



**XENOSAGA
EPISODE II**
ЭЗОТЕРИЧЕСКАЯ RPG



**ГЕЙМПАДЫ ДЛЯ
PS2 ОТ LOGITECH**
МИНИ-ТЕСТ



**ЗЛАТОГОРЬЕ 3 УЖЕ
В РАЗРАБОТКЕ**
ИНТЕРВЬЮ

ISSN 1609-1035 (game)land
9 771609 103003 18>

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#18(171)
сентябрь 2004

RPG:

МЫЛЬНЫЕ ОПЕРЫ
СЕКРЕТ УСПЕХА
МНОГОСЕРИЙНЫХ
РОЛЕВЫХ ИГР

**N-GAGE QD
В РОССИИ**

HALF-LIFE 2
НОВЫЕ ФАКТЫ
О СУПЕРХИТЕ

**RICHARD
BURNS
RALLY**
РЕАЛИЗМ
ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

CS: SOURCE
ВТОРАЯ ЖИЗНЬ
«КАНТРЫ»

АВТОМОБИЛИ ЖИВУТ КРАСИВО, НО НЕДОЛГО

BURNOUT 3: TAKEDOWN

HALO 2

НОВАЯ НАДЕЖДА
ХВОХ



Акелла

CODENAME: PANZERS

PHASE ONE



Эта полностью трехмерная тактическая стратегия в реальном времени освещает практически весь ход войны - кампания за Германию начинается с вторжения в Польшу, а последней миссией за СССР станет битва за Берлин. Сражения на открытом пространстве потребуют от игрока совершенно другого подхода, нежели бои в пределах города или в лесах, а все вооружение и оснащение воюющих сторон отображено в игре с удивительной скрупулезностью и точностью...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- ✦ Тридцать миссий в рамках трех увлекательных кампаний - за СССР, Германию и Союзников.
- ✦ Более пятидесяти исторически достоверных боевых единиц включая танки, пушки, грузовики, джипы, мотоциклы и легендарную «Катюшу».
- ✦ Детально смоделированные повреждения юнитов.
- ✦ Четыре режима многопользовательской игры.



М. Видео

Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"



Stormregion

© 2004 "Akella", © 2004 "CDV", © 2004 "Stormregion"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, основная продажа: (095)363-4614



Акелла

POLARIS

СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ

МНОГОКАНАЛЬНЫЙ

(095) 7-55555-7

ТЕЛЕФОН КЛИЕНТСКОЙ СЛУЖБЫ

РЕШЕНО:
учиться и
развлекаться!



Процессор Intel® Pentium® 4 с технологией HT расширит возможности ваших домашних развлечений.

- Смотрите ваше любимое телешоу уже сегодня.
- Создавайте домашнее кино и записывайте к нему музыку.
- Редактируйте цифровые фотографии, а затем покажите их друзьям на компьютере, телевизоре или на web-сайте.



Компьютер AgeNT на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT позволит Вам наслаждаться кино, музыкой и фотографиями вместе с друзьями.



- 3-х летнее бесплатное обслуживание, включая год полной гарантии
- бесплатное обслуживание на рабочем месте в Москве (в пределах МКАД)
- 100% предпродажное тестирование
- отличные характеристики для работы дома и в офисе



Компьютер можно заказать с доставкой по телефону: (095) 970-1939 или на интернет-сайте shop.nt.ru



www.polaris.ru | info@polaris.ru

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

ОБЪЕДИНЕННАЯ РОЗНИЧНАЯ СЕТЬ POLARIS

- г. Москва, м. Сокол, Волоколамское шоссе, 2 (095) 151-5503
- г. Москва, м. Шаболовская, ул. Шаболова, 20 (095) 237-8240
- г. Москва, м. Красносельская, ул. Краснопрудная, 22/24 (095) 262-8039
- г. Москва, м. Комсомольская, унт «Московский», 4 эт., пав. 27 (095) 916-5627
- г. Москва, м. Профсоюзная, Нахимовский пр-т, 40 (095) 129-1119
- г. Москва, м. Площадь Ильича, ул. С.Радонежского, 29/31 (095) 278-5470
- г. Москва, м. Савеловская, ВКЦ «Савеловский», пав.: D24 (095) 784-6385
- г. Москва, м. Щукинская, ул. Новошчинская, 7 (095) 935-8727
- г. Москва, м. Пражская, ТЦ «Электронный рай», пав.: 15-47 (095) 389-4622
- г. Москва, м. Люблино, ТК «Москва», 2 этаж, 1 линия (095) 359-8915
- г. Москва, м. Савеловская, Суэцкий вал, 3/5 (095) 973-1133
- г. Москва, м. Багратионовская, ТВК «Горбушкин Двор», пав.: E2-14/15 (095) 730-1549
- г. Москва, ул. Малая Дмитровка, 1/7 **НОВЫЙ** (095) 200-3060
- г. Москва, м. Красносельская, ул. Русаковская, 2/1 (095) 264-1333
- г. Москва, м. Динамо, ул. 8 Марта, 10, стр. 1 (095) 363-9333
- г. Москва, м. Братиславская, ул. Братиславская, 16, стр. 1 (095) 347-9638
- г. Москва, м. Дмитровская, ул. Башиловская, 29/27 (095) 797-8064

- г. Санкт-Петербург, м. Пр. Просвещения, ТК «Норд», пав. 204 (812) 331-6244
- г. Санкт-Петербург, м. Академическая, ТК «Грэйт», пав. 28 (812) 590-8480
- г. Н.Новгород, ул. Пискунова, 30 (8312) 78-0861
- г. Н.Новгород, м. Канавинская, ТЦ «Новая Эра», 1 этаж (8312) 16-9787
- г. Н.Новгород, ТЦ «Новая Эра», «Цифровая студия POLARIS» (8312) 16-9788
- г. Ростов-на-Дону, пр-т Буденновский, 11/54 (8632) 62-3978
- г. Ростов-на-Дону, пр-т Буденновский, 80 (8632) 92-4242
- г. Ростов-на-Дону, пр-т Нагибина, 34Л, ТЦ «Поиск» (8632) 72-5472
- г. Ростов-на-Дону, пр-т Ворошиловский, 12 (8632) 40-5353
- г. Воронеж, ул. Кольцовская, 82 (0732) 72-7391
- г. Воронеж, пр-т Революции, 44 (0732) 20-5055

- Магазины с бесплатной доставкой по Москве shop.nt.ru (095) 970-1939
- Отдел корпоративных решений: ул. 8 Марта, д. 10, стр. 1 (095) 363-9333





ДЕМО-ТЕСТ

MYST IV REVELATION – ЛЕГЕНДА ВОЗВРАЩАЕТСЯ /40



В РАЗРАБОТКЕ

XENOSAGA EPISODE II – ВТОРАЯ ГЛАВА RPG-САГИ ОТ NAMCO /52



ТЕМА НОМЕРА

ЗАЖИГАТЕЛЬНАЯ ГОНОЧНАЯ ИГРА BURNOUT 3: TAKEDOWN ПОКАЖЕТ ВАМ, КАК МОЖНО ГРАМОТНО РАЗДОЛБАТЬ АВТОМОБИЛЬ... /16



ОБЗОР

RICHARD BURNS RALLY – САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ АВТОСИМУЛЯТОР /86



ОБЗОР

FRONT MISSION 4: БОЕВЫЕ РОБОТЫ – ЭТО СЕРЬЕЗНО! /90



СПЕЦ

В МАТЕРИАЛЕ RPG: МЫЛЬНЫЕ ОПЕРЫ МЫ РАССКАЖЕМ О СОВРЕМЕННЫХ ТЕНДЕНЦИЯХ СИКВЕЛОСТРОЕНИЯ В ЖАНРЕ КОНСОЛЬНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР /22



Всем привет!

В своем первом (и, надеюсь, не последнем) «Слове редактора» я хотел бы плавно подвести вас к теме, затронутой нашим издателем на страницах «Интры». Речь идет о недавнем дорожном журнале. Кто-то на форумах поспешил обвинить в поднятии цен жадных розничных продавцов. Нет, в данном случае инициатива исходила от нас. Я не буду останавливаться на экономических причинах – об этом подробно расскажет Юра Поморцев. Лучше поведаю вам, как мы планируем улучшить «СИ».

В первую очередь мы собираемся повысить качество DVD-приложения (про сам журнал, естественно, тоже не забываем). Первые результаты нашей работы у вас на руках. Увенчался успехом давно планируемый переход на двухслойный DVD. Это означает, что объем электронного содержимого вырос до 8.5 Гбайт. Теперь мы сможем вместить консольные видеоролики, не жертвуя PC-контентом. Однако только этим мы не ограничиваемся. «Все то же самое, но в два раза больше» не будет. Наряду с количественными вас ожидают и качественные изменения. Сейчас мы работаем над модификацией оболочки PC- и видеочасти. В самом наполнении диска тоже грядут преобразования..., но не буду раскрывать всех секретов. Не сомневайтесь, обманывать и наживаться на вас мы не хотим. Что ни делается – все к лучшему!

Д.ЛАРИЧИН,
РЕДАКТОР PC-ЧАСТИ «СИ»

НОВОСТИ

- 04 PSP не появится в срок?
- 06 X04 отменяется
- 07 Подарки к Рождеству
- 11 Первый Чемпионат России

ТЕМА НОМЕРА

- 16 Burnout 3: Takedown

СПЕЦ

- 20 RPG: Мыльные оперы
- 70 Games Convention 2004
- 74 Не уберегли

ХИТ?!

- 28 Halo 2
- 34 Half-Life 2

ДЕМО-ТЕСТ

- 40 Myst IV Revelation
- 42 Virtual Skipper
- 44 The Red Star
- 46 Чистильщик
- 48 The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee
- 50 Counter-Strike: Source

В РАЗРАБОТКЕ

- 52 Xenosaga Episode II
- 54 Silent Hunter III
- 56 Tribes: Vengeance
- 58 Kingdom Hearts: Chain of Memories
- 60 Immortal Cities: Children of the Nile
- 62 Armies of Exigo
- 64 Gungrave: Overdose
- 66 Kingdom Under Fire: The Crusaders
- 66 Oddworld Stranger
- 67 Ys VI: The Ark of Napishtim
- 68 Painkiller: Battle Out of Hell
- 68 XIII век
- 69 Адреналин

В РАЗРАБОТКЕ

- 72 Златогорье 3

ОБЗОР

- 86 Richard Burns Rally
- 88 Zoo Empire
- 90 Front Mission 4
- 92 Легион 3: Спартаксы
- 94 Lethal Skies II
- 96 Братья Пилоты: Олимпиада
- 97 Космическая одиссея
- 98 Romance of the Three Kingdoms VIII
- 100 Ashen
- 101 NBA Ballers
- 102 Glass Rose
- 103 Hamtaro: Ham-Ham Games
- 104 Crimson Skies 2

ДАЙДЖЕСТ

- 106 Обзор русскоязычных релизов

PlayMobile

- 108 N-Gage QD наконец-то в России
- 110 Игры для мобильных телефонов

КИБЕРСПОРТ

- 114 Итоги Quake Con 2004
- 114 Moscow Fighting Association 2004
- 115 Авиашоу по-русски

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	
Armies of Exigo	64
Counter-Strike: Source	50
Doom 3	126
Giants: Citizen Kabuto	106
Half-Life 2	34
Immortal Cities: Children of the Nile	60
Mashed: Вдребезги	107
Myst IV Revelation	40
Painkiller: Battle out of Hell	68
Richard Burns Rally	86
Silent Hill 4: The Room	130
Silent Hunter III	54
The Red Star	44
Tribes: Vengeance	56
Virtual Skipper XIII век	42
X-Plane Flight Simulator 7	106
Ys VI: The Ark of Napishtim	67
Zoo Empire	88
Адреналин	69
Братья Пилоты: Олимпиада	96
Златогорье 3	72
Космическая одиссея	97
Легион 3: Спартанцы	92
Мессия	107
Тамплиеры: Крестовый поход	106
Частная Клиника	107
Чистильщик	46

PS2	
Burnout 3: Takedown	16
Crimson Sea 2	104
Front Mission 4	90
Glass Rose	102
Gungrave: Overdose	62
Lethal Skies II	94
NBA Ballers	101
Oddworld Stranger	66
Richard Burns Rally	86
Romance of the Three Kingdoms VIII	98
Silent Hill 4: The Room	130
The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee	48
The Red Star	44
Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose	52
Ys VI: The Ark of Napishtim	67

Xbox	
Burnout 3: Takedown	16
Half-Life 2	34
Halo 2	28
Kingdom Under Fire: The Crusaders	66
NBA Ballers	101
Oddworld Stranger	66
Richard Burns Rally	86
Silent Hill 4: The Room	130
The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee	48
The Red Star	44

GBA	
Hamtaro: Ham-Ham Games	103
Kingdom Hearts: Chain of Memories	58

N-Gage	
Ashen	100

PSP	
Ys VI: The Ark of Napishtim	67



ХИТ

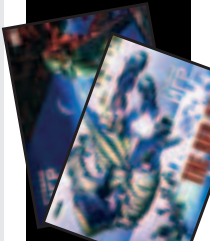
В БОЕВИКЕ HALO 2 МАСТЕР ШЕФ ОПЯТЬ ЗАЙМЕТСЯ ЗАЩИТОЙ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА ОТ ЗЛОБНЫХ ИНОПЛАНЕТЯН. УЛУЧШЕННАЯ ГРАФИКА, ПРОДВИНУТЫЙ AI И МУЛЬТИПЛЕЕР С ПОДДЕРЖКОЙ XBOX LIVE ЖДУТ СВОИХ ГЕЙМЕРОВ... /28

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:

- BURNOUT 3: TAKEDOWN
- RICHARD BURNS RALLY



БОНУС-ПОСТЕРЫ:

- HALO 2
- THE RED STAR

116	Обзор патча 1.17 для Warcraft III: TFT
117	Звезды WCG 2004 RP

ОНЛАЙН

118	Новости Сети
120	Обзор cheat-сайтов Сети
122	Бета-тесты сентября

ТАКТИКА & КОДЫ

124	Коды
126	Doom 3
130	Silent Hill 4: The Room

ЖЕЛЕЗО

132	Новости
134	Тест джойстиков Logitech
136	Doom 3, «железные» доспехи

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

140	Банзай!
144	Эмуляторы
148	Widescreen
150	Bookshelf
152	Обратная связь
156	Содержание диска

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02	ОБЛОЖКА «АКЕЛЛА»	31, 47, 61, 83, 89	«БУКА»	109	VIKAWEB
03	ОБЛОЖКА «ДИНА ВИКТОРИЯ»	33, 43, 57, 63, 93, 129, 151	«1С»	115, 117, 121, 125, 153	E-SHOP
04	ОБЛОЖКА SAMSUNG	37, 55, 59, 73, 85, 113	«РУССОБИТ-М»	83	«МДМ-КИНО»
01	NT POLARIS	39	SOFTCLUB	123	GAMELAND ONLINE
05, 12, 13, 14, 15	«АКЕЛЛА»	49	HP	133	ЖУРНАЛ «НЕОН»
09	R-STYLE COMP.	51	SMX	135	ЖУРНАЛ «ХАКЕР»
21	ZUXEL	65, 67, 69	«НОВЫЙ ДИСК»	143	NETLAND
27	ASUS	99	MEDIAHOUSE	146	ПОДПИСКА «СИ»

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.

№18 (171) сентябрь 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин razum@gameland.ru	главный редактор
Алексей Ларичкин chikitos@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев valkom@gameland.ru	редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru	редактор
Роман Тарасенко golosativ@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	ответственный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru	редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [«1С»], Александр Гурин [«1С»], Сергей Орловский [«Нивал»], Дмитрий Архипов [«Акелла»], Ирина Мирзая [«Руссобит-М»], Сергей Амиджанов [«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 alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru	редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова olga@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова vika@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru	менеджер
Алексей Филия	менеджер
Марья Алексеева	трафик-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	руководитель
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru	руководитель

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

Материал «Не уберечь» (с. 74-79) сдвинуто из журнала GamesTM. (c) Highbury Entertainment, 2004. Paragon House, St Peter's Road, Bournemouth BN1 2JS, UK. Тел.: +44 1202 200 205.

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.

НА ОБЛОЖКЕ: Классическая сцена из Burnout 3: Takedown.

КОРОТКО

► **WARNER BROS. ОБЪЯВИЛА** о покупке Monolith Productions, которая теперь станет частью одной из крупнейших медиакомпаний в мире. В настоящий момент Monolith работает над The Matrix Online и сверхамбициозным проектом F.E.A.R.

► **ELECTRONIC ARTS ОБЪЯВИЛА** о том, что саундтрек для грядущей GoldenEye будет писать Пол Оакенфолд (Paul Oakenfold), один из самых известных ди-джеев в мире. А для озвучивания героев приглашены такие звезды, как Кристофер Ли (Christopher Lee) и Джуди Денч (Judi Dench).

► **ACTIVISION СООБЩИЛА**, что Doom 3 может не выйти на Xbox до конца этого года. Когда такое говорит сам издатель, значит, ждать игру раньше 2005 просто бессмысленно.

► **SARCOM НАЗВАЛА** официальную дату релиза Viewtiful Joe 2 в США – 23 ноября. В отличие от первой части, игра выйдет одновременно на GameCube и PlayStation 2.

► **SQUARE ENIX ЗАРЕГИСТРИРОВАЛА** несколько новых торговых марок: Dirge of Cerberus, Radiata Stories и Dawn of Souls. Однако делать выводы о том, что компания собирается начать работу над новым «большим» сериалом, пока слишком рано. Square Enix часто регистрирует торговые марки, которые потом вообще не использует. Представители компании пока никаких комментариев не дали.

PSP НЕ ПОЯВИТСЯ В СРОК?

Бобби Котик (Bobby Kotick), глава Activision, вслед за Пи Джейем МакНили (PJ McNealy), аналитиком из American Technology Research, выразил сомнение в том, что Sony успеет выпустить PSP до конца этого года. Он считает, что задержка запуска портативной консоли в Японии неизбежна. А это, по мнению Котика, приведет к тому, что в США она появится не раньше второго квартала 2005 года. Вероятной датой релиза Котик называет июль следующего года! Напомним, главным поводом усомниться в способности Sony выпустить консоль в срок стал для МакНили тот факт, что компания до сих пор не предос-

тавила разработчикам development kit'ы (пока у них есть лишь эмуляторы системы). Совпадение это или нет, но совсем недавно Sony объявила о том, что ищет программистов, которые должны будут работать над софтом для development kit'ов, а также создавать ПО, обеспечивающее работоспособность сетевых компонентов PSP. Довольно странно, что компании срочно понадобились люди на столь важные должности, учитывая, что до запуска приставки действительно остается всего пара месяцев. Не добавляет разработчикам спокойствия и тот факт, что Sony по-прежнему не хочет называть цену PSP. ■



PSP по-прежнему идет на равных с DS по количеству разрабатываемых игр.

PS2 И XBOX ДЕШЕВЕЮТ. ТЕПЕРЬ И В ЕВРОПЕ

В конце августа Sony объявила о том, что отныне PlayStation 2 будет продаваться в Великобритании за 104.99 фунта (\$190). В тот же день Microsoft сообщила о том, что цена Xbox в этом регионе теперь составляет 99 фунтов (\$180). При этом компания решила, что и в остальных странах Европы Xbox должен стоить дешевле: 149.99 евро (\$180). И Sony, и Microsoft рассчитывают на то, что снижение цен будет способствовать значительному росту темпа продаж консолей в рождественский сезон. За две недели до этого IDG Entertainment опубликовала отчет, составленный на основе опроса представителей 50 ведущих компаний-разработчиков и издателей. Суть отчета: деятели индустрии считают, что снижение цен на консоли должно быть бо-

лее значительным (сейчас Sony и Microsoft лишь добились сокращения разрыва в стоимости приставок в Европе и США). От этого зависит состояние рынка в целом. От себя можем добавить, что от этого прежде всего зависит благополучие издателей, которые заинтересованы в том, чтобы темпы продаж консолей хотя бы не сокращались. Что касается производителей приставок, то с ними ситуация несколько сложнее. Sony и так является безоговорочным лидером на рынке и может быть не заинтересована в дальнейшем снижении цен в ближайшее время. Microsoft же до сих пор теряет деньги на «железе», так что рост продаж вряд ли выльется в увеличение прибыли игрового подразделения этой компании. ■

LUCASARTS УВОЛИЛА РАЗРАБОТЧИКОВ КОТОР 3?

LucasArts не так давно уволила 31 сотрудника. Как сообщают представители компании, это мероприятие плановое – сейчас LucasArts проводит масштабную реструктуризацию. По слухам, уволенные сотрудники работали над

пока не анонсированной третьей частью Star Wars: Knights of the Old Republic. Вообще, хорошая встряска компании, действительно, явно не помешает. Сейчас практически все издаваемые ею игры разрабатываются сторонними студиями. По

слухам, сама LucasArts сейчас работает всего над одним проектом. Возможно, недавнее назначение Питера Хиршманна (Peter Hirschmann) на пост вице-президента отдела разработок поможет изменить ситуацию к лучшему. ■

RARE ВСЕ-ТАКИ НЕ БУДЕТ ПОДДЕРЖИВАТЬ NINTENDO DS

Весной этого года в прессу просочилась информация о том, что Rare, возможно, будет разрабатывать игры для Nintendo DS. Поводом для этого стали слухи о том, что у Rare есть соответствующий development kit. Однако их в скором времени опровергла Microsoft, которая владеет Rare. И вот не так давно стало известно, что и сами представители британской студии, отвечая на вопросы фанатов о возможности портирования на карманную консоль хитов с Nintendo 64 (в частности, Perfect Dark), сказали, что Rare не собирается поддерживать Nintendo DS. Пользуясь случаем, Microsoft также лишним раз это подтвердила. ■

КОРОТКО

► **НАМСО ПОДТВЕРДИЛА**, что Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose выйдет в США в феврале 2005 года. Игра разрабатывается эксклюзивно для PS2.

