова: симулятор зоопарка. И все! Так что пишете, чтобы нам (читателям) было понятно! Вы читаете журнал перед выходом его в печать? Переведите мне рецензию Pitfall: The Lost Expedition из номера 07(160), страница 82, на русский язык! Всю!

matrica2003@list.ru

Знаете, я тоже читал статью Александра Глаголева. И статья эта трубно ревела мне в

e-shop



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

А ТЫ УЗНАЛ, ЧТО У НАС СЕГОДНЯ НОВОГО? XBOX



PAL \$249.99 NTSC \$299.99

Grid of game covers with prices and labels like 'HOT!', 'NEW!', 'RECOMMENDED'.

* – 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.E-SHOP.RU WWW.GAMEPOST.RU (095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

e-shop logo, СТРАНА ИГР logo, GAMEPOST logo, and 'ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ X-BOX XBOX'

Form with fields for INDEX, CITY, STREET, HOME, CORPUS, APARTMENT, and FIO.

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

В ПРОДАЖЕ
С 6 МАЯ

ЖУРНАЛ МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

НОУТБУКИ, КПК, СМАРТФОНЫ



ИСПОЛЬЗУЙ СВОЙ СМАРТФОН НА ВСЕ 100



ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

оба уха громогласным басом о том, что игра – дрянь. Когда написано, что графика утянута из Интернета, текст кишит ошибками, игровой процесс заключается в профессиональном уходе за переставшим какать поросенком, – у вас, что, возникают какие-то сомнения?

Дальше. Аккуратно возьмите пресловутый 07(160) номер, разместите первую обложку непосредственно перед глазами и плавно переведите взгляд в правый верхний угол с да-той. Журнал перед отправкой в печать мы читаем. Особенно первоапрельский.

Что до перевода, то могу порекомендовать неплохой, хоть и далеко не идеальный, сетевой украинско-русский переводчик по адресу http://www.uaportal.com/cgi_bin/translator.cgi.

ZONDER



Привет, «Страна!»

Вот сидел тут, раздумывал, и, наконец, решил написать. О чем? Да о консолях. Вообще-то я писишник, но все же... Итак, проследите тенденцию. Начну с древней Sega Mega Drive. Будем считать ее отправным моментом. Так, картриджи, низкая мощность, смотрится действительно как дополнение к телевизору. Дальше возьмем, скажем, PlayStation. Вот у приставки появился дисковый проигрыватель и гораздо более высокие мощности. После идет PlayStation 2. Тут уже прорезались USB-порты, стильный дизайн, джойпады с огромным количеством кнопок и рукояток, интернет. У Xbox – возможность игры с форматом изображения 16:9 и, опять же, увеличение мощности. PSX – проигрывание MP3 и видео, DVD-RW, и другое. В обозримом будущем прибавятся радио, телевидение, новые средства управления (слияние клавиатуры, мыши и джойпада) и, наконец, собственное устройство вывода информации (скорее всего, проектор). То есть консоли постепенно превращаются в... PC! Они займут место между ноутбуком и компом, сдвинутся в одну или другую сторону, понятия «консоль» и «приставка» исчезнут. Радоваться или горевать – дело ваше, но все же хочется знать, есть ли в редакции Страны Игр или вообще из читателей согласные с моим мнением, или нет?

А журнальчик у вас ничего, читать можно. Но изъяны есть. Например, «Бхай-Бхай». Что, идей больше нет? «Банзай!», и тот лучше был. Остальное уже сказано за меня. Все, привет!

ezdo@rambler.ru

Теория постепенного слияния приставок и компьютеров в единое целое жизнеспособна, притом затерта до безобразия. И если уж братья отслеживать тенденцию, то начинать стоит с модемной сети для Famicom, существовавшей в Японии еще во второй половине восьмидесятых годов прошлого века. Вообще, тема эта регу-

лярно всплывает на страницах игровой прессы на протяжении, как минимум, последних пяти лет. Все это время особо виновные аполотеты ПК (те, которые «PC only and forever») торжественно предрекают скорую смерть консолей. А будущее все никак не наступит.

ВАСЯ КАВАЙНЫЙ



Хочу поделиться со всеми читателями своей радостью! На днях ездил в Москву на крутую аниме-вечеринку, где проходила презентация нового аниме-журнала. Не нашего любимого издательства, правда. Хороший повод задуматься для Купера и руководства компании! Журнал вроде бы крутой, только я его еще не читал. Только домой приехал и сразу сел вам письмо писать. Фиг с ним, журналом.