► **КАНАДСКАЯ КОМПАНИЯ HIP INTERACTIVE КУПИЛА** Alush Entertainment, издателя грядущего проекта Playboy: The Mansion. Эта сделка стала одним из мероприятий Hip Interactive, направленных на то, чтобы увеличить свою долю рынка в мире. Компания также недавно открыла отделение в Великобритании, которое будет заниматься распространением игр Hip Interactive в этом регионе.

► **MECHASSAULT 2: LONE WOLF**, сиквел к одному из лучших сетевых action-проектов для Xbox, вряд ли выйдет до Рождества. Наиболее вероятной датой релиза разработчики сейчас считают 28 декабря 2004 года.

EVOLUTION STUDIOS ТЕПЕРЬ РАБОТАЕТ ТОЛЬКО НА SONY

Sony подписала с Evolution Studios соглашение, согласно которому последняя отныне имеет право создавать игры только для консолей от Sony. Разработчики из Evolution Studios являются авторами знаменитой гоночной серии World Rally Championship. В настоящий момент они работают над WRC 4, которая должна выйти на PS2 в октябре. BigBig, компания-спутник Evolution Studios, сейчас создает свой первый проект для PSP. Само собой, в будущем Evolution возьмется и за игры для PS3.

Для Sony это уже не первая в текущем году сделка такого рода. Весной компания подписала аналогичное соглашение с Guerilla Games, которая сейчас готовит к выходу амбициозный шутер Killzone. Желание Sony заручиться поддержкой как можно большего количества компаний вполне понятно. Во-первых, ей нужно быть уверенной, что игры для PS2 будут выходить в достаточном количестве и после запуска консолей нового поколения. А во-вторых, ей необходимо иметь впечатляющую библиотеку игр на момент выхода PSP и PS3. ■



BLOODRAYNE – КИНО, ЖУРНАЛЫ, МУЗЫКА...

Команде актеров, участвующих в экранизации Bloodrayne, присоединился Мистер Блондин, он же Budd the Sidewinder, он же Майкл Мэдсен. Актер сыграет охотника на вампиров по имени Владимир. Заодно подтверждено участие Мишель Родригес, которая получила роль Катарины из Brimstone Society. Также стало известно, что Мэтт Дейвис сыграет Себастьяна – подельщика Владимира по части охоты на вампиров. Для тех, кто последние пару месяцев провел на отдаленных планетах, сообщаем, что экранизацией занимается мимикрирую-

щий под режиссера немец по имени Уве Болл, а сценарий пишет Гвиневра Тернер, прославившаяся картиной American Psycho.

Тем временем Majesco Games всерьез занялась продвижением бренда Bloodrayne. Во-первых, полностью обнаженная главная героиня игры появится в октябрьском номере журнала Playboy. Во-вторых, она же, только одетая, засветится в первой в этом сезоне программе Video Mods на MTV2, где вместе с другими персонажами игры исполнит песню «Everybody's Fool» группы Evanescence. ■

Акелла

ARENA WARS

АРЕНА ВОЙНЫ

В 2137 году лучшие умы человечества превратили военный тренажер в уникальный вид спорта - «Арену войны».

Новое развлечение быстро стало привлекательным как для спортсменов и зрителей, так и представителей богатейших мировых синдикатов... Только один спортсмен, лучший из лучших, сможет выиграть турнир и завоевать вечную славу в мире «Арены войны».

Трёхмерная стратегия, сочетающая игровые принципы RTS с напряжённостью и высочайшими скоростями шутеров.

Полностью новая игровая система - забудьте о стандартных заданиях вроде уничтожения вражеской базы!

Три режима игры - Capture the Flag, Bombing Run и Double Domination.

www.akella.com

Российский производитель игр в жанре «Мир Warcraft»

© 2004 Akella
© 2004 Majesco
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой: www.cdgames.ru
E-mail: support@akella.com
Отечественный продукт: (095) 363-46-14
Представитель на Украине: "МультиТрейд" www.multitrade.com.ua

Акелла

КОРОТКО

► **ВАМ! ENTERTAINMENT ОБЪЯВИЛА** о том, что дата выхода State of Emergency 2 перенесена на 2005 год. Хорошо это или плохо, пока сказать сложно. Если благодаря этому игра окажется более продуманной, чем оригинал, тогда нам стоит только радоваться.

► **FIRAXIS СОБИРАЕТСЯ** выпустить Sid Meier's Pirates! на Xbox вскоре после релиза PC-версии. Консольная версия игры будет поддерживать шестиканальный звук и прогрессивную развертку. Кроме того, в нее будет включен некий уникальный режим и поддержка Xbox Live.

► **КОМПАНИЯ BLIZZARD** сообщила жаждущей новостей общественности, что хостингом World of Warcraft займется известная контора AT&T, которая уже предоставила серверы для североамериканского бета-тестирования игры. Про дату релиза скромные пиарщики Blizzard опять умолчали.

SCARFACE СТАНЕТ ИГРОЙ

Viavendi Universal Games, не желая отставать от Electronic Arts, которая купила права на создание игры по мотивам «Крестного отца», собирается выпустить проект по лицензии фильма «Лицо со шрамом» (Scarface). Главным героем будет Тони Монтана, роль которого в фильме блистательно исполнил Аль Пачино. Под нашим руководством Тони построит свою криминальную империю в Майами. Игра

будет представлять собой action с видом от третьего лица. Очевидно, многие идеи в ней будут позаимствованы из серии GTA, создатели которой, по мнению разработчиков, сами во многом черпали вдохновение из фильма Scarface. Создание проекта поручено Radical Games, ответственных за Hulk – далеко не самый удачный боевик по кинолицензии. Выход игры намечен на осень 2005 года. ■



XO4 ОТМЕНЯЕТСЯ

В этом году Microsoft не собирается проводить уже ставшую традиционной европейскую выставку X0. Вместо этого компания планирует провести несколько менее масштабных мероприятий в нескольких странах. На них будут представлены наиболее интересные для потенциальных покупателей в каждом конкретном регионе игры. Эта новость разочаровала многих представителей прессы, так как на X0 Microsoft обычно делилась своими планами на будущее и зачастую делала

громкие анонсы. В этом году аналитики ожидали, что именно на X04 публике впервые будет продемонстрирован Xbox Next. Теперь же наиболее вероятным мероприятием, где может пройти долгожданная презентация, считается Consumer Electronic Show, которое состоится 6 января в Лас-Вегасе. От лица Microsoft на шоу будет выступать глава компании – Билл Гейтс (Bill Gates). Так что, если презентация состоится, именно Гейтс продемонстрирует консоль публике. ■

КРАЖА НЕ ПОНАДОБИЛАСЬ

Valve Software продолжает всю пиарить Half-Life 2 – по неподтвержденной пока информации, разработчики «случайно» слили файл диалогов игры вместе с бетой Counter-Strike: Source. Очевидно, файл содержит огромное количество сюжетных спойлеров, в том числе, и финал игры. Представители Valve пока отказываются давать какие-либо комментарии. ■

CODEMASTERS ТОЖЕ НЕ ПРОДАЕТСЯ

После того как Eidos признала, что ведет переговоры о возможном слиянии, главный вопрос, которым задавались аналитики, был таков: кто же захочет купить издательство? Как стало известно вскоре после заявления Eidos, представители Ubisoft долгое время вели переговоры с руководством компании. Издательству якобы предлагалось \$260 млн. Однако

позже выяснилось, что эта информация едва ли достоверна, а наиболее вероятным покупателем является Electronic Arts (которая предложила Eidos \$300 млн.). Ubisoft же на самом деле (опять же, по слухам) собирается приобрести Codemasters. Представители британской компании поспешили опровергнуть эту информацию. Однако мы прекрасно помним, как долго отпирались

Eidos, говоря, что ни о каком слиянии и речи быть не может. Возможность покупки Codemasters французским гигантом кажется тем более вероятной, если учесть, что издательству недавно пришлось без видимых внешних причин отложить выход нескольких своих проектов, в числе которых Operation Flashpoint 2 и Xbox-версия оригинальной Operation Flashpoint. ■



КОРОТКО

► **ДУЭЙН ДЖОНСОН ПО ПРОЗВИЩУ «THE ROCK»** не будет играть главную роль в экранизации Doom 3, ибо зело занят. Впрочем, вероятность появления «Скалолаза» в картине еще остается. Возможно, он исполнит роль Сержанта.

► **ELECTRONIC ARTS И DIGITAL ILLUSIONS** выпустил мод для Battlefield Vietnam, превращающий брюки в элегантные шорты. То есть вьетнамскую войну во вторую мировую. А если быть совсем точным, то добавляющий в игру текстуры, юниты и оружие из Battlefield 1942.

► **GLOBAL STAR SOFTWARE** анонсировала Stronghold 2 – сиквел к не нужно уточнять какой игре. Он примечателен, в первую очередь, новым мощным 3D-движком, способным отображать на экране многие тысячи юнитов.

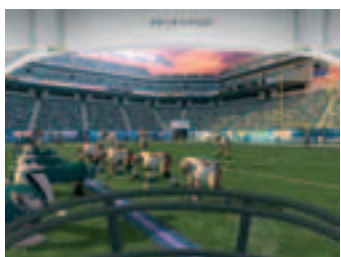
► **АВСТРИЙСКАЯ КОМПАНИЯ JOWOOD** опубликовала итоги работы за первое финансовое полугодие, и радостного в этих итогах крайне мало. Продажи упали с 12.3 миллионов евро до 7.3 миллионов, а общая прибыль – с 4 до 3.3 миллионов.

► **UBISOFT ПЕРЕИМЕНОВАЛА** находящийся в разработке Prince of Persia 2 в Prince of Persia: Warrior Within. Правильный шаг!

ФУТБОЛ ОТ SEGA ДОГОНЯЕТ ФУТБОЛ ОТ EA

По данным NPD, объем продаж игр на территории США в июле вырос на 27% по сравнению с прошлым годом. Аналитики такого не ожидали. 10 проектов за месяц разошлись тиражом более чем в 100 тыс. экземпляров (в прошлом году их было всего 4). Самой продаваемой игрой июля стала версия NCAA Football 2005 для PS2 от Electronic Arts. Версия для Xbox заняла пятое место хит-парада. Интересно, однако, что проект ESPN NFL 2K5 от Sega и Take 2 хоть и уступил своему именитому конкуренту, но весьма незначительно. Версии для PS2 и Xbox заняли 2 и 4 места соответственно. Всего же за месяц было продано 792 тыс. копий игры. Таким образом, можно говорить о том, что решение Sega со-

рудничать с Take 2 на рынке спортивных симуляторов, а также установить более низкую, по сравнению с проектами от EA, цену на игры спортивной линейки (\$20), было верным. И хотя к росту прибыли в краткосрочной перспективе это вряд ли приведет, позиции издательства на рынке от этого укрепятся наверняка. ■



ID-РАКЕТА НЕЖИЗНЕСПОСОБНА

Управляемая компьютером ракета стоимостью \$35000, созданная компанией Armadillo Aerospace, не прошла тестовые испытания. Завалившись на бок в процессе запуска, ракета красиво упала на землю... В нашем журнале эта новость появилась лишь по той простой причине, что Armadillo Aerospace принадлежит не кому иному, как Джону Кармаку из id Software. Эта компания, как и многие другие, участвует в проекте по созданию частного космического корабля, однако пока что «энтузиасты» особых успехов не добились, хотя были куда более удачные запуски, чем проведенный Armadillo Aerospace. ■

КОРОТКО

► **АМЕРИКАНСКИЙ РЕПИЗ THE GETAWAY: BLACK MONDAY ОТПОЖЕН** на январь 2005 года. Об этом сообщила Sony, не объяснив причины задержки. Выход игры в Европе по-прежнему намечен на конец ноября.

► **ELECTRONIC ARTS** назвали имя композитора The Sims 2, которым стал Марк Мазерсбо. Он известен как автор музыки к ряду фильмов и игр, а в далеком прошлом – фронтмен нью-вейв-группы Devo.

► **GSC GAME WORLD** анонсировали фэнтезийную реалтаймовую стратегию Heroes of Annihilated Empires. В списках «фич» – шесть рас и восемнадцать типов героев. Наличествуют ролевые элементы и масштабные битвы с участием до шестидесяти четырех тысяч юнитов одновременно.

► **ПЯТНАДЦАТОГО ОКТЯБРЯ** выходит Sacred Plus – обновленная и улучшенная версия хитовой RPG от Ascaron Entertainment. Новая версия включает в себя ряд апдейтов, интересные фишки, квесты, оружие, противников, а также две дополнительные локации. А в начале следующего года появится полноценный expansion pack под названием Sacred Underworld.

► **24 И 25 СЕНТЯБРЯ НА MGM GRAND**, что пройдет в Лас-Вегасе, состоится «круглый стол» фэнов Dark Age of Camelot, на котором они смогут встретиться друг с другом, а заодно и с разработчиками. Ожидаются конкурсы и раздача слонов.

ПОДАРКИ К РОЖДЕСТВУ

На первый взгляд, количество и качество проектов, которые Nintendo собирается выпустить этой осенью в Европе, весьма впечатляют. Если вы ждали Animal Crossing, один из самых необычных и интересных проектов для GameCube, вам пора бежать в магазин, так как на момент выхода журнала он уже должен быть в продаже. Pikmin 2 и Paper Mario 2 тоже, наверняка, не будут обделены вниманием покупателей. Но если говорить о GameCube, осенняя линейка выглядит все же не столь сильной, как хотелось бы. Если бы консоль от Nintendo существовала в вакууме, а игры для нее покупали только преданные фанаты, все было прекрасно. Однако ситуация несколько иная. Только Metroid Prime 2 может не опасаться конкурентов: проект такого масштаба обречен стать бестселлером. Все остальные игры, хотя и очень хороши сами по себе, могут затеряться в потоке предновогодних хитовых релизов. Тем обиднее, что Nintendo перенесла выход Geist и Star Fox на следующий год. А вот линейка

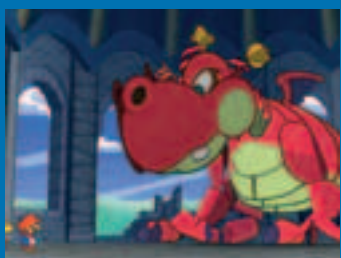
проектов для GBA оказалась традиционно сильной. Успеху сериалов Pokemon, Zelda и Mario ничто не угрожает. Полный список предновогодних релизов для GC и GBA выглядит следующим образом:

GAMECUBE

Pikmin 2 – 8 октября
Donkey Konga – 15 октября
Paper Mario 2: The Thousand Year Door – 12 ноября
Tales of Symphonia – 19 ноября
Metroid Prime 2: Echoes – 26 ноября

GAME BOY ADVANCE

Pokemon Leaf Green/Fire Red – 1 октября
The Legend of Zelda: The Minish Cap – 12 ноября
Mario vs. Donkey Kong – 19 ноября
Super Mario Ball – 26 ноября
Mario Party Advance – 3 декабря
Final Fantasy I & II: Dawn of Souls – 10 декабря ■

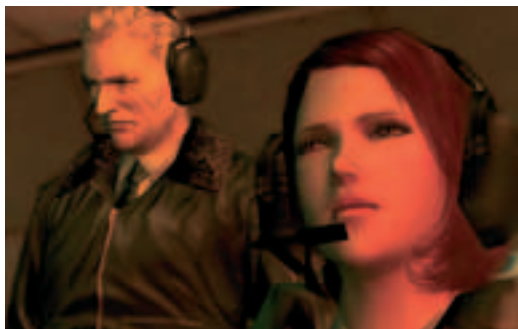


КОГО ЖДАТЬ НА TOKYO GAME SHOW?

Computer Entertainment Supplier's Association объявила, что в Tokyo Game Show 2004, которое будет проходить с 24 по 26 сентября, примут участие как минимум 49 компаний. На выставке мы сможем увидеть около 180 проектов. Пожалуй, больше всего публику интересует то, что на TGS Sony вновь собирается продемонстрировать PSP. По понятным причинам, японские геймеры не могли присутствовать на E3 в Лос-Анджелесе. В

Токио же у них будет возможность не только посмотреть на саму приставку, но и поиграть в нее. На данный момент известно, что мы увидим Dynasty Warriors, Rengoku: The Tower of Purgatory и Koron, однако этот список, наверняка, еще пополнится. Популярность PSP среди посетителей TGS гарантирована, ведь Nintendo в очередной раз решила не участвовать в шоу. Компания намерена провести множество небольших акций по всей Японии,

на которых публике будет продемонстрирована Nintendo DS. Что касается игр для домашних консолей, то мы сможем увидеть Metal Gear Solid 3 (PS2) и Enthusia Professional Racing (PS2) от Konami, Phantasy Star Online: Blue Burst (PC) и Sakura Taisen V Episode 0: Arano no Samurai Murasume (PS2) от Sega, Tales of Rebirth (PS2) от Namco и еще много интересных проектов. Однако громких анонсов пока не намечается. ■



КОРОТКО

► В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ компания EgoSoft мощно разрабатывает для Deep Silver дополнение к понятию какой игре под названием X2: The Return. Релиз – в феврале следующего года.

► В КАЧЕСТВЕ ОДНОЙ из бонусных машин Colin McRae Rally 2005 будет фигурировать пикап Nissan, на котором сам МакРэй катался в рамках гонки Париж-Дакар в этом году.

► PC-ПОРТ SAKURA TAISEN 4 выйдет в Японии в конце осени текущего года. Оригинальная версия была выпущена для Dreamcast в 2002 году.

► СПУСТЯ СЕМЬ МЕСЯЦЕВ после перехода Джейсона Холла из Monolith Productions в игровое отделение Warner Bros. Interactive Entertainment случилась... покупка компанией Warner Bros. бывшей обители Холла – то бишь Monolith Productions. Финансовые подробности не разглашаются.

► ADD-ON К ФЕНОМЕНАЛЬНОМУ ШУТЕРУ Painkiller, называющийся Battle Out of Hell, выйдет не раньше десятого ноября. По словам представителей DreamCatcher, задержка связана с необходимостью проведения мощной PR-кампании.

► КОМПАНИЯ MAJESCO получила права на разработку игры по мотивам кинофильма Jaws («Челюсти»). Игра, представляющая собой совершенное непонятно что, выйдет летом следующего года, адекват к тридцатому юбилею культового фильма.

► SONY ОБЪЯВИЛА о том, что в США сейчас 1.4 млн. пользователей PlayStation 2 играют по сети. Каждый месяц приносит около 50 тысяч новых подписчиков.

КОРОТКО

► ПОЯВИЛАСЬ ИНФОРМАЦИЯ о Metal Gear Acid для Sony PSP. Оказывается, на каждую миссию геймеру будут выделять ограниченное количество очков действия. Тратить их можно будет с помощью особых карт. Не уложитесь в лимит – миссия провалена.

► SNK NEO GEO разрабатывает для аркадной платформы AtomisWave (Sammy) новый файтинг класса «сборная солянка». В нем будут представлены персонажи King of Fighters, Metal Slug, Last Blade, Samurai Spirits, Garou: Mark of the Wolves и Savage Reign.

► KESSEN III, свежее анонсированная стратегия от Koei, должна разойтись по миру тиражом в миллион копий. По крайней мере так планирует издатель. Такой прогноз кажется даже излишне консервативным, ведь проекты серии Dynasty Warriors достигли такого же результата в одной только Японии. К слову, действие новой игры разворачивается в Стране восходящего солнца, во времена Нобунаги. Совсем как в Samurai Warriors.

► КОМПАНИЯ MIDWAY анонсировала гонку L.A. Rush, сиквел относительно популярного проекта San Francisco Rush, засветившегося на аркадах и PS one, а затем и на Dreamcast с Nintendo 64. Игра появится на Xbox и PlayStation 2 весной 2005 года.

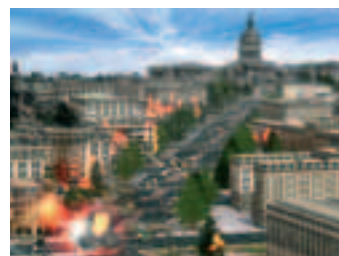
153 ИГРЫ ДЛЯ NINTENDO DS

Nintendo опубликовала список игр для Nintendo DS, которые должны выйти в США. О намерении выпускать свои проекты в этом регионе заявили столь именитые компании, как Atari, Capcom, Electronic Arts, Koei, Namco, Square Enix, Tecmo, THQ, Ubisoft, VU Games и многие другие. Среди наиболее заметных проектов можно выделить Castlevania, Need for Speed Underground, The Urbz, GoldenEye, Viewtiful Joe, Final Fantasy: Crystal Chronicles, Mega Man, Dynasty Warriors и Rayman. Всего на данный момент анонсировано 67 проектов. Плюс 22 игры, готовящиеся к выходу, названия которых еще не обнародованы. Кроме того, на данный момент известно, что в Японии различные издательства собираются выпустить 64 проекта для Nintendo DS. Однако, по слухам, большая часть хитов для новой портативной консоли появится в продаже лишь в начале 2005 года. По информации представителей некоторых японских магазинов, до конца 2004 года на Nintendo DS будет выпущено не более 11 игр. ■

ВОЕННО-ПОЛЕВЫЕ АКТЫ

Atari анонсировала новую реалтаймовую стратегию для PC под названием Act of War: Direct Action. Игра выйдет в 2005 году и в настоящий момент разрабатывается французской конторой Eugen Systems, а помогает ей Дейл Браун, автор та-

ких популярных техно-триллеров, как, например, Air Battle Force. Сюжет оригинальностью не отличается – игрок в роли предводителя элитных подразделений США борется с мировым злом на территории Сан-Франциско, Токио и Москвы. ■





*Сделай то,
о чем раньше
не мечтал*

R-Style®

Carbon® Ai 521



С высокопроизводительной рабочей станцией

R-Style® Carbon® Ai 521

на базе процессора Intel® Pentium® 4 3.40 ГГц
с технологией Hyper-Threading ,

**ТЫ СМОЖЕШЬ ТО, О ЧЕМ РАНЬШЕ НЕ МОГ И МЕЧТАТЬ –
СТАТЬ РЕЖИССЕРОМ, ДИЗАЙНЕРОМ ИЛИ КОСМИЧЕСКИМ
ПУТЕШЕСТВЕННИКОМ.**

За разумные деньги в составе R-Style® Carbon® Ai 521

- процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией HT с частотой до 3,40 ГГц
- двухканальная оперативная память DDR400
- высокопроизводительные графические адаптеры с интерфейсом AGP Pro
- жесткие диски Serial ATA (есть возможность организации RAID 0,1) сделают то, что раньше тебе не было доступно.

Система качества проектирования, разработки и производства компании R-Style Computers® сертифицирована по международному стандарту ISO 9001-2000.

На компьютеры R-Style® Carbon® устанавливается лицензионная операционная система Microsoft® Windows®.

Астрахань ТАН (8512) 394-254 **Братск** Байт (395-3) 411-121 **Владивосток** ЭР-Стайл ДВ (4232) 205-410 **Воронеж** Элмар Трейд (0732) 512-018 **Калининград** Балтик Стайл (011) 254-11-98 **Кемерово** Конкорд ПРО (3842) 357-888 **Кострома** ИТ-Профессионал (0942) 626-903 **Краснодар** ВСС Company (8612) 640-450 **Красноярск** ЛанСервис (3912) 239-342 **Москва** R-Style Trading (095) 514-14-14, Компания R-Style (095) 514-14-10, Профит-М (095) 748-02-72, Прайм Групп (095) 725-4432/33, Сибкон (095) 292-50-12 Экселент (095) 955-13-61 **Нижний Новгород** ЭР-Стайл Волга (8312) 443-517 **Новосибирск** ЭР-Стайл Сибирь (383-2) 661-167 **Пенза** ЭЛСИ (841-2) 544-141 **Пермь** ЭР-Стайл Кама (3422) 107-445 **Петрозаводск** Илвес (8142) 762-288 **Петропавловск-Камчатский** АМН (4152) 168-751 **Ростов-на-Дону** ЭР-Стайл Дон (8632) 524-813 **Санкт-Петербург** ЭР-Стайл СПб (812) 329-36-86 **Тамбов** Аксиома (0752) 759-370, Питон (0752) 719-754 **Тула** ПитерСофт-НТ (0872) 355-500 **Уфа** Альбей-Техпроект (3472) 289-212, Онлайн (3472) 248-228 **Хабаровск** ЭР-Стайл ДВ регион (4212) 314-530



Техническая поддержка: R-Style Computers (095) 514-1417
www.r-style-computers.ru

Сделано в России. Сделано на совесть!

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 16 ДО 30 СЕНТЯБРЯ 2004 ГОДА

Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
● 17	Creature Conflict: The Clan Wars	Senega Publishing	Европа	PC
● 17	Final Fantasy XI	Ubisoft	Европа	PC
● 17	Forgotten Realms: Demon Stone	Atari	Европа	PS2
● 17	Madden NFL 2005	Electronic Arts	Европа	PS2, Xbox, GC
● 17	Mario Golf: Advance Tour	Nintendo	Европа	GBA
● 17	NHL 2005	Electronic Arts	Европа	PC, Xbox, GC
● 17	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Европа	PS2, Xbox
● 17	Resident Evil Outbreak	Capcom	Европа	PS2
● 17	Terminator 3: The Redemption	Atari	Европа	PS2, Xbox, GC
● 17	The Sims 2	Electronic Arts	Европа	PC
● 17	Vietcong: Purple Haze	Gathering	Европа	PS2
● 20	Def Jam: Fight for NY	EA Games	США	PS2, Xbox, GC
● 20	F-Zero GP Legend	Nintendo	США	GBA
● 20	NHL 2005	EA Sports	США	PS2, Xbox, GC
● 20	Shark Tale	Activision	США	PS2
● 20	Star Wars: Battlefront	LucasArts	США	PC, Xbox
● 20	The Saga of Ryzom	Nevrax	США	PC
● 20	Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	США	PC, PS2, Xbox, GC
● 20	Warhammer 40,000: Dawn of War	THQ	США	PC
● 21	Backyard Hockey	Atari	США	PC
● 21	Backyard Skateboarding	Atari	США	PC
● 21	Blood Will Tell	Sega	США	PS2
● 21	Crusader Kings	Paradox Entertainment	США	PC
● 21	Dance Dance Revolution Extreme	Konami	США	PS2
● 21	Final Fantasy XI Chains of Promathia	Suare Enix	США	PC, PS2
● 21	Headhunter: Redemption	Sega	США	PS2, Xbox
● 21	Mega Man X: Command Mission	Capcom	США	PS2, GC
● 21	Monster Hunter	Capcom	США	PS2
● 21	Myst IV Revelation	Ubisoft	США	PC
● 21	Second Sight	Codemasters	США	PS2, Xbox, GC
● 21	Silent Hunter III	Ubisoft	США	PC
● 21	Star Wars: Battlefront	LucasArts	США	PS2
● 21	The Red Star	Acclaim	США	PS2, Xbox
● 22	Backyard Basketball	Atari	США	GBA
● 22	Rome: Total War	Activision	США	PC
● 22	X-Men Legends	Activision	США	PS2, Xbox, GC
● 24	Airborne Troops	Playlogic	Европа	PS2
● 24	Animal Crossing	Nintendo	Европа	GC
● 24	Arena Wars	Ascaron	Европа	PC
● 24	Call of Duty: United Offensive	Activision	Европа	PC
● 24	Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Европа	Xbox
● 24	Dark Fall 2	The Adventure Company	Европа	PC
● 24	EyeToy: Chat	SCEE	Европа	PS2
● 24	Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	Gathering	Европа	PC
● 24	Juiced	Acclaim	Европа	PC, PS2, Xbox
● 24	Killer7	Capcom	Европа	GC
● 24	Neighbors From Hell 2	JoWood Productions	Европа	Xbox, GC
● 24	NHL 2005	EA Sports	Европа	PS2
● 24	Pilot Down	DreamCatcher Interactive	Европа	Xbox
● 24	Rome: Total War	Activision	Европа	PC
● 24	Silent Hill 4: The Room	Konami	Европа	PS2, Xbox
● 24	Star Wars: Battlefront	LucasArts	Европа	PC, PS2, Xbox
● 24	Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force	Ubisoft	Европа	GBA
● 24	Test Drive: Eve of Destruction	Atari	Европа	PS2
● 24	Tiger Woods PGA Tour 2005	EA Sports	Европа	PC, PS2, Xbox, GC
● 24	Warhammer 40,000: Dawn of War	THQ	Европа	PC
● 27	Donkey Konga	Nintendo	США	GC
● 27	Shadow Hearts: Covenant	Midway	США	PS2
● 27	Shark Tale	Activision	США	PC, Xbox, GC, GBA
● 28	Armored Core: Nexus	Agetec Inc.	США	PS2
● 28	Colin McRae Rally 2005	Codemasters	США	Xbox
● 28	Crash Twinsanity	VU Games	США	PS2, Xbox
● 28	Evil Genius	VU Games	США	PC
● 28	Rocky: Legends	Ubisoft	США	PS2, Xbox
● 28	Shin Megami Tensei: Nocturne	Atlus Co.	США	PS2
● 28	SuperPower 2	DreamCatcher Interactive	США	PC
● 28	SVC Chaos: SNK vs. Capcom	SNK	США	PS2, Xbox
● 28	The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee	Ubisoft	США	PS2, Xbox
● 28	Trigger Man	Crave	США	PS2, Xbox
● 30	Isle of Man TT Superbikes	Jester Interactive	Европа	PS2

● Исключительно перспективная игра.

● Проект, на который стоит обратить внимание.

СПИСОК РОССИЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 16 ДО 30 СЕНТЯБРЯ 2004 ГОДА

Оригинальное название	Русское название	Издатель в России
Atlantis Evolution	-	Акелла
Catan	Колонизаторы	Руссобит-М
CavemanZAC	Динофобия	Руссобит-М
Clue Finders: 3rd Grade Adventures	Следопыты: Загадка Матки	Руссобит-М
Dark Fall: Lights Out	-	Акелла
Dronez	КиберЗона	Новый Диск
Fred & Jeff: A Movie Adventure	-	Акелла
Indoor Karting Game	Картлэнд	Новый Диск
m.o.b. enforcer	-	Руссобит-М
Shellshock: Nam '67	-	Новый Диск
Sherlock Holmes: The Silver Earring	Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки	Новый Диск
Spy Fox "Operation Ozone"	Агент Лис: операция "Озон"	Руссобит-М
The Suffering	-	Новый Диск
Super Power 2	Воля к власти	Акелла
Tiny Cars 2	Маленькие машинки	Новый Диск
Virtual Skipper 3	Парусная регата	Новый Диск

ТРОН ДЛЯ TURBINE

Turbine Entertainment анонсировали первый проект в рамках Asheron's Call с того момента, как компания выкупила у Microsoft права на торговую марку AC. Проект называется Asheron's Call: Throne of Destiny и представляет собой, как несложно догадаться, всего лишь expansion pack с новой сюжетной линией, свежей расой Viamontians и обновлением по части предметов. Релиз – весной следующего года. ■



ОБИ-ВАН В СТИЛЕ «ЛЕГО»

Eidos Interactive подписала контракт на издание в апреле следующего года Lego Star Wars для PC, PS2, Xbox и GBA. Игра представляет собой action/adventure на базе трех приквелов «Звездных войн» (то бишь The Phantom Menace, Attack of the Clones и Revenge of the Sith), но все персонажи, как явствует из названия, выполнены в духе детского конструктора «Лего». Пока можно полюбоваться только на квадратного Оби-вана с квадратным световым мечом. Но все остальные ключевые герои фильма также будут в наличии. Разрабатывает игру неизвестная Traveller's Tales, которая прославилась своими яркими экшнами и платформерами. ■



КОРОТКО

► **КОМПАНИЯ SEGA** анонсировала новую гонку для аркадных автоматов, называемую Sega Driving School. Она позиционируется как реалистичный симулятор! В игре будут два режима – Training и Challenge, а миссии будут состоять из заданий вроде «вы должны проехать аккуратно, никого не задеть и не нарушать правила движения». Красивая графика и смена погодных условий в реальном времени прилагаются.

КОНСОЛИ ПРОИГРЫВАЮТ БИТВУ ЗА ОНЛАЙН

Сотрудники The NPD Group, больше известные как «те самые люди, которые каждый месяц публикуют чарты продаж», провели исследование с довольно занятными результатами. Они опросили около семи с половиной тысяч человек, являющихся счастливыми обладателями PC, PlayStation 2 или Xbox, и выяснили, что шестьдесят процентов респондентов не прочь поиграть в онлайн, причем подавляющее большинство из них используют PC, игнорируя соответствующие возможности консолей. Прочие результаты исследования таковы: соотношение игрового времени в онлайн и оффлайне для пользователей PC составляет 60 к 40, а десять процентов любителей мультимедийных игр выходят в сеть при помощи мобильных телефонов. Так что уже в ближайшее время можно ожидать, что портативные платформы начнут соперничать с консолями по части онлайн-игр. ■

МЕСТО ВСТРЕЧИ ИЗМЕНИТЬ НЕЛЬЗЯ

19 сентября. Полдень. Интернет-центр «Safemax на Пятницкой» (Москва, ул. Пятницкая, д. 25, стр. 1). Именно в это время мы ждем всех желающих встретиться с командами создателей журналов «Страна Игр» и «PC ИГРЫ», выиграть многочисленные призы и самое главное – побороться в турнире по Ground Control 2 за суперприз – поездку в Швецию к разработчикам игры и крутую карту GeForce 6800 от компании NVIDIA. Правда, для того, чтобы попасть на студию Massive Entertainment, необходимо выполнить несколько условий. Во-первых,

купить лицензионную версию игры Ground Control 2, найти номер CD-Key, который нанесен на наклейку внутри каждой коробки с игрой, и с помощью него зарегистрироваться на сайте <http://www.groundcontrol2.ru>. Обратите внимание, что поездка в Швецию может быть предоставлена лишь игроку, достигшему 18-летнего возраста и владеющему заграничным паспортом, действительным как минимум до июня 2005 года. Счастливчик отправится в Швецию в октябре этого года. Там он сможет пообщаться с разработчиками, сыграть с ними пару-тройку

партий и, возможно, увидеть, над какими новыми проектами работает именитая студия. Не упустите свой шанс!

Тем, кто еще не отметил свое 18-летие, не стоит огорчаться. Для вас в этот день – масса конкурсов и море призов от организаторов и спонсоров – издательского дома (game)land, компаний «Софт Клуб» и Gigabyte. Правда, для этого также нужно зайти на сайт <http://www.groundcontrol2.ru> и зарегистрироваться. Торопитесь, времени осталось совсем немного. До встречи в воскресенье! ■

КОРОТКО

► **СВЕЖАЯ RPG** от Sony выйдет в Японии третьего ноября этого года. Речь идет об Arc the Lad: Generation – сиквеле Arc the Lad: Twilight of the Spirits, игры, которая вывела этот сериал на новую высоту благодаря красивой трехмерной графике и оригинальной системе боя. Ожидается, что этот проект будет локализован на Западе.

► **ОФИЦИАЛЬНЫЙ АНОНС** игры Mario Party 6 был опубликован Nintendo. Игра появится в продаже в Японии уже этой зимой, в ней вы найдете 75 мини-игр и традиционную для сериала веселую мультиязычную графику.

ПЕРВЫЙ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ

Нынешний високосный год можно назвать олимпийским, можно назвать футбольным, но можно назвать и годом компьютерного спорта. Именно в 2004 году в России был признан компьютерный спорт, весной с успехом прошло первое всероссийское соревнование – Кубок России. И сейчас полным ходом идет подготовка к проведению Первого Чемпионата России по компьютерным играм, который в будущем должен стать ежегодным осенним праздником для киберспортсменов. Организаторами Чемпионата, как и Кубка, стали Федерация компьютерного спорта России и компания «Инфо-Экспо».

Пройдет это событие в три этапа. Отборочные в регионах, далее зональные соревнования, и финал в Москве, в выставочном комплексе «КРОКУС-ЭКСПО» с 20 по 23 октября 2004 года в рамках 4-й Международной выставки «ИнфоКом-2004». Дисциплинами Чемпионата выбраны самые популярные во всех регионах страны игры: Counter Strike 5x5, Quake 3 1x1, Warcraft 3 1x1. В рамках Чемпионата пройдет уже второй турнир на Кубок «Страна Игр. ИнфоКом 2004», организованный журналом «Страна Игр», но на этот раз он будет посвящен консольным дисциплинам.

Это будут файтинги Soul Calibur II и Tekken 4, а также гонка Gran Turismo 4: «Prologue». Подробные правила нашего турнира вы найдете в следующем номере «Страны Игр». Кроме того, свежие новости о нем можно всегда обнаружить на <http://www.gameland.ru>, <http://asof.bmedia.ru>, а также <http://www.game24.ru>. Вопросы можно направлять по адресу wren@gameland.ru.

Подробности относительно Первого Чемпионата России по компьютерным играм ищите на <http://www.cybersport.ru>. ■



Tekken 4.



Gran Turismo 4: «Prologue».



Soul Calibur II.

Акелла

SABOTAGE

САБОТАЖ

BREAK THE RULES!



PC CDROM

Далекое будущее. Конфедерация и Империя ведут долгую и безрезультатную войну. Секретный агент Империи заброшен в столицу Конфедерации с диверсионной миссией. На определенном этапе он может перейти на сторону Конфедерации и начать



сражаться против агентов Империи. Но встреча с тайной организацией поставит перед ним новый вопрос. Может быть, лишь они исполняют извращенный долг, а Империя и Конфедерация - нет?..



- Непривычный сюжет с тремя вариантами концовки.
- Реалистичная анимация лиц персонажей и физиономия модели.
- Более 150 видов NPC, противников и монстров.
- Семнадцать миссий, более сорока часов геймплея.
- 25 видов оружия в шести классах (обычное, тяжелое, энергетическое, бомбы, оружие ближнего и рукопашного боя).

www.akella.com



© 2004 "Akella"
© 2004 "Avaton Style Entertainment"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
E-mail: support@akella.com
Отдел продаж: (095)363-8514
представитель на Украине - "Мультитрайб"
www.multitrybe.com.ua



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 13.08-29.08

PLAYSTATION 2

▶ НАЗВАНИЕ

▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | | |
|----|--|----|
| 1 | Spider-Man 2 | 28 |
| 2 | Shrek 2 | 19 |
| 3 | Athens 2004 | 17 |
| 4 | Driv3r | 16 |
| 5 | Tekken 4 | 14 |
| 6 | Need for Speed Underground | 13 |
| 7 | Gran Turismo 4: «Prologue» | 12 |
| 8 | Medal of Honor: Rising Sun | 11 |
| 9 | Harry Potter and the Prisoner of Azkaban | 11 |
| 10 | Grand Theft Auto: Vice City | 10 |

PC (BOX)

▶ НАЗВАНИЕ

▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | | |
|----|--|----|
| 1 | Soldner. Бойцы спецназа | 33 |
| 2 | Harry Potter and the Prisoner of Azkaban | 14 |
| 3 | Ларри 7: Сяк под парусом | 12 |
| 4 | Warcraft 3: The Frozen Throne (русская версия) | 12 |
| 5 | Ground Control 2: Операция «Исход» | 11 |
| 6 | Postal Апокалипсис | 11 |
| 7 | Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия) | 11 |
| 8 | Частная клиника | 11 |
| 9 | Far Cry | 10 |
| 10 | Empire Earth (русская версия) | 10 |

PC (JEWEL)

▶ НАЗВАНИЕ

▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | | |
|----|-------------------------------|----|
| 1 | В тылу врага | 25 |
| 2 | Beyond Divinity: Оковы судьбы | 18 |
| 3 | The Suffering | 17 |
| 4 | Postal Апокалипсис | 16 |
| 5 | Soldner. Бойцы спецназа | 15 |
| 6 | Сибирь 2 | 14 |
| 7 | Singles | 12 |
| 8 | Летние игры Афины 2004 | 11 |
| 9 | Rainkiller: Крещеный кровью | 10 |
| 10 | Князь тьмы | 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» 09.08-22.08

PLAYSTATION 2

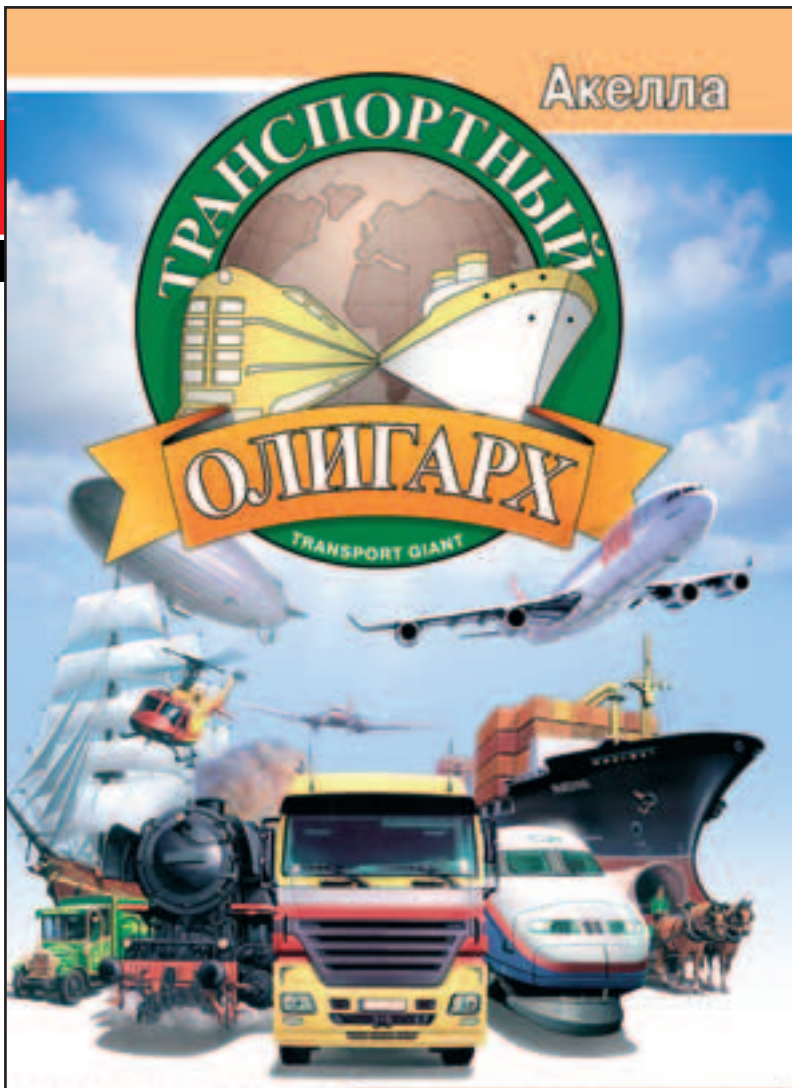
▶ НАЗВАНИЕ

▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | | |
|----|--------------------------------------|----|
| 1 | Spider-Man 2 | 64 |
| 2 | Driv3r | 56 |
| 3 | Need for Speed Underground | 55 |
| 4 | Grand Theft Auto: Vice City | 31 |
| 5 | Shrek 2 | 30 |
| 6 | Tekken 4 | 30 |
| 7 | Medal of Honor: Frontline | 29 |
| 8 | Medal of Honor: Rising Sun | 29 |
| 9 | Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex | 25 |
| 10 | Fight Night 2004 | 24 |