Я зато Купера увидел живого и даже автограф у него попросил. Часа два, наверное, ходил вокруг него кругами, боялся подойти. Там было столько суровых анимешников, они окружили своего кумира и о чем-то с ним болтали... Но я улучил момент и все же подошел, вот. И еще я многих там видел, Врена видел, Толю Норенко видел (вот уж не знал, что он тоже аниме увлекается), было очень круто все! И песни на японском тоже крутые! Девочка, которая Рикку косплеила, мне так понравилась, что теперь у меня воллпапер с ее фоткой на десктопе висит... Наверное, я в нее немного влюблен. И даже живой японец из издательства Kodansha речь толкал, я ему как мог прокричал: «хотим Лав Хину», надеюсь, что он услышал... Вот. Купера я так не спросил только, когда журнал «Банзай!» появится... Может, сейчас ответит? Пожалуйста...

А еще меня очень обрадовали первоапрельские приколы в апрельском номере. Я так хохотал, так хохотал, когда увидел обзор на украинском, мини-превью Doom III, обложку на японском, и многое, многое другое. И даже рубрика «Бхай-бхай» оказалась к месту. Ненавижу индийское кино, но так было смешно разглядывать эти рожи уродские. Давайте только через год забабахайте спецвыпуск «Банзай!» про мексиканские мелодрамы, у вас сразу куча читательниц появится... Хорошая идея, правда?

Вася Квайный (vasyakawaii@list.ru), село Толмачево Ленинградской области.

P.S. Да, если кто был на вечеринке: видели маленького такого пацаненка с рюкзачком? Это я был, вот...

Запуск журнала по аниме и манге (действительно, скорее всего он будет называться «Банзай!») входит в планы GameLand на текущий год. Сейчас мы ведем переговоры с возможными партнерами, крупнейшими японскими издательствами.

Не считите за первоапрельскую шутку. ■

ВСЕ ЛЮБЯТ

FUN
на

Лицензия № 772706 от 07.04.00

www.mtv.ru



ДЕМО-ВЕРСИИ:

➤ Soldner: Secret Wars



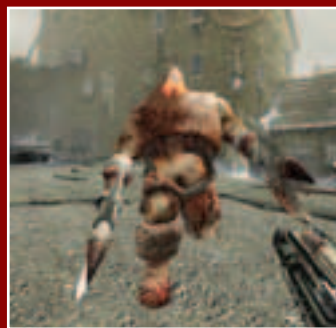
Мультплеерная демка военного экшна от JoWood, который в скором времени будет издан в России компанией «Руссобит-М». В вашем распоряжении 2 уровня и все виды оружия из полной версии игры. ■

➤ Dick Sucks: Terror in Titfield

Строго не рекомендуется несовершеннолетним. В главной роли — мужской половой орган, лениво расхаживающий по незамысловатым картам. ■

➤ Paikiller

Вторая демка этого очень ожидаемого всеми боевика. Первая демоверсия показала нам всю силу этого проекта. В этой версии появился еще один уровень. Наслаждайтесь. ■



СОФТ:

➤ Launch It PRO

Новая версия ланчера для быстрого запуска приложений и управления программами. Полностью настраивается. Можно создать неограниченное количество менюшек с любым содержанием. ■

➤ Search and Destroy

Альтернатива известному пакету AdAware. Программа сканирует память, находит и удаляет вредоносные модули, которые во множестве проникают в систему при путешествиях по сомнительным сетевым ресурсам. ■

➤ Super Copy

Довольно мощная утилита для копирования больших файлов с поврежденных носителей. Байт за байтом пытается вытянуть, например, из сильно поцарапанного CD хоть какую-то уцелевшую информацию. ■

МОДЫ:

➤ FIFA 2004: Российская премьер-лига 2004

Модификация, добавляющая в игру 16 клубов премьер-лиги в соответствии с последними

данными. Плюс известные российские стадионы, рекламные щиты, футболки, флаги болельщиков, рекламные плакаты и даже логотипы телеканалов. ■



ВИДЕО:

➤ Forbidden Siren (только на DVD)

Видео из самой страшной игры на PS2. Только на нашем DVD вы найдете ролик не только об игре, но и о ее создании. ■



➤ ДЕМО-ВЕРСИИ:

Soldner: Secret Wars
Paikiller
Dick Sucks: Terror in Titfield
Dead Man's Hand

➤ ПАТЧИ:

Gangland
Operation Flashpoint
Paikiller
Trackmania
War Times

➤ SHAREWARE:

Betty's Beer Bar
Bloxxit
CubiQ
Double Digger
Grandmaster Chess
Jeanne D'Pac
Ricochet Xtreme
Star Defender

➤ СОФТ:

Launch It PRO
Search and Destroy
Super Copy
HDD Regenerator
MMetro
Power Website Builder
ReGet Deluxe
Small CD Writer
XP AntiSpy