КОММЕНТАРИЙ

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



ХИТ-ПАРАД 15.08 – 21.08

PC (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► **ИГРА**

- 1 Doom 3
- 2 Championship Manager: Season 03/04
- 3 The Sims Triple Deluxe
- 4 The Sims
- 5 Far Cry
- 6 CSI: Dark Motives
- 7 Soldiers: Heroes of World War II
- 8 Counter-strike: Condition Zero
- 9 Joint Operations: Typhoon Rising
- 10 Call of Duty

► **ИЗДАТЕЛЬ**

- Activision
- Eidos
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Ubisoft
- Ubisoft
- Codemasters
- Sierra
- Novalogic
- Activision

PLAYSTATION 2 (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► **ИГРА**

- 1 Athens 2004
- 2 Spider-Man 2
- 3 Driv3r
- 4 Formula One 04
- 5 Shrek 2
- 6 Onimusha 3: Demon Siege
- 7 Sonic Heroes
- 8 Catwoman
- 9 SingStar
- 10 Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

► **ИЗДАТЕЛЬ**

- SCEE
- Activision
- Atari
- SCEE
- Activision
- Capcom
- Sega
- Electronic Arts
- SCEE
- Electronic Arts

GAMECUBE (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► **ИГРА**

- 1 Spider-Man 2
- 2 Sonic Adventure 2: Battle
- 3 Super Mario Sunshine
- 4 Pokemon Colosseum
- 5 Mario Kart: Double Dash!!
- 6 Mario Golf: Toadstool Tour
- 7 Star Wars: Rebel Strike
- 8 Need for Speed: Underground
- 9 Super Smash Bros. Melee
- 10 Shrek 2

► **ИЗДАТЕЛЬ**

- Activision
- Sega
- Nintendo
- Nintendo
- Nintendo
- Nintendo
- LucasArts
- Electronic Arts
- Nintendo
- Activision

XBOX (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► **ИГРА**

- 1 Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow
- 2 The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
- 3 Full Spectrum Warrior
- 4 Spider-Man 2
- 5 Driv3r
- 6 Need for Speed: Underground
- 7 Thief: Deadly Shadows
- 8 FIFA 2004
- 9 Halo: Combat Evolved
- 10 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora

► **ИЗДАТЕЛЬ**

- Ubisoft
- Sierra
- THQ
- Activision
- Atari
- Electronic Arts
- Eidos
- Electronic Arts
- Microsoft
- Ubisoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► **ИГРА**

- 1 Genso Suikoden IV
- 2 World Soccer Winning Eleven 8
- 3 Summon Night: Craft Sword Monogatari 2
- 4 Paper Mario RPG
- 5 Famicom Mini: Super Mario Bros. 2
- 6 Legend of Stafi 3
- 7 Jikkyou Powerful Pro Baseball 11
- 8 Gunslinger Girl Vol. 3
- 9 Jissen Pachislot
- 10 Final Fantasy I & II Advance

► **ИЗДАТЕЛЬ**

- Konami
- Konami
- Banpresto
- Nintendo
- Nintendo
- Nintendo
- Konami
- Marvelous
- Sammy
- Square Enix

► **ПЛАТФОРМА**

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

КОММЕНТАРИЙ

Новая RPG от Konami скоро доберется и до Европы. Пока же владельцы PC сметают с полок магазинов Doom III, а поклонники PS2 переигрывают по-своему Олимпиаду в Athens 2004. На GameCube интересных релизов давно уже не было...



Середина XIX века - эпоха стремительного развития промышленности и торговли, время роста городов и массового образования фабрик и мануфактур.



Вы начинаете игру руководителем маленькой транспортной фирмы в 1850-м и заканчиваете уже в двадцать первом веке - под вашим умелым руководством компания может стать лидером грузовых и пассажирских перевозок наших дней!



- ✈ Два масштабных сценария и огромное количество отдельных миссий для Европы и США.
- ✈ Более 130-ти транспортных средств, начиная от паровозов и заканчивая вертолетами.
- ✈ Подробный контроль маршрутов и графиков перевозок.
- ✈ Реалистичная экономика.



www.akella.com



© 2004 Akella
 © 2004 JoWood Productions
 Все права защищены. Неотъемлемой частью является продукция от игры с доставкой на сайте www.akella.com
 Tel: +380 (0)95 363 46 14
 E-mail: akella@akella.com
 Доставка приклада: (095) 363-46-14
 Представитель на Украине - "Мультистрим" www.multistream.com.ua



Port Royale 2 Акелла

Порт Рояль 2



Port Royale 2 - это продолжение одной из лучших морских стратегий 2003 года! На дворе семнадцатое столетие, место действия - Карибское море. Вам предстоит заняться торговлей с 60 странами мира, выполнять заказы торговцев, дипломатов и даже королей различных держав или же встать на путь пирата...

Постройте своими руками огромный мир, в котором более 60 городов с тысячами домиков, заводскими зданиями, и особыми строениями для наилучшего процветания!



- Огромные кампании, а также масса сценариев и режим обучения. Ваши возможности бесконечны - играть можно столько, сколько вашей душе угодно!
- 16 различных типов кораблей, созданных в детальном соответствии с историческими прототипами.
- Великолепные морские сражения в прекрасном графическом исполнении.

www.akella.com



© 2004 "Akella"
© 2004 "Акелла"
Все права защищены
Надзорное копирование производится
игры с доставкой на www.soyoz.ru
E-mail: support@akella.com
Отзовит продаж: (095)363-4814
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



FLASHBACK

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН (WREN@GAMELAND.RU)

1 ГОД НАЗАД

18 (147) 2003



НА ОБЛОЖКЕ: Republic: The Revolution



В прошлом номере мы писали о стратегии в мире Warhammer 40000, а в год назад рубрику «Хит?!» посвятили шутеру Fire Warrior из той же вселенной. Игра на поверку, правда, оказалась куда хуже, чем мы от нее тогда ждали. Зато Jak II, герой которого «обзавелся козлиной бородкой» стал позже чуть ли не лучшим платформером сезона. В рубрике обзоров блистал стильный боевик Trop 2.0, сейчас готовящийся к релизу на Xbox и Game Boy

Advance, а «Киберспорт» готовил читателей к WCG 2003. Раздел «Ретро» отметился материалом нашего специалиста по истории индустрии Алексея Беспалько – он поведал нам о самых-самых первых игровых автоматах, а также их прародителях. Рубрика «Обратная Связь» во главе с Купером буйно цвела и колосилась: читатели присылали нам письма, стилизованные под диалоги Платона, и изъяснялись в любви к розовым слонам. Идиллия! ■

5 ЛЕТ НАЗАД

18 (51) 1999



НА ОБЛОЖКЕ: Drakan: Order of the Flame



Чудесным образом в самое начало журнала пробралась половина рубрики «Обратная связь». Всем, кто сейчас жалуется, что их письма почему-то не публикуют, рекомендую ознакомиться с тем, что приходило в «СИ» раньше. На обложку вынесли «необыкновенный клон» Tomb Raider, который, увы, был незаслуженно проигнорирован геймерами, равно как и сиквел, вышедший через несколько лет на PS2. Зато сериал Colin McRae Rally (тогда мы писали о второй части) жив и по-

ныне. И это неудивительно, ведь хорошую раллийную игру и тогда, и сейчас найти не так-то просто. Лишь в последние месяцы ситуация стала меняться к лучшему – посмотрите обзор Richard Burns Rally. Еще один ключевой материал – обзор System Shock 2. Проект мы обозвали «приключенческой трехмерной игрой с динамикой лучших представителей лучших adventure и с ролевыми элементами наиболее достойных RPG». И девять баллов поставили. О как! ■



3 ГОДА НАЗАД

18 (99) 2001



НА ОБЛОЖКЕ: Звездные войны



На попытку оценить состояние игровой вселенной Star Wars нас сподвигла лавина новостей о фильме Star Wars: Episode II Attack of the Clones. Тут-то мы и обнаружили, что в разработке находилось сразу семь проектов, имеющих отношение к Star Wars. Среди них – и Star Wars: Knights of the Old Republic, ставшая одной из лучших игр ушедшего года. Рекомендую также обратить внимание на репортаж с выставки Nintendo SpaceWorld. Кто бы мог тогда

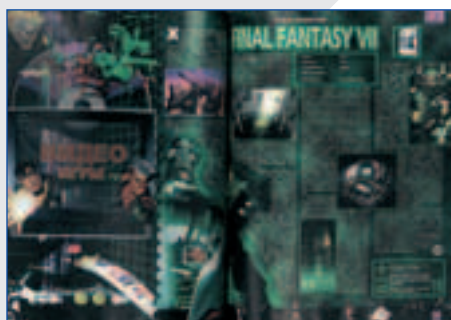
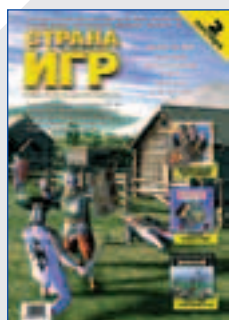
предположить, что она окажется последней? В 2002 и 2003 годах SpaceWorld отменили, а в этом и вовсе даже не вспоминали о ней. А тогда на носу была японская премьера GameCube, строились грандиозные планы, анонсировались сногшибальные проекты... И, наконец, очень поучителен материал о самой концептуальной игровой рекламе, куда затесался и кусочек рекламы обычной, коммерческой. Да так, что сразу и не догадаешься. ■

7 ЛЕТ НАЗАД

8 (16) 1997



НА ОБЛОЖКЕ: Всеслав Чародей



В прошлый раз мы уже вспоминали этот номер, а теперь посмотрим, что еще вкусенького подготовила для читателей тогдашняя команда «СИ». Борис Романов, к примеру, описывал Final Fantasy VII и абсолютно заслуженно поставил игре 10 баллов из 10 возможных. И ничуть не ошибся, говоря о том, что она «станет той игрой, на которую все ее последователи и будут равняться». Можно вспомнить немало хороших японских RPG, но действительно знаковой стала как раз FF VII.

Поклонникам компьютерных «ролеушек» тоже было чем заняться – вышла Elder Scrolls: Battlespire. Красивейшая трехмерная графика и правильный набор атрибутов и умений сделали ее отличным выбором для фанатов PC RPG. Ну, а любители экшнов, наверняка, жадно вчитывались в превью Half-Life. Тогда у нас даже были некоторые сомнения в успехе проекта. Прежде всего, не внушал нам доверия издатель – Sierra. Но ничего – обошлось! ■

СТРАНА ИГР #18(171) СЕНТЯБРЬ 2004

Акелла
THE BOSS: LA COSA NOSTRA
Крестный отец
ЧЕСТЬ СЕМЬИ

На дворе двадцатые годы. Нью-Йорк, как и многие другие города, находится во власти гангстеров. В этом мире вам предстоит стать самым настоящим Крестным отцом. Расправляйтесь с конкурентами, развивайте способности любимого гангстера и заставьте всех гнуть спину ради вас и вашего счета в банке!

Шикарная трехмерная графика - город выглядит как настоящий!
Уникальная комбинация стратегии, менеджмента и RPG.
Играйте против полицейских, мирных и не очень граждан, а также расправляйтесь с другими маленькими гангстерами, которые зря возомнили, что они большие.
Сетевой режим игры до 8 игроков через TCP/IP, LAN и Интернет!

© 2003-2004 "Акелла"
© 2003-2004 "HekstetSoft",
© 2003-2004 "Hekstet Entertainment"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется
игрой © доставкой www.sibgames.ru

www.akkella.com

СОЮЗ М. БИГЕО

Е-mail: support@akella.com
Отдел продаж: (099)363-4814
представитель на Украине - "Мультиград"
www.multigrad.com.ua

СТРАНА ИГР #18(171) СЕНТЯБРЬ 2004

ТЕМА НОМЕРА

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox
- ЖАНР: Racing
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клуб»
- ЗАРУБЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИК: Criterion Games
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
- ОНЛАЙН: <http://www.burnout3.ru>



Космические корабли бороздят просторы Вселенной все так же, как и тридцать лет тому назад. Трава не стала зеленее, воздух – свежее, люди – искреннее. И аркадные гоночные игры до сих пор точь-в-точь похожи на те шедевры, к которым стояли очереди в залах игровых автоматов и пять, и десять, и пятнадцать лет назад. В очередной раз перевозноса до небес сериал Need for Speed, ставший стандартом де-факто в жанре и превратившийся за последние годы из скромного середнячка в лидера продаж по всему свету, приходится то и дело журить разработчиков за нежелание развивать аркадные гонки, отсутствие новых идей и решений...



BURNOUT

CRASH WITH ME!

TAKEDOWN

CRITERION + EA = ЛЮБОВЬ

ЦЕНА ВОПРОСА –
48 МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ

Незадолго до выхода в свет первого совместного игрового проекта Burnout 3, Electronic Arts объявила о покупке компании Criterion у ее бывшего владельца группы Cannon за 48 миллионов долларов. В распоряжении EA оказалась не только студия Criterion Games, но и популярнейший пакет инструментария для разработчиков RenderWare. Весьма показательная ситуация – не исключено, что скоро к дружной семье EA присоединятся другие независимые разработчики, создающие в данный момент игровые проекты для EA. Среди них такие известные компании, как CryTek, Free Radical Design, Oddworld Inhabitant.



Crash

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Бесспорно, каждая новая серия NFS – большое событие, однако абсолютная гегемония сериала, похоже, поднадоела не только многочисленным игрокам, но и самому могучему издательству Electronic Arts. Тут-то и показалась на горизонте еще одна культовая гоночная серия, нахально готовящаяся сместить NFS с годами занимаемого им трона короля аркадного жанра.

Главный принцип «разрушение прежде всего» создатели Burnout уяснили еще в процессе работы над первой частью игры в далеком 2001 году. Издаваемый слабенкиим паблишером Asclaim новаторский продукт, в котором зрелищные автомобильные аварии являлись неотъемлемой частью игрового процесса, был сразу оценен критиками, но не был замечен широкой общественностью. Вместе с тем задачи сделать Burnout суперхитом перед разработчиками никто и не ставил. Ведь, как и забавная гоночка AirBlade, игра создавалась лишь с

3:



▶ Сцены аварий в игре – почти кинематографического качества.



▶ Массовые завалы в игре не редкость, а в режиме Crash Time – так вообще главная цель.



▶ Простейший способ избавления от соперника – банальный таран.



ВЕРДИКТ

АРКАДНЫЙ АБСОЛЮТ



9.0
НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Эталонная графика и зажигательный игровой процесс. Тотальные разрушения никогда не были столь веселыми.

Минусы

Хочется больше трасс, разнообразия характеристик автомобилей и еще более веселого режима Crash Time.

Самая дружелюбная по отношению к игроку гоночная игра гарантирует стопроцентное веселье и бурю восторженных эмоций.



целью как следует раскрутить новейший инструмент для разработчиков RenderWare, созданный материнской компанией. На долю Burnout и AirBlade приходилась роль неких расширенных технологических демок новой технологии. Однако несомненный талант разработчиков просматривался в этих продуктах, что называется, невооруженным глазом. А уж как хорошо они рекламировали систему RenderWare!

CHALLENGE EVERYTHING

Количество проданных лицензий выросло на порядок, а многие из разработчиков, уже использовавших ее, научились благодаря Burnout новым приемам эффективного использования RenderWare, которая на сегодняшний день уже практически превратилась в мировой стандарт middleware-инструментария. На ее основе создано более сотни игр, а лицензию купило уже несколько десятков компаний. На базе RenderWare были разработаны такие суперхиты, как GTA3 и GTA: Vice City, а также, к примеру, наш отечественный проект Axle Rage от «Акеллы». Burnout 2: Point of Impact создавался уже как серьезный проект, претендующий на кошелки игроков, и при этом красовался всеми возможными и невозможными способностями пакетов RenderWare нового поколения. И тут уже успех был нешуточный – почти миллион копий

по всему миру. Для Acclaim это существовавшее достижение. Плюс еще более культовый статус среди хардкорщиков благодаря усовершенствованной системе поврежденных и весьма высокой зрелищности аварий. При всех плюсах, тем не менее, в проекте никогда не чувствовалась цельности, разработчикам никак не удавалось собрать все уникальные особенности проекта воедино, сделать из списка наворотов игру, в которой бы все они гармонично использовались. При всех амбициях Criterion, студии явно нужен был другой партнер – не просто издатель, который берет мастер-диск, тиражирует его и рассовывает по красочным коробочкам, а компания, которая знает правильный путь к успеху, готовая ставить перед собой почти невыполнимые цели и добиваться их достижения. Electronic Arts давно присматривалась к Criterion и RenderWare, хотя саму систему предпочла не лицензировать – все внутренние проекты EA создаются на базе своего собственного инструментария. «Электроникам» же понадобилась не только продвинутая система разработки, но и расширение своей линейки, особенно тонкой в той части, которая касается гоночных продуктов. Кроме Need for Speed, который лишь совсем недавно стал по-настоящему серьезной частью бизнеса EA, игр этого жанра в запасе у крупнейшего в мире независимого издательства

нет. Провалился очаровательный, но ушедший в тень NFS: экстремальный Shox, ушла к Sony лицензия на «Формулу 1»... Идеальным «тестовым продуктом» для наметки дальнейших путей сближения двух компаний стал проект Burnout 3, опять же создаваемый Criterion для демонстрации впечатляющих возможностей новой версии RenderWare. Однако тот тираж, что для Acclaim был серьезным финансовым успехом, для продукта от EA считается весьма разочаровавающим. Так что из середнячка проекту придется выбиваться в лидеры. И, надо сказать, к этому имеются все предпосылки. Из нашего обстоятельства знакомства с полной версией игры, можно сделать простой, но емкий вывод: Burnout 3 – лучшая аркадная гонка в истории!

ФОРСАЖ, ЕЩЕ ФОРСАЖ!

К гонкам на безумных скоростях и зрелищным авариям мы уже давно привыкли, во многом приучили нас к ним первые две серии Burnout. Но ставки возросли, и Criterion вместе с EA приготовили для сверхконсервативного жанра настоящую бомбу. Burnout 3 – самая быстрая, самая разрушительная и самая аркадная гоночная игра на планете. Громкая, яркая, стремительная и бескомпромиссная. Бесконечно красивая и на удивление многослойная. Столь новаторская и оригинальная, что можно поверить в красующуюся на коробке неприличную цифру, 3. В

**МИНИ-ИНТЕРВЬЮ С АЛЕКСОМ УОРДОМ,
ГЛАВОЙ СТУДИИ CRITERION GAMES**

СИ: Каким образом вашей студии удалось добиться столь впечатляющих графических результатов от PlayStation 2?

AW: Наша студия специализируется на PS2 уже достаточно давно, и без лишней скромности могу сказать, что нам удалось хорошо изучить железо от Sony. Кроме того, технологии RenderWare также создавались с прикидкой, в основном, на PS2. С каждым новым проектом нам удавалось сделать что-то новое, Burnout 3 – не исключение. Когда мы создавали предыдущую серию игры, казалось, что возможности PS2 в Burnout 2 использованы на 90-95 процентов. На деле оказалось лишь около 50. Sony создала очень хорошую, но сложную для изучения и разработки систему – выцарапать из нее все возможное не так-то просто. С другой стороны, это обеспечит нам еще не один скачок производительности в ближайшем будущем.

СИ: Почему Electronic Arts купила Criterion? Из-за Burnout и других разработок, или из-за того, что компании потребовался RenderWare?

AW: Я слышал очень много разных версий, вплоть до того, что EA решила обанкротить половину компаний игровой индустрии, лишив их наших инструментов RenderWare. На самом деле, EA – очень мудрая компания с чрезвычайно далеко идущими планами. Для Criterion в этих планах имеется свое место, причем как для разработчиков игр, так и для инструментария, который, видимо, будет постепенно интегрирован в собственные тех. процессы компании. При этом EA крайне заинтересована в развитии всей игровой индустрии и вовсе не собирается монополизировать рынок – иначе она уже давно вынашивала бы планы по созданию собственной игровой приставки.

СИ: Как вы оцениваете PSP и собираетесь ли разрабатывать игры для этой системы?

AW: Criterion непременно разработает версию RenderWare для PSP, а мы планируем создание нескольких игр. Sony в очередной раз создала чрезвычайно интересную с технической точки зрения систему, способную с легкостью оперировать графикой уровня PS2. Примерно такого качества продуктов вы и сможете ожидать от нашей студии...

СИ: А как насчет выпуска того же Burnout на PC?

AW: Не думаю, что игра такого рода будет пользоваться большой популярностью на персональных компьютерах. Технических препятствий для этого нет, но мы, как и наши издатели, считаем, что откровенно аркадные гоночные игры владельцам PC не слишком интересны. Вот если бы мы добавили в комплект редактор уровней, тогда могло бы что-то получиться. В любом случае, Burnout 3 точно на PC не появится, а по поводу следующих проектов – подумаем.



▶ В игре доступно 72 разнообразных автомобиля, от крошек-малолитражек и джипов до автомобилей класса «Формулы 1» и школьных автобусов. Бьются все одинаково хорошо.

BURNOUT 3 – САМАЯ БЫСТРАЯ, САМАЯ РАЗРУШИТЕЛЬНАЯ И САМАЯ АРКАДНАЯ ГОНОЧНАЯ ИГРА НА ПЛАНЕТЕ. ГРОМКАЯ, ЯРКАЯ, СРЕМИТЕЛЬНАЯ И БЕСКОМПРОМИССНАЯ.

Crash

Конце концов, просто наркотически затягивающая.

Вгрыземся в каменные устои игрового процесса. Гонимая составляющая Burnout 3 в полной мере отвечает формулировке «все гениальное просто». То есть, она а) проста до безобразия и б) гениальна. Лавируя в бесконечном потоке автотранспорта современных мегаполисов и их окрестностей, вы должны добраться до финиша первым, по пути обеспечив максимальное число сходов противника с трассы. Такой сход именуется Takedown и обеспечивается десятками различных способов, самый верный из которых – бортвание о разнообразные препятствия. Существуют и извращенные варианты – к примеру, можно самому попасть в грандиозную аварию, в результате которой также будет зачета и машина соперника. За все подобные безобразия игрок получает самую ценную субстанцию в своей адреналиновой гоночной жизни – boost, он же форсаж. Чем наглее, откровеннее и зрелищнее сотворенное с ближним – тем большее его количество оседает в топливных баках. Применяя драгоценную субстанцию, вы разгоняетесь с привычной сверхзвуковой скорости до состояния, когда все окружающее вас пространство сворачивается в бесконечную пеструю полосу. На столь высокой скорости вы не только сможете догнать убежавших вперед оппонентов, но и устроить еще более зрелищные и разрушительные ава-

рии с их участием. Помимо этого, получать небольшие количества супер-топлива можно, к примеру, при особенно ярких заносах. Помимо этого, награждаются ситуации «почти авария» со всем многообразием уличного транспорта и, внимание!, езда по встречной полосе. В общем, абсолютная противоположность всем-всем правилам дорожного движения. Уже представляю себе заголовки немецких, к примеру, газет: «Игра Burnout 3 запрещена по ходатайству дорожной полиции». Впрочем, нашей стране, где маленькие дети с нескрываемым удовольствием и с полного одобрения родителей играют в Doom 3, Far Cry и Manhunt, ничто подобное не грозит, и веселое сумасшествие Burnout 3 навряд ли заставит людей повторять свои игровые подвиги в реальной жизни...

CRASH-TEST

Значимая составляющая игрового процесса Burnout 3 – многократно улучшенный и развернутый режим Crash Time. Опять-таки, обратимся к сути вопроса. Режим, в принципе, существовал и в предыдущей версии игры. Вопреки гоночному режиму, в котором аварии с траффиком, как правило, мешают достижению достойного результата (случаи, в которых страдают невинные противники не в счет, разумеется), Crash Time создан специально для того, чтобы добиться от игрока исполнения самых зрелищных и масштабных аварий, на которые только способен



▶ В игре присутствуют трассы из всех главных регионов: США, Европа и Азия – летние и зимние, городские и природные



EA TRAX НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

ВНУТРИИГРОВАЯ РАДИОСТАНЦИЯ КРУТИТ ПОСЛЕДНИЕ МУЗЫКАЛЬНЫЕ НОВИНКИ

Burnout 3 снабжен подобающим проекту такого уровня саундтреком. В игре постоянно работает встроенная виртуальная радиостанция Crash FM, на которой, помимо новостей и подсказок игрокам, крутятся последние музыкальные хиты. Список лицензированных композиций чрезвычайно велик и включает 39 треков от наиболее модных сегодня молодых роковых коллективов. Песни под стать игре – громкие, быстрые, зажигательные.



Машин сияют бликами отполированного металла, а из-под крыла сыпятся яркие искры от столкновения с препятствием.



Включение форсажа превращает окружающий пейзаж в большую размытую полосу, но не мешает ориентироваться в пространстве.

ЗАДОРНЕЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Need for Speed Underground	Burnout 2
САМАЯ БЫСТРАЯ, САМАЯ РАЗРУШИТЕЛЬНАЯ И САМАЯ АРКАДНАЯ ГОНОЧНАЯ ИГРА НА ПЛАНЕТЕ.	

ультрамогущий движок RenderWare. Стартуя с определенной точки, вы разгоняетесь, попутно пытаетесь подобрать разбросанные по трассе в весьма хитроумном порядке бонусы, позволяющие увеличить финальный результат, и врезаетесь в один из автомобилей или объектов на трассе, с тем чтобы создать максимально масштабную аварию. В том случае, если это удастся, спустя несколько секунд появляется возможность взорвать свой автомобиль, чтобы еще сильнее увеличить финальный счет. Чем больше разрушений удастся причинить, тем больше очков вы заработаете. Совершенно нормальной считается ситуация, когда одно ДТП принесет 400-500 тысяч долларов (а отдельные блестяще разыгранные аварии могут «весить» еще больше). В Burnout 2 Crash Time вмещал в себя лишь 15 заданий. Теперь их число выросло в шесть раз, а сам режим стал абсолютно полноценным и самодостаточным. Оба центральных игровых режима работают на одном и том же графическом и физическом ядре и позволяют вам не только собственно осуществить столкновение, но даже до некоторой степени управлять ситуацией после него, моделируя чудовищные аварии по своему вкусу.

WARNING: MASSIVE DESTRUCTION!

Этой весной компания Microsoft продемонстрировала миру свой новейший инструмент для разработчиков XNA, созданный для будущей консоли Xbox 2. В одной из технологических демо-версий XNA шикарная, набитая до отказа полигонами спортивная машина смачно врезалась в бетонную стену – многочисленные осколки и куски покореженного металла разлетались по сторонам, а изувеченный кузов отлетел от стены подобно теннисному мячику. Демо-версия произвела на публику большое впечатление, а спустя два месяца на E3 создатели XNA продемонстрировали ту же самую демку, но уже не с одной, а с двумя машинами. Так вот, господам из Microsoft стоило бы знать, что уже существующий инструмент Criterion справляется с подобными задачами на «живой» PlayStation 2 куда лучше, чем хваленый XNA на мифическом сверхмогущем железе, предваряющем Xbox 2. В Burnout 3 на трассе шесть высокодетализованных

автомобилей-противников встречаются (и врезаются) с сотнями единиц трафика. И все-это на фоне городских и природных ландшафтов, а не скучных серых бетонных стен. При стабильных 60 кадрах в секунду, не замедляющихся даже на самых сложных участках. Со включенным искусственным интеллектом и мощной физической моделью, демонстрирующей аварии, ничуть не уступающие, а как правило, и превосходящие по зрелищности хваленые демки.

РОК-Н-РОЛЛ ЭТОЙ НОЧЬЮ. У-У-У-У!

Можно долго удивляться на сногшибательную графику и правдивую (с оглядкой на комиковость и гротескность происходящего) физику, на безумные скорости и простоту управления, восхищаться продуманностью и разнообразием основного «сюжетного» режима, но все равно что-то чрезвычайно важное в Burnout 3 останется за бортом. Это что-то почти неуловимо, но, покатавшись час-два-десять, начинаешь постепенно понимать, сколь существенных достижений удалось добиться разработчикам игры и как редки пока случаи выхода игр, столь дружественных геймерам. Тут, наверняка, сработала хваленая способность EA создавать продукты, которые понравятся всем почти без исключения. Игра склонна прощать небольшие ошибки, не выводит из себя чрезвычайно трудными заданиями, радует глаз эффектами, при этом не надоедая многократными повторами, изо всех сил стараясь доставить максимум удовольствия и не вызвать ровным счетом никакого раздражения. Burnout 3 можно смело прописывать страдающим депрессией как модулятор настроения. Даже после нескольких минут, проведенных в ярком, безумном и стремительном мире игры, вы непременно посвежеете, улыбнетесь, и реальный мир вокруг покажется светлее. Это – признак настоящего мастерства создателей. Это то, чего так не хватает многочисленным полчищам выпускаемых сегодня видеоигр. Атмосферой бесконечного праздника веселого разрушения, легкомысленности и какой-то радостной вседозволенности Burnout 3 окончательно склоняет ваше мнение в свою пользу. После этого остается лишь бежать в магазин... ■



Береги свой ZyXEL смолоду!

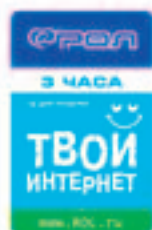


модемы серии
OMNI 56K

Модемы Omni 56K

- Максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежная связь на любых линиях
- Легкая установка и простота в обращении
- Три года гарантии

При покупке модема — Интернет-карта в подарок*



*Только для модемов с наклейкой РОЛ



Новые похождения Хрюнделя и Лохматого можно увидеть по адресу:

OMNI.ZyXEL.RU



RPG!

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

Возможно, вам кажется странным, что мы часто выделяем жанр японских RPG как особый, но это вполне обоснованно. В результате сильного снижения роли платформеров именно он стал, пожалуй, знаковым для видеоигр. Ведь если спросить геймера, с какими двумя играми он ассоциирует, скажем, PlayStation 2, наиболее распространенным ответом будет: Final Fantasy X и, к примеру, Metal Gear Solid 2 (или Devil May Cry, либо экшн-проект какого-либо другого направления). У всех свои ориентиры, но «Финалка» все же вечна – год за годом, консоль за консолью. И это тоже показатель серьезности жанра: обычно лишь RPG могут похвастаться наличием цифр 3, 4 и более в своем названии.

ПОЧЕМУ В ВАШЕМ ТВОРЧЕСТВЕ ТАК МНОГО СИКВЕЛОВ?

Вот мы и добрались до главного предмета нашего разговора. Как известно, есть расхожее мнение о том, что сиквел всегда хуже оригинала, что он создается исключительно для эксплуатации бренда с целью



МЫЛЬНЫЕ ОПЕРЫ



получения большой прибыли за счет «обдуривания» потребителя. И есть множество примеров, подтверждающих его. Но это не относится к жанру JRPG («J» означает «японские» или, что в данном контексте то же самое, «приставочные»). Кинофильмы, игры в жанре action – сколько угодно. И это, пожалуй, наиболее заметная особенность японских ролевых игр. В чем же дело?

Давайте взглянем на то, как создаются такие игры. JRPG свойственны два феномена: один был замечен уже давно, второй родился за последние два года. Первый можно описать так: практически во всех ключевых RPG-сериалах отсутствуют сиквелы в традиционном их понимании. Каждый раз перед нами абсолютно другой мир, незнакомые герои, свежий сюжет, часто – новые дизайн и основы геймплея (в рамках жанра, разумеется). «Зацепок» в виде узнаваемости героев, возможности понять истинную подоплеку событий, произошедших в предыдущей части, нет. Равно как и принципа «сделаем такую же игру, но только больше, лучше и красивее». Мы видим абсолютно новый проект, но под тем же брендом. Общие детали, конечно, прослеживаются, но не более чем стиль художника в двух разных его картинах. Классический пример такого подхода – все та же Final Fantasy.

Второй феномен – появившиеся в последние годы RPG-сериалы, зна-

НЕМНОГО СТАТИСТИКИ

Хотя самая свежая Final Fantasy имеет порядковый номер 12, а уникальных ответвлений существует четыре (плюс столько же игр с «Final Fantasy» в названии на GB, которые имеют к сериалу условное отношение), с учетом ремейков и проектов вроде Final Fantasy: Advent Children и Before Crisis – Final Fantasy VII суммарное количество «последних фантазий» приближается к 50. Скромнее результат у Dragon Quest – 8 «официальных» частей и 27 в сумме. Сериал Tales от Namco не использует нумерацию, игр же в него входит 14, причем 11 из них – уникальные. У Shining от Sega результат таков: 17, из которых только две являются ремейками, да и то достаточно сильно переработанными. Более молодой Breath of Fire насчитывает 5 уникальных игр и 3 порта. Собственно, это типичный результат для большинства сериалов вроде Front Mission, Lunar, Grandia, Suikoden, Ys. Что касается продаж, то в Японии самым популярным RPG-сериалом является Dragon Quest. Седьмая часть стала самой продаваемой игрой для PS one в Стране восходящего солнца, разойдясь тиражом более чем в 4 млн. экземпляров. Не стоит забывать и о сопутствующих товарах – игрушках, аниме, музыкальных дисках. А саундтрек японских RPG часто исполняется в концертных залах.



чально задуманные как таковые, где одна и та же история поделена на несколько игр. Ровно по тому же принципу, между прочим, снимались три фильма «Властелин Колец», две части «Убить Билла» и последние «Матрицы». Таких проектов сейчас можно назвать как минимум четыре: El Dorado Gate и Shenmue на Dreamcast, .hack и Xenosaga на PlayStation 2. Общего у них не так много, как может показаться на первый взгляд. El Dorado Gate изначально

но позиционировался как «игра не для всех», был проектом дешевым в производстве и не был рассчитан на большие тиражи. А .hack и вовсе был лишь сопутствующим товаром для одноименного аниме, неожиданно-негладно оказавшийся хитовым JRPG-проектом. Напротив, Shenmue и Xenosaga претендовали на статус высокобюджетных эпических историй, каждая серия которых и «в одиночку» могла соперничать с очередной частью Final Fantasy, но результа-

ПРАКТИЧЕСКИ ВО ВСЕХ RPG-СЕРИАЛАХ ОТСУТСТВУЮТ СИКВЕЛЫ В ТРАДИЦИОННОМ ПОНИМАНИИ ЭТОГО СЛОВА.



СВЯЗЬ ВРЕМЕН

Каким образом разные части RPG-сериалов взаимодействуют друг с другом? Разумеется, с помощью сейвов на картах памяти. В случае с .hack или же Xenosaga абсолютно необходимо не стирать сохранение с полностью пройденной игрой, ведь оно может быть загружено в начале следующей части, и в результате сохранятся многие ваши достижения, перенесутся ценные предметы и так далее. Но и «обычных» RPG-сериалов может присутствовать связь между играми. Например, такова традиционная черта Suikoden. Даже Suikoden III для PS2 может загружать информацию из Suikoden II (PS one), хотя переносится не так много – только названия географических пунктов.



ты продаж не соответствовали высочайшему качеству игр. В любом случае опрометчиво было бы считать RPG-сериалы такого типа провальными, и эксперименты в этой области, наверняка, будут продолжены. Наконец-то не так давно на консолях появился и первый крупный «настоящий» сиквел JRPG – Final Fantasy X-2. Со всеми атрибутами – от узнаваемых героев и мира (но с обновленным дизайном) до прямого продолжения сюжетной линии. Притом что игра получилась объективно хорошая, мнения были абсолютно полярные, что бывает очень редко. Причина проста: есть люди, которым подобные сиквелы нужны как воздух, другие их категорически не принимают. Аудитория несколько сузилась по сравнению с Final Fantasy X, однако это не помешало хорошо продать игру, на которую было потрачено куда меньше средств, чем на оригинал. Будет ли продолжен эксперимент? Не уверен, поскольку подобные действия в дальнейшем могут подпортить репутацию бренда Final Fantasy, а это чревато очень серьезными потерями.

ПОГРАНИЧНЫЕ ВАРИАНТЫ

Впрочем, в JRPG обычно сиквелы не могут быть отнесены четко к одному из трех вышеописанных типов. Тяготея к первому варианту, они все же «привязываются» к оригиналам, хотя бы минимально. Например, в сериях Phantasy Star и Shining Force мир един (за исключением Phantasy Star Online), однако время действия в каждой новой игре смещается на тысячу лет, разным часто оказывается и место действия (другой континент или другая планета той же системы). Chrono Cross, хоть и серьезно отличается от Chrono Trigger, все же содержит в себе кучу отсылок на события первой части. Действие разных игр серии Suikoden происходит

на одной планете, есть даже общие герои, но всегда в разных частях света. Куда чаще в JRPG-сериалах отсутствует четкий timeline, возможность систематизировать события всех игр и составить своеобразную летопись. Даже появление одних и тех же героев в разных частях (а иногда лишь людей с теми же именами) ничего не дает. Да, в сериале Arc the Lad протагонисту всегда выдавалось имя Arc (или созвучное: Darc, Kharg), но это был совсем другой человек. Иногда возникали и вовсе любопытные казусы: и в Phantasy Star III, и в Phantasy Star IV встречался робот (вернее, андроид) по имени Wren, но лишь в английской версии: в японской имена у героев были разные.

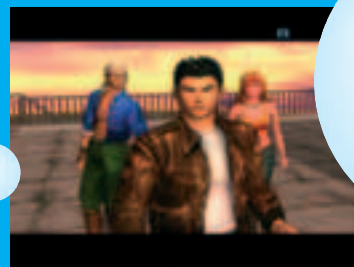
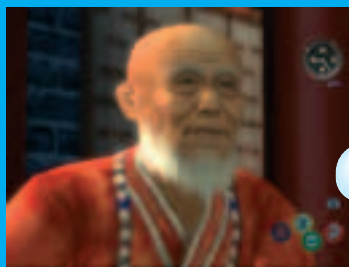
Конечно, быть может, дело не в сюжете. Sonic Adventure 2 не рассказывает о том, что произошло после Sonic Adventure, но кто не назовет его «правильным» сиквелом? Графика стала лучше, геймплей разнообразнее. Так, да? Но попробуйте себе представить, что разработчики вдруг начали один за другим выпускать сиквелы популярных японских RPG по принципу «больше полигонов, новые приемы и дополнительные герои». Как скоро вам это надоест? А что, если вдруг Namco выпустит сиквел Soul Calibur II, отличающийся лишь сюжетом в однопользовательском прохождении? Так что легко придти к выводу, что успешным (даже, скорее, «жизнеспособным») может быть лишь продолжение игры, где кардинальному обновлению и улучшению подверглись ключевые для данного жанра аспекты игры. В платформере это дизайн локаций и набор движений персонажа. Файтингу нужны инновации в системе боя и новые оригинальные бойцы. Симулятору – большая реализма (с учетом играбельности) и расширенный парк лицензированных моделей автомо-

билей или самолетов. А что считать ключевыми элементами японских RPG? Ответ, надеюсь, очевиден.

Проблема с JRPG заключается в том, что более-менее хорошие сюжеты (законченный, естественно) и игровой мир нельзя «проапгрейдить» ни количественно, ни качественно, можно лишь заменить их на абсолютно другие. Исключения в виде Final Fantasy X-2 и Final Fantasy: Advent Children лишь подтверждают правило – в оригиналы была изначально заложена возможность создать сиквел (в первом случае – осознанно, во втором – скорее всего, случайно, однако это так вызвало эффект «мечты об оживлении Айрис»). Между прочим, косвенно таким же доведением сюжета до логического конца можно назвать и расширенный сюжет Lunar: Eternal Blue Complete. В целом же, сделать хороший сиквел (в традиционном смысле) к JRPG весьма проблематично.

КОНСТРУКТОР JRPG

Возникает еще один интересный вопрос: быть может, создавая каждый раз фактически новую игру, разработчики рискуют отпугнуть поклонников предыдущей части? Нет, это не так. Принципиально отличаться сюжетом, дизайном и игровым миром, все JRPG имеют подозрительно схожий геймплей. Это один из немногих столь обширных и разнообразных жанров, которые очень легко структурировать. В первую очередь – по системе боя. Ведь, как известно, JRPG бывают классические, тактические и экшн-ориентированные. У первых система боя может быть пошаговая (Grandia), пофазовая (Phantasy Star), либо ATB и вариации на тему (Final Fantasy). Вторые – это и Front Mission, и Disgaea, и Fire Emblem. К третьим относятся сериалы Zelda, Kingdom Hearts, Ys. Вот, собственно, и все. Фактически каждый разработчик JRPG в первую очередь подбирает себе базовую систему по вкусу, а затем «наращивает» на нее дополнительные элементы (саммоны, овердрайвы, комбо-атаки), уточняет принципы оперирования магией и спецатаками, накопления опыта и прокачки персонажей. Результаты такой «обработки» базовой концепции лобзиком могут формально различаться очень сильно, но в любом случае человек, прошедший хотя бы одну JRPG того же типа,



сможет практически мгновенно освоить новую. Хотя сделать то же «с нуля» уже куда сложнее – на это уйдет много времени и могут потребоваться консультации «специалиста». Показательным примером, демонстрирующим эту сторону разработки японских ролевых игр, служит программа RPG Maker, предоставляющая готовый движок для создания собственных RPG-проектов. Достаточно придумать уникальный сюжет и интересных персонажей, а остальное, что называется, приложится. Все равно, к примеру, у всех «настоящих» (то есть, коммерческих) тактических японских RPG интерфейс практически одинаков, и никто еще на это не жаловался. Вот только не приведут ли такие тенденции к вырождению жанра?