➤ МОДЫ:

FIFA 2004: Российская премьер-лига 2004
Civilization 3
Half-Life
Heroes IV
Morrowind
Neverwinter Nights
Postal 2
TrackMania
Warcraft 2
Warcraft 3

➤ БОНУС:

Скины для Winamp'a
Аудиообзор от Глагола

➤ ГАЛЕРЕЯ:

Галерея к рубрике «Банзай!»
Обои

➤ WIDESCREEN:

Kill Bill: Volume 2
New York Minute

➤ ВИДЕО:

Forbidden Siren
R: Racing Victory
MTV Celebrity Deathmatch
Unreal 3
Van Helsing
Euro 2004
Ace Combat 5
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
Pikmin 2
Serious Sam 2
Видео к рубрике «Банзай!»

➤ КИБЕРСПОРТ:

Лучшие демки Unreal Tournament 2003, Quake III, Warcraft III: The Frozen Throne

➤ МУЗЫКА:

Singles: Flirt up Your Life

➤ ДРАЙВЕРЫ:

ATI Catalyst 4.4 для WinXp и WinMe/98

редакционная ПОДПИСКА!

С ЛЮБОГО НОМЕРА

СТРАНА ИГР

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

На 6 месяцев, начиная с _____

На 12 месяцев, начиная с _____

(отметь 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

Оплата журнала "Страна Игр"

с _____ 2004 г.

Сумма

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

Оплата журнала "Страна Игр"

с _____ 2004 г.

Сумма

Подпись плательщика _____

ВНИМАНИЕ!

БЕСПЛАТНАЯ

Курьерская доставка по Москве

Хочешь получить журнал
через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр + 2 CD
+ постер + наклейка»
6 месяцев (12 номеров) – 960 рублей
12 месяцев (24 номера) – 1920 рублей

«Страна Игр» + DVD
+ 2 постера + 2 наклейки»
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!

Если мы получаем заявку после
5-го числа текущего месяца,
доставка начинается со
следующего месяца

справки по электронной почте
subscribe_si@gameland.ru
или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком произведенной
подписки, деньги за подписку не возвращаются

Подписка для юридических лиц www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.



СТАНЬ провайдером!

Одним из самых популярных способов подключения к интернету сейчас стали районные сети. Обо всем, что нужно для старта Ethernet-провайдеру, ты узнаешь из майского Спеца:

- Бизнес-план
- Администрирование
- Регистрация и лицензирование
- Протяжка в домах
- Биллинг и сервер статистики
- Взломы в локалке
- Магистральные линии
- Локальные ресурсы
- Каталог железа

А также другие полезные материалы в журнале и море софта на CD!

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 19-го мая 2004 года!/
/

➤ ПЕРИМЕТР

Всем давно известно, что K-D LAB не делает тривиальных игр. А потому назвать «Периметр» обычной RTS вряд ли у кого-то повернется язык. В общем, нам пока нелегко, но дьявольски интересно. Да-да, мы уже «внутри периметра», ждем вас. Подтягивайтесь! Кстати говоря, в следующем номере мы собираемся замутить конкурс по этому проекту. За призами дело не заржавеет!

➤ ВСЕМИРНАЯ ИСТОРИЯ, КОМПАНИЯ КОЕИ

Единственное игровое издательство, сделавшее ставку на проекты по мотивам китайской, японской и европейской истории. Никаких фэнтезийных миров – лишь переработанные легенды о могучих героях и мудрых правителях. В последние годы компания Коеи изменила себе лишь в одном. Раньше ее игры выглядели ужасно, что компенсировалось оригинальным контентом. Сейчас геймплей столь же интересен, но и с графическим движком проблем нет – достаточно взглянуть на сериалы Kessen и Dynasty Warriors. Мы проследим за эволюцией «исторических» стратегий и попробуем понять, что ждет нас в будущем.

➤ ИГРОГРАД – ДОСТИЖЕНИЯ УКРАИНСКИХ УМЕЛЬЦЕВ

С 15 по 17 апреля в Киеве прошел фестиваль «Игроград-2004». Мы, конечно же, тоже от-



равились в столицу Украины и себя показать, и на успехи местных мастеров посмотреть. Ожидайте подробный репортаж с места событий.

➤ КАЗАКИ 2: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

Точно так же, как мы гордимся «Ил-2», украинцы гордятся «Казакми». И правильно делают, ибо до GSC Game World никто не устраивал



столь масштабных сражений. В Киеве уже давно зреет и наливается соком полноценное продолжение к этой великолепной игре. Читайте детальное описание будущего хита.