ЭВОЛЮЦИЯ НЕИЗБЕЖНА

Деградация JRPG, к счастью, пока не грозит. Даже системы боя и базовые принципы (деление мира на города, например, или наличие «большой карты местности») эволюционируют. Тот же Breath of Fire: Dragon Quarter представил свежий взгляд практически на все элементы концепции жанра – вплоть до принципов построения сюжетной линии. К последним, в том числе, относятся такие истины, как «чтобы продвинуться дальше по сюжету, надо поговорить со всеми NPC», «если вы играли пять часов и не сохранились, а потом погибли, то бездарно потратили свое время», а также «в каждом новом городе есть магазин, где продается более мощное оружие». Немало но-

вого было и в Arc the Lad: Twilight of the Spirits, хотя и в этом, и в предыдущем случае действует правило: «если вы видели одну JRPG, сможете освоить их все».

Что касается сюжета, то здесь прежде всего развивается его презентация, а не содержание – интересные сценарии умели писать и до появления компьютеров. Ведь именно CG-ролики позволили 32-битным JRPG сделать рывок по отношению к 16-битным, а технические возможности консолей текущего поколения дали зеленый свет длинным и красивым сюжетным сценам «на движке». Помимо количественного фактора (больше озвученных диалогов, лучше мимика лиц), есть и качественный – современные трехмерные JRPG куда убедительней спрайтовых или ранних полигонных, где многое приходилось додумывать самому. Постоянно увеличивается и время прохождения, не выходя, впрочем, за разумные рамки.

МНОГОСЕРИЙНЫЕ ФИЛЬМЫ

Именно время может поставить некую преграду экстенсивному развитию сюжета японских ролевых игр. Условное ограничение в 50 часов (точная цифра зависит от типа JRPG, баланса между роликами и геймплеем и так далее, но она всегда ограничена), к сожалению, не дает разработчикам возможности создавать настоящие эпические полотна с многочисленными сюжетными линиями и своего рода «литературными отступлениями». Иногда даже приходится отступать чуть назад в плане «коли-



СТРАНА ЧУДЕС

El Dorado Gate призвана поведать геймеру историю о двенадцати героях, поначалу не знакомых друг с другом. Однако судьба распорядилась так, что все они попали в, скажем так, Землю Обетованную, и их действия должны повлиять самым непосредственным образом на будущее этого мира... Всего вышло семь игр, причем каждая из них делится еще и на отдельные сценарии. К примеру, первый диск содержит три из них. Большая часть локаций совпадает в разных сценариях, хотя есть и некоторые различия. Прохождение же каждой из историй занимает лишь несколько часов, и сюжет в результате получается во многом скомканным – заложенного в него потенциала хватило бы на большее. Последние два диска построены по несколько другой модели – геймер проходит совсем короткий сценарий, а затем последовательно расправляется с мощными боссами. Вполне достойный финал для классической JRPG.



ПУТАНИЦА В НАЗВАНИЯХ

Многие японские RPG не были локализованы на Западе. Какие-то сериалы – практически целиком (Dragon Quest, Langrisser, Sakura Wars, Super Robot Taisen), какие-то – частично. В последнем случае иногда возникала путаница из-за несоответствия названий и нумерации. Наиболее известный конфуз связан с тем, что японская Final Fantasy IV (SNES) в США называлась Final Fantasy II, а шестая часть была сочтена третьей. Лишь к седьмой серии нумерация была исправлена. Еще более забавная вещь произошла с Tales of Eternia (PS one). Для большей ясности на Западе она была издана под названием Tales of Destiny II, чтобы подчеркнуть ее связь с предыдущей игрой того же сериала. Однако позже в Японии уже на PlayStation 2 появился прямой сиквел Tales of Destiny, как раз с цифрой «2» в названии. Наконец, следует помнить, что Dragon Quest в США традиционно локализуется как Dragon Warriors.



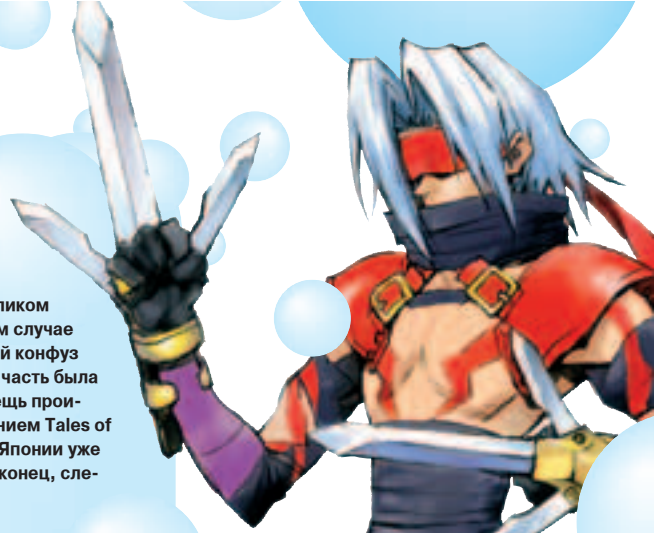
чества событий». Представьте себе, к примеру, ремейк Final Fantasy VI (она же третья) на базе современных технологий, где все важные сцены отображаются как минимум на мощном трехмерном движке игры. Это будет уже практически предел – и предполагаемого бюджета, и выносливости типичного геймера. А если попробовать сделать игру с сюжетом уровня «Властелина колец»? Вряд ли получится. Если только не использовать ту же схему, что в киноверсии Питера Джексона – разбить ее на несколько самостоятельных проектов.

Однако в игровой индустрии есть уже примеры такого подхода – Shenmue и Xenosaga. В обоих случаях существует по две серии, а в планах есть и продолжения. И речь не идет о двух связанных сюжетом играх, это именно два тома, два эпизода одной и той же истории. В Shenmue она относительно проста – детектив о молодом человеке, пытающемся разгадать тайну смерти отца. Но с учетом того что степень подробности изложения высока, и игра фактически представляет собой интерактивный фильм (в наилучшем смысле этого термина), даже двух серий не хватило на то,

чтобы довести историю до конца. Xenosaga же – эпическое полотно со множеством сюжетных линий и флэшбеков, где нет ни малейших поблажек геймеру, которому лениво разбираться в хитросплетениях событий. Построено оно по образцу лучших крупных произведений фантастики и фэнтези – вроде все того же «Властелина Колец» или, скорее, «Гипериона» Дэна Симмонса. В конце первого эпизода Xenosaga подводится лишь некий промежуточный итог – геймеру абсолютно очевидно, что им одержана лишь локальная победа, а итог войны еще неизвестен. Вряд ли завершится она и во второй части, которая уже поступила в продажу в Японии, а до англоязычных геймеров доберется лишь в феврале 2005 года. Всего же намечено создать шесть эпизодов, пятым из которых будет считаться игра Xenogears, выпущенная Squaresoft несколько лет назад на PS one.

Менее оправданным с точки зрения потребителя кажется подход создателей сериала .hack – все четыре части при желании легко уместились бы и в один проект. В данном случае Bandai совершила не игровой, а маркетинговый эксперимент, и ключом к успеху стали прилагающиеся диски с OVA из все того же мира .hack, а также позиционирование проекта как некоего дополнения и иллюстрации к одноименному аниме. В конце концов, если люди готовы покупать девятидисковые бокс-сеты с сериалами, то почему бы не повернуть такую же схему с играми? И, скорее всего, .hack отнюдь не будет последним в своем роде в жанре JRPG.

Сарсом же из El Dorado Gate планировала сделать настоящую мыль-



ную оперу, растянутую на два года. Как аниме-сериал на японском телевидении. Новые части выходили раз в два месяца, всего же их должно было появиться двенадцать штук. Движок для всех проектов использовался идентичный, они отличались лишь сюжетом. Первые главы представляли по очереди героев, а ближе к концу сериала они встречались и боролись уже с общим врагом. Завершить проект помешала лишь смерть Dreamcast, хотя следует отметить, что разработчики умудрились включить в седьмой том все готовые на момент релиза главы. Сейчас, насколько нам известно, ничего подобного не планируется, а ведь, быть может, рациональное зерно в концепции проекта было, вот только вышел он не на той платформе и не вовремя. Западные геймеры к такому пока вряд ли готовы, но вот японские – несомненно.

ЧТО ЖДЕТ НАС ВПЕРЕДИ?

«Сериальная» природа JRPG сохранится – это несомненно. Все ключевые линейки, существующие ныне, рано или поздно обзаводятся сиквелами, а процент уникальных JRPG относительно невелик. Ничего плохого в этом, впрочем, нет – в данном жанре действует правило: сиквел всегда лучше оригинала. Или почти всегда. В тех же случаях, когда изобретенные сценаристами сюжет и игровой мир требуют неординарных решений, могут быть использованы рецепты вроде разделения проекта на несколько глав, либо (чем черт не шутит!) несколько разных JRPG для разных платформ – к примеру, настольной и совместимой с ней карманной. Прямые же сиквелы вроде Final Fantasy X-2 останутся, скорее, исключением из правила – уж очень велика цена ошибки. И, естественно, будут появляться и новые сериалы – достаточно привести пример Kingdom Hearts. Так что, быть может, JRPG с приходом консолей следующего поколения и потеряют статус знакового жанра в пользу чего-то совершенно непредсказуемого, но, в отличие от тех же файтингов или платформеров, им всегда есть куда развиваться – творить новые миры и сюжеты можно бесконечно, а фантазия у японских разработчиков бывает весьма изобретательной. За это мы жанр и любим, правда? ■

Лучший выбор среди PCI Express плат на чипсетах Intel 915/925

Материнские платы ASUS серии P5 AI Proactive



Простая установка беспроводного узла доступа

Мониторинг сетевого соединения

Интеллектуальный разгон

Охлаждение без вентиляторов

P5AD2 Premium

- Чипсет Intel 925X
- Двухканальная DDR2 533 с Intel PAT
- Встроенная беспроводная сеть WiFi-g™
- Serial ATA и IDE RAID
- Аудио-кодек High Definition Audio
- 2 контроллера 1 Гбит/с семей
- 1394b/a

P5GD1

- Чипсет Intel 915P
- Двухканальная DDR400
- Аудио-кодек High Definition Audio
- Serial ATA и IDE RAID
- Контроллер 1 Гбит/с семей

P5GD0-V Deluxe

- Чипсет Intel 915G
- Двухканальная DDR и DDR2
- Встроенное видео Intel Graphics Media Accelerator 900
- Аудио-кодек High Definition Audio
- Контроллер 1 Гбит/с семей
- 1394a

P5GD2 Premium

- Чипсет Intel 915P
- Двухканальная DDR2 533
- Встроенная беспроводная сеть WiFi-g™
- 2 контроллера 1 Гбит/с семей
- Аудио-кодек High Definition Audio
- Serial ATA и IDE RAID
- 1394b/a

Proactive



Тел: (095) 974-32-10
Web: <http://www.pirit.ru>



Тел: (095) 995-2575
Web: <http://www.ocs.ru>



Тел: (095) 708-22-59
Факс: (095) 708-20-94



Тел: (095) 745-2999
Web: <http://www.citolink.ru>



Тел: (095) 269-1776
Web: <http://www.dist.ru>



Тел: (095) 105-0700
Web: <http://www.oldi.ru>



Тел: (095) 799-5398
Web: <http://www.lizard.ru>

➤ HALO 2

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



Плазменные клинки – страшное оружие Охотников – теперь будет доступно и вам.

Огневая мощь Warthog ощутимо возросла с заменой турельного пулемета ракетной установкой.



■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: FPS
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Bungie
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16 ■ ДАТА ВЫХОДА: 8 ноября 2004 года (США)

<http://www.halo2.com/>

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



▶ Модифицированные Ghost можно захватить, выбив неприятеля из седла метким ударом.



▶ Элитные бойцы covenant также не прочь поупрять Warthog'ом без участия Мастера Шефа.

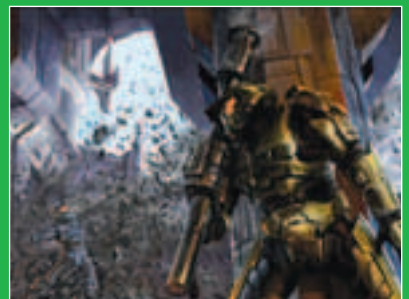


▶ Энергетические щиты захватчиков можно пробить, если обрушить на врага огонь двух стволов.



➔ НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ

Разработчики создают более реалистичную окружающую среду, заложив в нее модель разрушения декораций. Сомнительные лавры системы geo-mod из Red Faction II никто не оспаривает: вместо красивой на словах, но почти бесполезной на деле «ручной» перестройки геометрии уровня, при стрельбе по домам и другим конструкциям играющий просто сможет лицезреть очень наглядные повреждения, куда более заметные, нежели привнесшие дырки в стенах. После короткой перестрелки с использованием гранатометов окружающие постройки примут соответствующий вид. Карта уровня при этом меняться практически не будет.



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

Краеугольный камень фундамента Xbox, одна из самых продающихся и награждаемых игр для этой консоли, поздней осенью удостоится сверхождаемого сиквела – уже, почитай, раскупленного бешеным тиражом (магазины оформляют предза-

казы), но по сию пору скрытого пологом тайны, лишь дважды приподнятым командой Bungie на прошлогодней и нынешней выставках E3. Судя по всему, крупных «сбросов» информации больше не будет, поэтому сегодня мы аккумулируем в одном материале все, что журналисты узнали о Halo 2 за три года, что игра находится в разработке.

Первая Halo стала в 2001 году символом Xbox, чуть ли не обязательной к приобретению квинтэссенцией всего, что могла представить новая, мощная приставка от Microsoft. Западные геймеры вовсю упивались отточенным геймплеем сногшибательно выглядящей игры – впервые после начала эры 3D-ускорителей консольный FPS не уступал своим именитым собратьям с PC не только в области игрового процесса, но и визуально. Даже в Япо-

нии, где Xbox встретили с недоверием, Halo по достоинству оценила прослойка хардкорщиков. Миллионы геймеров по всему миру могут взахлеб рассказывать, как в роли члена спецподразделения «спартанцев» Мастера Шефа (Master Chief) крушили инопланетных агрессоров на просторах висящей в космосе искусственной конструкции-кольца. Сюжет игры весьма насыщен, он уходит далеко за рамки концепции «один против всех»,

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



▶ Как, вы не подключены к Xbox Live? Режим Capture the Flag останется без вас.



▶ Оба морпеха имеют неплохие шансы получить в лоб по пригоршне смертоносных игл.



▶ Ни на одном из предоставленных прессе скриншотов мы не нашли деформированных фонов.

и ознакомиться с этой, безусловно, увлекательной историей можно. в том числе, и с помощью PC, где вышел не лишенный недостатков, но сохранивший большинство неоспоримых достоинств порт Halo. Какие же козыри Bungie приберегла для сиквела?

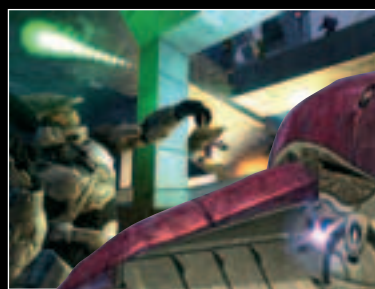
▶ ПУШКИ. МНОГО ПУШЕК

Судя по демо-версии с E3 2003, во второй части более тщательно сбалансировали арсенал. Легкая штурмовая винтовка (battle rifle), один из самых невзрачных «стволов» оригинальной игры, стала полезнее: она теперь снабжена оптическим прицелом, причем автоматический режим стрельбы сменился на полуавтомат. У иглострела (needler) повышена скорость стрельбы, а заряды гранатомета (rocket launcher) обзавелись системой автонаведения, что позволяет эффективнее бороться со скоростными транспортными средствами противника. Эта особенность, равно как и тот факт, что попадание гранаты в машину не обязательно означает гибель пассажиров, добавит пикантности мультиплеерным баталиям. Новые виды оружия включают скорострельный пистолет-пулемет (submachine gun) и плазменный меч, который теперь можно вырвать из коченеющих клешней противника. Расширением и балансировкой арсенала дело не ограничивается. Пожалуй, ключевым нововведением Halo 2 в области применения оружия стоит считать возможность вести огонь с двух рук одновременно. Раз уж на джойпаде Xbox два спусковых крючка, у Шефа две руки, а носит он по два «ствола», то почему бы не сыграть в ковбой? Гранатометом и дробовиком особо не помашешь, а вот полоснуть врага из пары пистолетов-пулеметов, плазмогана или иглострелов – всегда пожалуйста. Стрельба «по-македонски» здорово разнообразит ганглей Halo 2: обе «пушки» контролируются инди-

видуально, и они совершенно не обязательно должны быть парными – в одну руку можно взять штатный пистолет, а в другую – плазменное оружие противника. Разрядив один магазин в энергетический щит неприятеля, можно, не дожидаясь регенерации брони, добить врага из оружия в другой руке. Простор для комбинаций и экспериментов широчайший. Точность стрельбы, правда, падает: прицел ошутимо пляшет и норовит задраться вверх, но это справедливая компенсация ураганной мощи игрока. «Двуручный» режим также не позволяет Шефу метать гранаты и драться врукопашную, хотя отдельные профи, скорее всего, научатся в мгновение ока безошибочно переключаться между оружейными раскладками даже в самой жесткой перестрелке.

▶ И ЧЕТЫРЕ КОЛЕСА

Существенная часть игрового процесса Halo зиждется на управлении транспортными средствами – бронированным внедорожником Warthog и десантным катером Ghost. В сиквеле возросло количество видов техники, модели машин обрели зоны повреждений. Если Warthog закидать гранатами или облепить минами, он взорвется дважды: первый взрыв может уничтожить зазевавшегося водителя, а через несколько секунд произойдет второй, более мощный – данная особенность позволяет использовать транспорт в качестве мобильных бомб, незаменимых при прорыве укреплений (опять-таки, не забываем о мультиплеере). Ghost обзавелся турбодвигателями, возмужавшая скорострельность его плазменных турелей, а на заднем сиденье Warthog теперь красуется многозарядная ракетная установка. Найдется работа и для каскадеров: в Halo 2 представители противоборствующих сторон способны захватывать машины против-



КОМПАНИЯ «БУКА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

МАШЕП

В ДРЕБЕЗГЕ



Товар сертифицирован. По вопросам оплаты заказов обращайтесь по тел.: (995) 780 90 81, e-mail: byka@byka.ru

Бука®
byka.ru

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

➡ НАВОСТРИТЕ УШКИ И ВКЛЮЧИТЕ ВАШИ ШЕСТЬ КОЛОНОК



Хлоп по-прежнему остается единственной современной приставкой, в полной мере использующей преимущества технологии окружающего звучания Dolby Digital 5.1. Нам обещают (на выставках это прочувствовать не удалось), что звуковая палитра Halo 2 будет отличаться каким-то невероятным уровнем пространственной детализации, что по звуку шагов можно будет определить местоположение подкрадывающегося сзади противника с поразительной точностью и что расстановку сил в бою можно будет без особого труда установить по аудиокартине. Поверим на слово? Что нам действительно понравилось, так это подбор звуковых эффектов, от скрежета и воя готового взорваться Ghost'a, до визга плазменного меча и коротких, рыкающих очередей пистолета-пулемета в руках Шефа.



ника, вышвыривая водителя восвоиса. Хитрость в том, что запрыгнуть в кабину не так-то легко, и при отсутствии надлежашей сноровки Шефу проще оказаться под колесами, чем за баранкой. А водитель не откажет себе в удовольствии поглубже укатать в землю незадачливого угонщика.

➤ ЛАДНО-СКЛАДНО

Хотя оригинальная Halo уже могла похвастаться впечатляющим графическим исполнением, прогресс сиквела налицо. Глаз моментально отмечает новую, более естественную модель освещения с изменившейся передачей бликов и отражений. Свет от ракеты исправно отражает все поверхности, мимо которых та пролетает. Сероватые текстуры из первой части уступили место более реалистичным отображениям металлических и каменных поверхностей. Возрасла как детализация моделей, так и плав-

ность, достоверность анимации: бегущий морпех в Halo 2 больше не похож на конькобежца, плывущего над покрытием стадиона – в движениях чувствуется нагрузка, персонаж натурально сгибается под тяжестью амуниции.

Многопользовательский режим, помимо традиционных сражений с использованием split-screen или двух параллельно соединенных консолей, впервые в истории сериала будет включать поддержку онлайнных сервисов Xbox Live. По словам представителей Bungie, в сетевых побоищах одновременно смогут участвовать до 16 игроков (хотя уже звучала информация, что к релизу их число может возрасти до 32-х), разбитых на варьирующиеся по численности команды под знаменами различных кланов. На Е3 мы оценили прелести мультиплеерной карты Zanzibar – усыянного позициями для снайперов, огневыми турелями и оружиевыми тайниками укрепрайона, дик-

тующего слаженную командную игру. Уровень Burial Grounds с окруженной песками крепостью предполагает ожесточенную борьбу за обладание форпостом, а карта Lockout идеально подходит для классического death-match'a. В мультиплеере Halo 2 геймеры смогут сыграть не только за «спартанцев», но за инопланетных агрессоров, ничуть не уступающих элитным земным морпехам.

➤ КОТ В СЕТОЧКЕ

Так о чем же, собственно, будет игра? Ответ на этот вопрос сейчас знают только за толстыми стенами офисов Bungie. Известно, что действие части однопользовательских миссий проходит на Земле, в южноафриканском городе Нью Момбаса, куда прорвались передовые отряды захватчиков. Мастер Шеф десантируется туда прямо с орбиты и практически сразу вступает в бой, помогая морпехам, рассыпанным по нещадно бомбарди-

руемым кораблями врага кварталам. Есть ли подвиги в области интеллекта союзников и неприятеля? Момент в ролике, когда Шеф со мчащегося Warthog расстреливает висащие в небе вражеские корабли, – скриптовый или нет? Каким будет кооперативный режим? Сколько в игре уровней, и каких? Мастер Шеф – единственный играбельный персонаж? Все эти вопросы остаются висеть в воздухе. Ясно одно: Halo 2 гарантированно станет хитом осенне-зимних продаж. В завершение знакомства с будущим блокбастером хочется привести цитату одного из основателей Bungie, Джейсона Джонса (Jason Jones). Обсуждая проект, он как-то обронил буквально следующее: «Halo 2 похожа на Halo 1, только объятую пламенем и несущую со скоростью 130 миль в час через больничный покой – с вертолетами и нинзя на хвосте. Причем ниндзя тоже объята пламенем!». Это вам не в бирюльки играть. ■



➤ Происхождение новых пернатых врагов пока остается тайной за семью печатями.



➤ Оцените, что Мастер Шеф честно держит руль своими полигонными пальчиками.

10 АССОЦИАЦИЯ МАГАВИКОН

МУЛЬТИМЕДИА

Вся информация о текущих мероприятиях и рекламной работе в сети 10. Мультимедиа-информационный форум 10.ru (2006), Москва, в/ч 04, ул. Садовническая, 31.
Тел.: (800) 727-82-87
Факс: (800) 661-44-07
Web-site: <http://games.10.ru>



© 2004 ЗАО "10". Все права защищены.
© Illusion Software, 2003. Illusion Software, название Illusion Software и Hidden and Dangerous являются зарегистрированными товарными знаками Illusion Software. Gathering, название Gathering, Take-Two Interactive Software и Illusion Take-Two являются зарегистрированными товарными знаками Take-Two Interactive Software. Все остальные названия имеют владельца. Разработчик Illusion Software. Исполнитель средств: Vite Video. © RAD Game Tools, Inc., 1997-2003. Game Boy и название Nintendo та Game Boy являются зарегистрированными товарными знаками Game Boy, Nintendo, Inc. Все права защищены.
© Перевод на русский язык ООО "Игрус", 2004.



■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клуб»
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Valve Software
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ДАТА ВЫХОДА: 24 сентября 2004 года

<http://www.half-life2.com>

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



▶ Лицевая анимация имитирует работу порядка 40 мышц! Правда, эти парни скрывают осмысленную мимику за маской.



▶ Кроме обычного оружия, у нас будет антиграв. Им можно поднимать и швырять тяжелые предметы. Это приспособление делает геймплей весьма гибким.



▶ «Интеллектуальность» противников есть и благо их, и проклятье. Вот «муравьиные львы» ориентируются исключительно по запаху. Замочив и изваявшись во внутренностях особи, Гордон превращается в «своего».

→ ЧЕМ ЕГО КОРМИТЬ?

Пока id издевательски держала всех в неведении относительно системных требований Doom 3, Valve взяла и раскрыла карты. Пока игра была в разработке, требования почти не менялись. В итоге мы имеем очень даже демократичный результат. Официальная минимально допустимая конфигурация для игры в Half-Life 2 характеризуется процессором с частотой 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM и видеокартой под API DirectX 7! В рекомендуемых же требованиях значатся CPU на 2 ГГц, 512 Мбайт RAM и карточка под DirectX 9. Естественно, лучше ATI Radeon, да не абы какой, а из серии x800. Именно эти адаптеры, по словам Дуга Ломбарди, обеспечивают на 30% больше производительности, чем самые навороченные «железки» nVidia.

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН shad@gameland.ru

Редкая птица долетит до середины Днепра. Но самопожертвование неутомимых пернатых ничто по сравнению с подвигом Half-Life 2. Ведь дважды засветиться в рубрике «ХИТ» удавалось немногим. С другой стороны, столь раскрученные проекты, служащие едва ли не launch title'ами для новых видеокарт могучих компаний, тоже нечасто мелькают на горизонте. Я уж молчу о таких моментах, как очередная

попытка совершить маленькую графическую революцию и стремление продлить жизнь удачной sci-fi вселенной.

▶ ПРОЧЬ ИЗ ГОРОДА 17

С момента нашего последнего визита в City-17 произошли немаловажные перемены, умолчать о которых мы не имели никакого морального права. Город ожил. E3 наглядно показала, что аккуратные европейские домики, улицы и аллеи отнюдь не сданы нахлынувшим пришельцам. City-17 буквально на части разрывается противостоянием таинственного, упакованного в маски спецназа (маски-шоу?), разных видов

пришельцев и местных жителей. Последние, впрочем, боевых действий избегают, стараясь не попасть на лапч к гостям из других измерений и одновременно уворачиваясь от пуль солдат-землян. Как раз аборигены станут надежной опорой в новых приключениях зеленоглазого красавца Гордона Фримена, снабжая его информацией, показывая дорогу и оказывая прочую посильную помощь. Однако рассчитывать на них можно лишь на улицах City-17. Обитатели Рэвенхольца куда менее дружелюбны. Да-да, на этот раз нам не просто позволили вырваться из коридоров отдельно взятого лабораторного

комплекса на проспекты города. Крупных населенных пунктов теперь два! Конечно, Рэвенхольт гораздо меньше City-17 (так, небольшой поселок), но зато острыми ощущениями укомплектован по самое «не хочу». Разработчики признались, что хотели превратить этот пригород в подобие локации из классических фильмов ужасов – пустые, заброшенные улицы, неизвестного происхождения звуки, и монстры, монстры, монстры... Ну, они и превратили! Впрочем, не ждите бесшабашного тира. И оригинал таковым не являлся, а Half-Life 2 можно будет назвать бездумной стрельбой лишь с оговор-

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



▶ Нам придется орудовать не только в разное время суток, но и в различных погодных условиях. Обещаны дождь, снег и туман.



▶ На одного персонажа в среднем приходится до пяти тысяч полигонов. Результат, между прочим, перед вами.

кой, что в роли кролика выступит сам Гордон. Противники значительно поумнели. Монстры преследуют героя и выламывают запертые двери. Враги используют для обнаружения персонажа технический арсенал, включая микровидеокамеры. Чудовища, готовые жадно вцепиться в сладкую плоть Гордона Фримена, рушат стены в зданиях. И ни одного скрипта, как утверждают разработчики. Все, что некогда было прописано заранее, теперь происходит вживую.

➡ ПРЕВРАТНОСТИ СУДЬБЫ

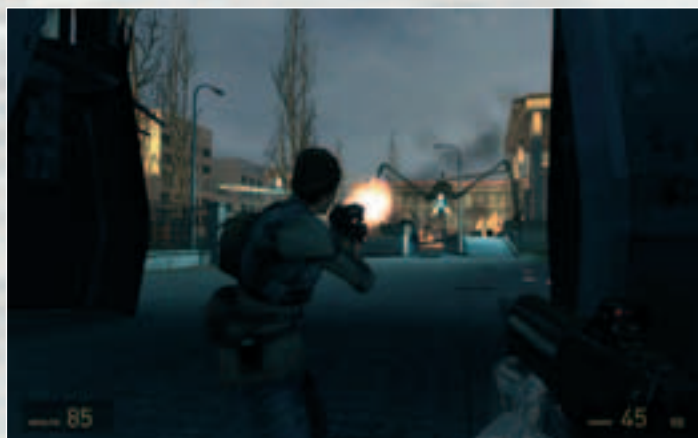
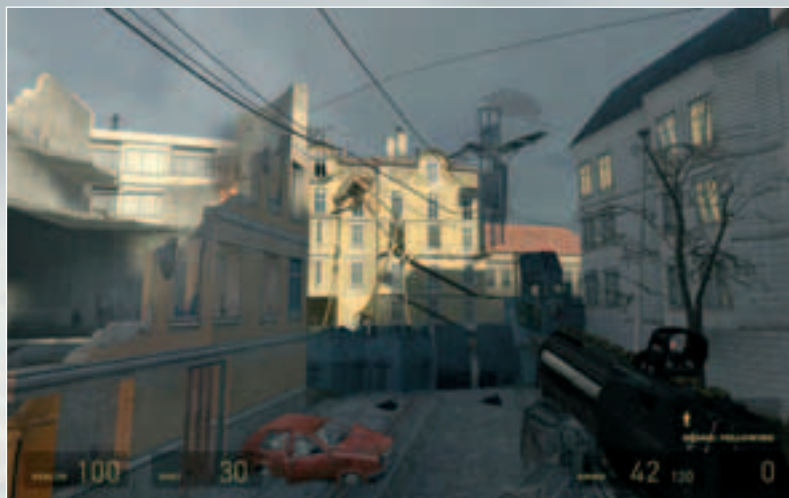
Чем предстоит заниматься мистеру Фримену в обоих населенных пунктах, нам не известно до сих пор, хотя до выхода игры остаются считанные недели (по крайней мере, хочется в это верить). Понятно, что фактически последовательность действий не изменилась: снял с предохранителя, передернул затвор, выстрелил. Но доступ к сюжетным подробностям Valve старательно и сознательно перекрывает. Дуг Ломбарди, директор маркетингового отдела компании, лично признался,

что такая политика имеет целью сохранить максимум удовольствия для игрока. Вы же не хотите красться по красивым кварталам города и играть в «угадай момент»: вот это я видел в том-то ролике, это – в другом. По той же причине Valve собиралась в августе перекрыть поток новых скриншотов и прочей информации об игре. Так сказать, предреализный «сухой закон».

Остается довольствоваться тем, что есть. Пятнадцать лет назад Гордон успешно покинул раздираемую жестокой войной Black Mesa. По завершении первых кругов ада (с кодовым названием Half-Life) ученый принял предложение таинственного G-Man'a (тощего дядьки в дорогом костюме) работать в его конторе. Чем она занимается – не ясно. Впрочем, альтернатива у Фримена была незавидная. Пробовали в финале оригинального Half-Life не войти в портал? Тогда зеленоглазый герой оказывался в просторном зале, уютно зажатый меж закованных в доспехи воинов из другого измерения... Итак, Фримен работает на G-Man'a и тихо его при этом ненавидит.

➡ HALF-LIFE ПОЛУЧАЕТ ВТОРУЮ ПОПЫТКУ

Оказывается, искрометная демонстрация Half-Life 2 на E3 2004 была далеко не главным козырем Valve. Молотом Тора на головы несчастных, и без того заваленных лавиной информации, журналистов обрушилась другая весть. Студия полна решимости воссоздать все прошлые игры серии Half-Life на новом графическом ядре, том самом Source Engine. Это значит, что еще молодой Гордон, мужественный капрал Шепард (Half-Life: Opposing Force) и растерянный охранник Барни (Half-Life: Blue Shift) вновь смогут прогуляться по комплексу Black Mesa, только в десяток раз более реалистичному, красивому и физически грамотному. Team Fortress и Counter-Strike также планируется перевести на новые графические рельсы.



FULL SPECTRUM WARRIOR™



**ВИРТУАЛЬНАЯ ВОЙНА -
ПРАВИЛЬНАЯ ВОЙНА**

**ЗАЧЕМ ВОЕВАТЬ, КОГДА ЕСТЬ
FULL SPECTRUM WARRIOR?**



© 2004 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo® and Full Spectrum Warrior™ are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.
© 2004 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



PC
CD-ROM



WWW.RUSSOBIT-M.RU

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

➡ РЕАЛИСТИЧНОСТЬ НА ПРОДАЖУ

Half-Life 2 строится на графическом ядре Source Engine, разработанном специалистами Valve. Однако львиной долей своего потрясающего реализма проект обязан физической системе Havok 2, созданной мастерами компании Havok. Этот движок реализует в игре физические законы реального мира. Благодаря ему округлые предметы перекачиваются по наклонным плоскостям, пули рикошетируют, трупы тонут, а затем всплывают. Он же отвечает за лицевую анимацию и обеспечивает пресловутый «эффект тряпичной куклы» (ragdoll), когда ручки и ножки поверженных врагов трепыхаются, как живые. Уникальность и несомненное достоинство Havok 2 сокрыто в его универсальности. Система совместима практически с любыми графическими движками игр на многих платформах (PC, PS2, Xbox, GameCube), а потому продается лучше кваса в знойный полдень. Havok 2 успешно интегрировался в «моторы» RenderWare, Unreal, Gamebryo и Source. Среди показательных примеров его работы такие хиты, как Max Payne 2, Deus Ex: The Invisible War, Painkiller и еще ряд проектов.



Скрытый моральный конфликт. Злобные гости из другого мира, тем временем, готовят крупномасштабную экспансию на Землю и отправной точкой выбирают пресловутый City-17 (сначала Горький, теперь City – и далось ведь разработчикам это число!). Почему? Не известно. Так или иначе, город от монстров нужно очищать. К счастью, не в одиночестве. На жизненном пути героя-физика встретится некто Alyx, девушка, чьи родители пали в неравной борьбе с хедкрабами во время заварушки в Black Mesa. Какова ее роль? Никаких точных данных нет, но наброски легкой любовной истории, по-моему, присутствуют. В конце концов, именно пары слащавых поцелуев не хватало оригиналу, чтобы окончательно сродниться с каким-нибудь голливудским блокбастером. Да и путешествовать вдвоем веселее.

➡ НЕВОЗМОЖНО ВОЗМОЖНО

Half-Life 2, кстати, оперирует огромными пространствами, пересекает которые мы, разумеется, будем на раз-

нообразной технике. Разработчики все-таки следуют канонам современного экшн-строения. Уверен, вы уже слышали о баги с присобаченным к кузову пулеметом, однако этим агрегатом автопарк не исчерпывается... Нам доподлинно известно, что Гордон сможет забраться в кабину еще как минимум одного аппарата, а именно футуристического вида хуверкрфта. Стоит ли говорить, что ведут себя оба транспортных средства абсолютно по-разному, за что земной поклон физической системе Havok 2.0. Вы можете спросить: «Чего в ней нового?» Уж где только пресловутый движок не использовался. Однако лишь Valve добилась беспрецедентно полной интеграции физики в игровой мир. Что мы видели раньше? Правдоподобно перекачивающиеся бочки? Кувыркающиеся в воздухе банки? Полноте, это ж все сущие мелочи. А как вам граната, поражающая осколками все близлежащие предметы? Что скажете о тонких деревянных перегородках, прошиваемых пулями насквозь? О столбах, поддерживающих перек-

рытия и подламывающихся под плотным огнем? О разрушаемых стенах? Здесь вам не примитивный GeoMod из Red Faction. Мы имеем дело с виртуальным миром, максимально приближенным к реальности. Valve сразу заявила, что впечатлять игрока изящно-глянцевыми зомби не в ее стиле. Максимальный реализм – вот кредо компании. А если виртуальный мир внешне оказывается красивее любого Doom 3, то тут уж заслуга Творца. Разработанный в недрах студии Source Engine лишь воссоздаст красоты реальности на мониторах и телевизорах, если игра-таки сподобится выйти на Xbox. Или, лучше сказать, сподобится выйти вообще?

➡ ПОДОЖДЕМ

Не хочу казаться пессимистом, скорее, я реалист. В сентябре 2003-го студия тоже намеревалась отпустить проект на вольные хлеба «со дня на день», да вот не срослось. Пока «вэловцы» в компании «фэбээровцев» по всему миру гонялись за гнусными хакерами, минул еще год. Вот страсти

накаляются снова. Сначала основатель студии Гейб Ньюэлл клятвенно обещал выпустить игру летом. Потом безапелляционно утверждает, что не далее как в августе золотой мастер-диск отправится размножаться к издателю. А 22 июля представители Valve заявляют, что на отлов багов нужно всего 16 дней и... История на этом замирает. Более двух недель успешно минуло, а никаких новостей с передовой более нет. Ведущие интернет-магазины тихой сапой переносят дату релиза на ноябрь, а долгожданные заголовки «Half-Life 2 gone gold» упорно не хотят появляться. Что это? Очередной хитрый PR-ход, аналогичный тому, с которого началась шумиха вокруг игры? Или новая атака злобных хакеров, похитивших на этот раз не только исходники, но и весь основной персонал Valve? Или просто маленькое недоразумение, ни коим образом не нарушающее планов выпустить игру в свет совсем-совсем скоро? По традиции, готовимся к худшему, но верим в счастливую звезду. ■



▶ Помните, как «оседланные» хедкрабами зомби выносили двери в оригинале? Здесь красавцы занимаются тем же. Только сейчас это не скрипты, а разумное поведение.



▶ За атмосферу игры можно не опасаться: персонажей озвучивают прежние актеры, сценарий вновь пишет Марк Лэйдлоу, а за музыку и звук отвечает Келли Бэйли.



Грандиозное продолжение самой популярной в мире компьютерной игры!

Новое поколение *The Sims*™ уже на пороге! Воспользуйтесь самым мощным оружием творца – эволюцией. Теперь внешность и характер виртуальных людей и их потомков определяется генами. В их жизни появились цели и желания, страхи и мечты, радости и невзгоды. От рождения до старости поколение за поколением будут сменять друг друга у вас на глазах. Их жизнь – в ваших руках. Их мечта – стать счастливыми. Их счастье зависит лишь от щелчка мыши...

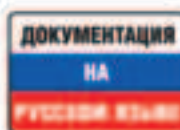


4 CD



В России – в сентябре 2004!
www.sims2.com

Только владельцы лицензионной версии *The Sims 2* получают доступ к обширным сетевым ресурсам игры!



По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «Софт Клуб»,
Москва, 1-й Хвостов пер., д. 11 А, офис 211; тел. (095) 232 6952; e-mail: sales@softclub.ru

Challenge Everything™



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004 года

http://www.ubi.com/US/Games/myst4_pc.htm



▶ «Стоят на том же месте до сих пор
 Подсвечник, лампа, письменный прибор».



▶ «Родил двух братьев юношеский пыл,
 И старший брат во всем примером был».



▶ Дом-музей Атруса в Томанне. Листва на деревьях колыхнется, вода течет, свет фонарей мерцает, а по небу плывут облака. Мир живет, и это главное!

MYST IV REVELATION

ТАИНСТВЕННЫЙ ТУМАН ПО-КАНАДСКИ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
blayne@narod.ru

Мне повезло. Я получил пропуск в мир, где не действуют законы обыденной жизни; в мир непроходимых лесов, населенных невиданными животными; в мир, где в полуразрушенных зданиях древние машины принимают сигналы из других пространств и времен.

Вы тоже соскучились по чему-то неизведанному, головоломному и таинственному? Радуйтесь, на нашей улице праздник! Компания Ubisoft наконец-то одумалась и перестала экспериментировать с сериалом Myst, поняв, что полная трехмерность и поддержка сетевой игры нужны ему примерно так же, как плейер Лью Толстому. Означает ли это,

что Myst IV Revelation, несмотря на свое название, откровением не станет? На этот вопрос мы и пытались найти ответ.

➤ НЕТ СЛОВ

Мне удалось с пристальным вниманием рассмотреть почти готовый проект. Сразу скажу – пристальным оно было не только по долгу журналистской службы. Во-первых, игра во многих местах темновата (видимо, для нагнетания атмосферы), и «охотиться за пикселями» становится еще сложнее (а для кого-то интереснее), когда обыскивать курсором надо не плоскую картинку, а объемный шарик, да к тому же еще и в полутьме. Второй причиной, по которой взгляд останавливается на четвертом (да, все-таки четвертом) Myst, является неопишуемая красота картинки! Хотя свободно побе-

гать по миру нельзя, он все равно выглядит не просто трехмерным – живым! Одного корабля, разбившегося совершенно противоестественным образом на фоне грозовых туч, хватило бы, чтобы вогнать всех фанатов Myst в ступор. Несмотря на общую мрачность картины, вокруг судна кипит жизнь – в небе реют хищные птицы, то и дело стрелой бросающиеся в воду, чтобы поймать рыбу. Одна такая недооженная рыбешка лежит у вас прямо под ногами, и ее уже исследуют маленькие крабы... Созерцание пейзажей лишает дара речи. Это, например, произошло со мной (хорошо хоть печатать не разучился, а то не видать бы вам «демо-теста»). Похоже, онемел и герой (хотя не исключено, что это героиня) знаменитого квеста: в серии Myst протагонист всегда молчалив.