➤ PAINKILLER

Демка этого «мясного» шутера оставила очень благоприятное впечатление. А вот уже и финальная версия стучится в окошко тяжелым прикладом дробовика. В общем, хватайте пушку помощнее и срочно на борьбу с отродьями Ада!

➤ ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ

Выход «Операции Silent Storm» совершенно справедливо считается лучшим событием в тяжелой жизни жанра тактических игр за последние несколько лет. Одного этого достаточно, чтобы брызгать слюной в предвкушении аппетитного add-on'a. Насколько вкусным окажется свеженькое блюдо от «Нивала», вы узнаете уже в следующем номере.

➤ DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

Американцы уже более полугодом наслаждаются этой замечательной тактической RPG. Она оказалась глотком свежего воздуха для тех, кому противен попсовый сериал Final Fantasy и скучен сюжет Fire Emblem или Onimusha Tactics. Стараниями Коеи игра издается в Европе, мы же обещаем вам не только подготовить своевременно обзор, но и сделать полноценную подборку советов для тех, кто решится на покупку этого «пожирателя времени».

➤ TALES OF SYMPHONIA

Один из главных RPG-хитов на GameCube в этом году должен появиться и в США, и в Европе. Однако если консоли от Nintendo у вас нет, не расстраивайтесь – когда-нибудь игру переведут и на PlayStation 2. Мы же уже сейчас знаем о ней почти все, и в нашем подробном материале объясним, почему вам непременно следует откладывать деньги на покупку.

ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА

на журнал

СТРАНА ИГР

на второе полугодие 2004 года
во всех отделениях связи России



**НЕ ЗАБУДЬ
ПОДПИСАТЬСЯ!**

Последний день для оформления
почтовой подписки **10 июня**



Подписка по Объединенному Каталогу "Пресса России"
и Каталогу "Газеты Журналы" Агентства "Роспечать"

"Страна Игр + CD" Индекс 88167
"Страна Игр + DVD" Индекс 88767






Подписка по Региональному Каталогу Газет и Журналов
Межрегионального Агентства Подписки

"Страна Игр + CD" Индекс 16760
"Страна Игр + DVD" Индекс 16762

(game)land

Также вы можете оформить редакционную подписку (см. стр. 157)

-  **Правильный объем**
240 страниц
-  **Правильная комплектация**
3 CD или DVD
-  **Правильная цена**

90 РУБЛЕЙ

Никакого мусора и невнятных тем, настоящий геймерский рай

ТОЛЬКО PC ИГРЫ

- Sacred – еще одна RPG на нашей обложке. У Diablo II наконец-то появился конкурент.
- Рецензии на Far Cry, Unreal Tournament 2004, Battlefield Vietnam и другие вышедшие хиты!
- Два «Разговора по душам» – у нас в гостях создатель Postal и прообраз героя Max Payne.
- Обзор всех актуальных MMORPG, репортаж о STALKER и полная история серии Duke Nukem!



или



5й номер уже в продаже

ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР – ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!

(game)land



Digitally yours



FLATRON F700P

- Абсолютно плоский экран
- Размер точки 0,24 мм
- Частота развертки 95 кГц
- Экранное разрешение 1600x1200
- USB-интерфейс



Dina Victoria
 (095) 688-61-17, 688-27-65
 WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕТОН (095) 956-3819; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР
ОЛИМПИЙСКОГО КОМИТЕТА РОССИИ



Business Colour



CLP-500



Бесшумная революция в цветной печати

Познакомьтесь с новыми цветными лазерными принтерами Samsung серии CLP-500. Благодаря использованию революционных технологий они являются одними из самых быстрых и бесшумных принтеров в своем классе. При уровне шума всего 48 дБ они успевают печатать по 5 цветных или 20 черно-белых страниц в минуту. Все принтеры этой серии имеют функцию дуплексной печати. Входные лотки, вмещающие до 350 листов, и удобная система замены картриджа помогут сэкономить Ваше время и силы.

Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. Информационный центр: 8-800-200-0-400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован.

СТРАНА
ИГР

1С®
ФИРМА "1С"

Вторая Мировая

СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

СТРАНА
NTP



СТРАХА
NTP



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

PANDORA TOMORROW



UBISOFT

SINGLES

flirt up your

СТРАХА НИЦП



ROTOBEE
ANIMATING 3D

byke®
BUKA ENTERTAINMENT

МАЙ 2004

#9 | 162

SWASHBUCKLERS: LEGACY OF DRAKE ||

ЖАК III ||

ВТОРАЯ МИРОВАЯ ||

РАТЧЕТ & CLANK 3 ||

FORBIDDEN SIREN ||

DEAD MAN'S HAND ||

SYBERIA 2

СТРАНА ИГР