➤ СМОТРИШЬ В КНИГУ – ВИДИШЬ ИНТРИГУ

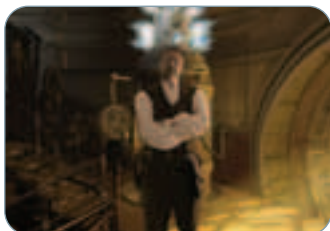
Все персонажи игры отнюдь не болванчики. Возможно, встречать других людей во плоти придется не часто, зато их дневники и «сенсорные отпечатки» (предметы и места, хранящие память о них) будут попадаться вам на каждом шагу, позволяя без труда составить мнение о характере и привычках обитателей «книжных эпох». Напомню, что одна из основных идей мифа Myst – способность некоторых людей (или почти людей) писать книги (linking books), которые могут служить вратами в миры (Ages, «эпохи»), «изображенные» в этих фолиантах. В самом первом Myst ученый Атрус запер своих сыновей в двух таких мирах за то, что они сожгли целую библиотеку книг-порталов. И теперь вам придется отправиться в гости к безумным братьям искать пропавшую дочь Атруса.



Что за зверь такой, неизвестно. Но «отдыхает» он здесь уже давно.



Кухня от Ubisoft на вид совсем не хуже, чем из IKEA.



Атрус с важным видом позирует на фоне своей машины.



Перед вами типичный пазл – пресловутая задачка с настройкой сигнала.



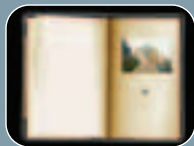
▶ Так выглядят «воспоминания вещей». Эту девочку мы и будем искать всю игру.



▶ Разбитый корабль – прибежище охотника Ашенара, старшего сына Атруса.



▶ Болото в нашей части примерно такое же, как в мире Haven, только ежики не такие крупные. А еще на хейвенском болоте водятся рогатые лягушки, а у нас только простые.



А начиналось все с того, как девять лет назад кто-то по неосторожности упал вот в эту книжку... Будьте осторожны, когда занимаетесь чтением!

БЕЛАЯ РУКА – ДРУГ ИГРОКА

Интерфейс игры вернулся к классическому виду, но не избежал и некоторых свежих дополнений. На смену кропотливо наряжаемой кукле из Uru, пришел старый добрый вид от первого лица и бесполая рука-курсор, по размерам явно не человеческая, но зато обученная, помимо click-трюков, еще и движению с зажатой клавишей. Теперь возможности «драг-энд-дропа» стали еще шире: чтобы открыть шкафчик, перелистнуть страницу дневника, повернуть рукоятку прибора или передвинуть предмет, надо провести виртуальной конечностью так, как вы это сделали бы в реальной жизни. Еще в игру встроен совмещенный с фотоаппаратом блокнот.



▶ MYST LITE?

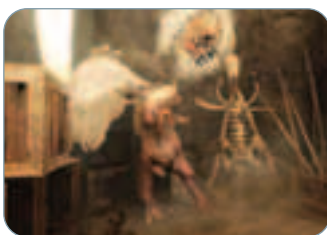
Немного покопавшись в preview-версии, мне удалось встретиться с Атрусом и стать свидетелем чисто убисофтовского подхода к пазлам. Надеюсь, не раскрою никакого секрета, если опишу, что произошло.

Изобретатель пообещал показать мне миры-тюрьмы, где томятся его сыновья, но для этого попросил настроить приемник. Мне нужно было выставить амплитуду, частоту и фазу двух синусоидальных волн так, чтобы их сумма совпала с эталоном. Звучит как задача из высшей физики? Все оказалось гораздо проще, чем вы думаете – достаточно было слушать бормотание Атруса: «Думаю, сейчас надо изменить амплитуду. Нет, не так – амплитуда должна быть больше. Хорошо, теперь подстроим фазу. Фаза – это средняя ручка...» В результате волна была смодулирована за пару минут. Похоже, что «упрощенческий» подход, применяемый Ubisoft в аркадных проектах, был перенесен дизайнерами и в Myst. Хотя стоит отметить, что вся сцена смотрелась очень естественно, как и должно было быть, когда человек знающий пытается направлять пока еще неумелого инди-

видуума. Не исключено, что это была своего рода тренировка перед ситуацией, где эту же задачу придется выполнять в одиночку. Так или иначе, на сайте игры авторы похваляются «многослойной системой помощи». Что это такое, мы пока не разобрались, но звучит сей термин как название некой универсальной палочки-выручалочки для накрепко застрявших игроков.

Пожалуй, спасательным кругом для заскучавших мистоманов можно будет назвать и саму игру. Выглядит она как картинка, звучит как песня. Задачки кажутся простоватыми, но окончательную оценку побережем до полной версии.

Есть здесь единственное «но»: на Западе «увесистая», почти пятигигабайтная, игра (прочие системные требования которой сравнительно скромны) выйдет только на DVD. Если российский издатель игры не сможет как-то изменить ситуацию, те из вас, кто не озабочен приобретением соответствующего привода, могут оказаться не у дел. Но уж если вы не купили DVD-привод, чтобы играть в Far Cry, то последний Myst точно должен убедить вас сделать это. Или он, или наше DVD-приложение, «потолстевшее» в два раза. ■





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Digital Jesters ■ РАЗРАБОТЧИК: Nadeo
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2004 года

<http://www.virtualskipper.com>



▶ Как ни странно, под полными парусами в игре придется ходить крайне редко.



▶ Видите оранжевую стрелочку? Она указывает, с какой стороны нужно оплывать буй.



▶ Количество всевозможных показателей на экране зашкаливает. Но пугают они лишь при первом знакомстве с игрой, потом начинаешь смотреть только на стрелку, показывающую направление ветра.

VIRTUAL SKIPPER 3

ЗА ТЕХ, КТО В МОРЕ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Помните, совсем недавно я восторгался фантазией разработчиков из Nadeo и их игрой TrackMania? А еще упоминал о втором, весьма необычном проекте этой же команды – Virtual Skipper? Странички полноты, вспомнили? Отлично. Речь сегодня пойдет о третьей части «виртуального шкипера».

В какие только симуляторы мне не доводилось играть, но вот симулятор регат на яхтах вижу впервые. Да и сами яхты я лишь изредка встречал на Москва-реке. А термины вроде ахтерштевень, грот, галс или оверштаг до Virtual Skipper 3 мне вообще не были известны. Поэтому первое знакомство с проектом было весьма инте-

ресным и насыщенным. Запускаю игру, любуюсь великолепным видом моря и своей яхтой, вглядываюсь в приборы, коим на экране несть числа... Все чего-то показывают, а что делать – абсолютно непонятно!

Хорошо хоть к игре прилагается инструкция на сорок страниц, в которой подробно расписан каждый элемент геймплея: где и что крутить, как соревноваться и что вообще происходит-то. Без ее изучения неопытным мореплавателям запускать игру не рекомендуется. Ведь VS3 – самый реалистичный и красивый на сегодня симулятор регаты. Вот на этих моментах мы и остановимся подробнее.

Красота... Нет, скорее – КРАСОТИЩА! Вода в игре – живая, переливающаяся, плещущая волнами. Все яхты – от маленьких суденышек и до величественных тримаранов – отрисованы с большим вни-

манием к деталям. А какие здесь закаты и грозы! Любому человеку, которого не оставляет равнодушным вид садящегося за горизонт солнца, должен оценить красоты VS3. Не забыв заблаговременно приобрести видеоакселератор последнего поколения.

А теперь о реалистичности. Поначалу кажется: ну море, волны, ну кораблики плавают – что тут сложного? Однако не каждый авасимулятор может похвастаться таким количеством параметров, которые обсчитывает Virtual Skipper. Например, волны в игре не просто произвольно генерируются движком. Они подчиняются законам физики и зависят от силы и направления ветра. А смена дня и ночи, происходящая в реальном времени, влияет не только на освещение, но и на направление подводных течений, а также на приливы и отливы.

Управление яхтой варьируется от банального нажатия кнопок «поднять парус», «спустить парус», «вернуть направо/налево» до полного контроля за всеми подвижными частями судна. В накладе не останутся и ценители местных красот, которым лень отвлекаться на управление, и морские волки, жаждущие взять штурвал в свои руки.

Правила соревнований, кстати, не выдуманы, а полностью скопированы с официальных документов ISAF (International Sailing Federation). Так что придраться в игре фактически не к чему.

Если вы всю жизнь мечтали о морских просторах, а денег на яхту не хватило, то это игра для вас. Ждем полную русскую версию, она уже совсем близко. И помните: если яхта идет чистым фордевиндом или чужим галсом, то подветренной стороной считается та, на которой находится ее грот! ■



Тримараны – самые сложные в управлении яхты в игре.



Местами игра просто потрясающе красива. Посмотрите какой закат!



Города в игре, конечно, не шибко реалистичны, но и подплываешь к ним редко.



В дождь и непогоду управлять яхтой значительно сложнее.

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

На территории нашей компании
и дочерней компании
в городе 1C Мультимедиа
информационная фирма «1C»
122058, Москва, д.ч.04,
ул. Саволодская, 31,
Тел.: (095) 737-83-87,
Факс: (095) 881-64-07
http://www.1c.ru

В ваших руках – десятки моделей управляемой техники: танки, пушки, самолеты, катера, лодки.

Бумер – не единственный шанс укрыться от огня. Сласти может всё – валун, кусок железа, тело вашего товарища...

Восточный бой – лишь один из вариантов прохождения миссии. Всем по-своему было, например, тихо вырезать ножом.



Правильная физика, каждый взрыв – правильный взрыв, каждый выстрел – правильный выстрел.

Бойцы обучены плавать, бегать, стрелять, метать гранаты и ножи, скрываются в ночной тишине и утаивать пулю, как настоящие партизаны.

Изучение карты, всех ее особенностей и нюансов, укажет опытного тактика верное направление для действий.

В тылу



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

© 2004 ЗАО "1C". Все права защищены. © 2004 Компания Best Way. Все права защищены.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: shooter
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: Acclaim Studios Austin
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ДАТА ВЫХОДА: 8 октября 2004 года

<http://www.theredstargame.com>



▶ Несмотря на упор на грубую силу, великан обладает кое-какими «протокольными» познаниями.



▶ Кызю блокирует атаки противника, в этом состоянии он неуязвим для выстрелов.



▶ Самая настоящая Родина-мать – мифический персонаж, явкобя появляющийся на поле боя в переломные моменты сражений.

THE RED STAR

ЕСЛИ ЗВЕЗДЫ ЗАЖИГАЮТ, ЗНАЧИТ – ТАК ПРИКАЗАЛА ПАРТИЯ!

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

В основу игры лег необычный комикс художника Кристиана Госсета (Christian Gosset), рассказывающий историю «альтернативного» Советского Союза – государства под названием Союз Республик Красной Звезды (URRS), чья армия доблестно сражается с магами-сепаратистами из восточного Аль-Истаана и горной республики Нокгорка. Насчитывающее сейчас два двухсотстраничных тома, это произведение считается одной из самых интересных вещей, случившихся в американской комикс-индустрии за последние пять лет.

Популярность комикса такова, что

перманентно терпящая бедствие Acclaim не смогла пройти мимо, поднажившись и в кои-то веки получив под крылышко действительно прибыльную лицензию. На ум как-то не приходят удачные игровые воплощения комиксов (фильмы по комиксам оставим за кадром, а шедевральный Comic Zone для Mega Drive/GBA бумажного прототипа не имеет), так что The Red Star в некотором роде готова чести первопроходчицы: судя по поступившей в наше распоряжение демо-версии, игра имеет все шансы стать если не хитом, то, по крайней мере, заслуживающим внимания событием в подсохшем со времени выхода последней версии Contra жанре классического платформенного шутера. Как мы уже писали, элементы Contra (ураганная стрельба набегу) здесь дополнены чертами традиционного beat'em up вроде Streets of Rage –

«наваристыми» комбо-сериями, плюс время от времени геймплей начинает походить на стрелялки в духе Ikaguga – не в том смысле, что персонаж мутирует в космический корабль, просто появляется на сцену необходимая уворачиваться от сонма энергетических выстрелов врагов, продираясь через лес вертикальных, горизонтальных и смешанных уровней, кишмя кишасших пешими солдатами и футуристичной боевой техникой. Удачное управление позволяет говорить о приятном смещении жанров, и хотя поначалу сваленный в общую копилку набор игровых механик может кого-то сбить с толку, грамотно реализованный тренировочный режим помогает разобраться в хитросплетении управляющих клавиш (автонаведение, атака холодным оружием, выстрел, блок и магия, именуемая в URSS словом «протокол») – уже через несколь-

ком минут после запуска игры вашим акробатическим кульбитам и спорному «протоколированию» противников позавидует Данте из Devil May Cry. Хотя боевой движок предусматривает накручивание внушительных серий ударов, геймплей сводится не столько к рукопашным изыскам, сколько к ритмичному уничтожению все новых волн противников, накатывающих, подобно звеньям истребителей в уже упомянутой Ikaguga, – в четко выраженной последовательности, запоминающимися паттернами.

Наша версия отличается весьма нечастым расположением аптек, в результате чего даже на первых уровнях приходится выкладывать на полную катушку – но как только игрок перестает бездумно лупить по кнопкам, и начинает подбирать к каждому типу противников подходящую атаку-«ключик», бой



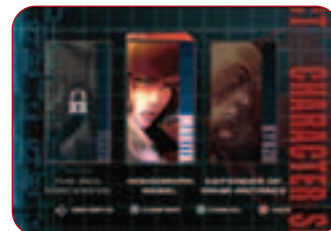
Городские бои в заледневших кварталах, красивые эффекты отражений.



Кызю обзаводится крутой насадкой, превращающей его бластер в огнемёт.



Сирота Макита – «дочь полка», девочка с бойким нравом и большим пистолетом.



До поры до времени «магичка» Майя остается под замком.



▷ Иногда на пути персонажа попадаются препятствия, разбивать которые – одно удовольствие!



▷ На более поздних уровнях враги кишмя кишат, только и успевай ими жонглировать!



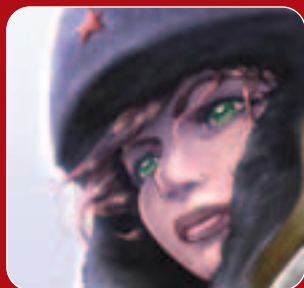
▷ Бои идут на мостиках кораблей, в городских руинах и среди раскаленных песков. Партия сказала «надо», комсомол ответил «есть!»



В сюжете комикса фигурируют летающий крейсер «Константинов» под командованием воздушного маршала Юрия Антареса, легендарный артефакт Камень Правды и ветеран дядя Ваня. Отыщем их в игре?

ОНИ – ЗА «НАШИХ»!

Авторы комикса The Red Star провели серьезную исследовательскую работу, штудировав историю России и Советского Союза. В списке изученной ими литературы (!) на последних страницах обоих томов приводятся произведения русских классиков (Пушкин, Гоголь, Достоевский), книги историка Волкогонова, мемуары Александры Коллонтай, справочники по оккультизму, советской военной технике, экономике и архитектуре. Одна из глав комикса посвящена памяти российских моряков, погибших при аварии атомного «Курск».



приобретает качество чуть ли не балетной постановки, особенно если в потасовке участвуют двое игроков, вплетающих свои атаки в комбо-серии друг друга. В дополнение к двум изначально доступным персонажам – силачу Кьюзо (Kuuzo) и вооруженной серпом и молотом юркой девочке Маките (Makita) – со временем можно открыть третью героиню, боевого мага Майю Антарес (Maya Antares), чьи приемы практически полностью лежат в области «протокола» – даже для стрельбы на расстоянии она пользуется своеобразной ментальной проекцией оружия вместо привычного для других персонажей лучемета. Как в любом уважающем себя beat'em up, с набором очков ваши подопечные разучивают все новые смертоносные приемы (параллельно уменьшая время перезарядки и скорострельность оружия), которые становятся как нельзя кстати, ведь враги, насылаемые на вас беспощадным деспотом Тройкой (Тройка), буквально на глазах прибавляют выносливости и огневой мощи.

Графически никаких откровений проект не являет, уверенно держась на добротном среднем уровне

не – героев трудно спутать с противниками, этапы достаточно разнообразны, а взрывы приятно расцветывают весь экран. Постоянно меняющаяся перспектива не дает забыть об объемной природе уровней, а качественно воссозданные комиксные локации (к примеру, аль-Истаанская пустыня с реющими над ней sky furnaces, ударными кораблями красной звезды армии) придают игре оригинальные черты, позволяющие безошибочно опознать скриншоты The Red Star среди кадров схожих игровых проектов. Нам, честно говоря, хотелось бы видеть развитие сюжетной линии в картинках от г-на Госсета, однако разработчики рассудили иначе, загнав сюжетную линию в череду не самых лучших CG-роликов и текстовых перебивков. Саундтрек являет собой вариации на тему советского (российского) гимна, и было бы совсем здорово, если бы вместо синтезатора их исполнял симфонический оркестр.

Acclaim бросила, наконец, разгильятивать по глаблям и выпестовала проект, органичным образом объединяющий черты сразу нескольких жанров «старой школы», страсть как любимых хардкорными игроками. Ветеранам придется по душе и высокая сложность проекта. Что же касается геймеров-новичков, то в лице The Red Star они получат шанс ознакомиться с комбинированными геймплейными техниками, заслуженно любимыми игроками всего мира – и, как выясняется, ничуть не устаревшими в наши дни. ■

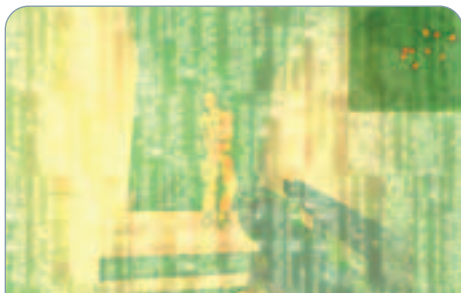


■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
 ■ РАЗРАБОТЧИК: «Орион» ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
 ■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2004 года

<http://www.orion-mm.ru/hell>



▶ Комната с фотками разработчиков. Любопытные найдут в игре немало «пасхальных яиц».



▶ Те самые «очки Тринити». Поначалу чувствуешь себя не в своей тарелке, но потом привыкаешь.



▶ Ну и что, что зомби, зато он встал и пошел... Парню снесло полбашки, но вообще-то голова ему ни к чему. Все равно мозги давно промыли с помощью замечательного нейрочипа.

ЧИСТИЛЬЩИК (HELLFORCES)

КРОВАВОЕ МЯСО

АЛЕКСЕЙ «СНИКИТОС» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

Разработчики «Чистильщика» называют свое детище «самым безбашенным и кровавым шутером» и заверяют, что «все будет выполнено в лучших традициях жанра FPS». Первое утверждение не совсем верно – переключить *Postal 2* по заявленным показателям нереально. А вот со второй фразой соглашусь. После осмотра бета-версии сложилось мнение, что команда «Орион» использует проверенные временем рецепты.

В роли обязательной злой силы выступает Церковь Нового Рассвета, пользующаяся в двадцатых годах XXI века огромным влиянием. Алекс Хаксли, глава Церкви, и его ближайшие приспешники, не опасаясь правосудия, проворачивают грязные

делишки: призывают последователей имплантировать нейрочипы, влияющие на долговременную память, и даже, по слухам, ставят опыты над живыми людьми. Главгерою игры – Стивену Гейсту – на это наплевать, он живет своими интересами. Но судьба забрасывает его в резиденцию Хаксли, аккурат когда там разворачиваются зловещие события. Уже не раз слышали подобную историю? Да, такой сюжет под тем или иным соусом нам подавали не раз. Я же говорю, разработчики следуют классическим стандартам «мясных» шутеров. Геймплей тоже знаком: на протяжении нескольких десятков часов нам предстоит уничтожать разнообразных противников, начиная от спецназовцев и заканчивая драгдиллерами и зомбифицированными последователями культа. Скучноватое? Не скажите, игровой процесс динамичен и чрезвычайно любопытен. В первую

очередь за счет большого количества средств убийства. Всего в игре 24 вида оружия, причем почти у каждого из них есть альтернативный режим стрельбы. Мачете, калаш с подствольником, ракетница, аналог BFG – все на месте. Но и это, согласитесь, стандартно. Впрочем, у орионцев запасена пара сюрпризов. Во-первых, архитектура уровней позволяет использовать особенности местного рельефа и расположения объектов. Можно, конечно, тупо переть по основной «дорожке», но если, скажем, запрыгнуть с бочки на забор, а оттуда на козырек и далее на крышу здания, перед вами откроются новые возможности по отстрелу противников с выгодных позиций. Не стоит забывать и про секреты, кои в игре немало. Во-вторых, помимо оружия, разработчики предусмотрели массу артефактов, дарующих герою спецспособности. Например,

«очки Тринити», которые, кстати, дождутся своего часа в раздавленной телефонной будке, действуют наподобие прибора ночного видения и рекомендованы к использованию на темных уровнях. А с помощью «хлыста Индианы Джонса» можно забраться... впрочем, не буду раскрывать всех тайн. И, наконец, мотор игры. Он является серьезно модифицированной версией движка грядущей action/RPG «Пограничье». Несмотря на то что технология пришла из другого жанра, «Чистильщик» выдает четкую и выразительную картинку. Отмечу физический движок: трупы врагов очень натурально дергаются под очередями пулемета, а предметы отлетают по правильной траектории. И вот еще что. Я изначально настроился увидеть ничем не выдающийся шутер. И был приятно удивлен. Надеюсь, релиз игры добавит положительных эмоций. ■



Четырехствольный пулемет – оружие для тех, кто не уверен в себе.



Этот один из самых мощных артефактов вы найдете лишь в конце игры.



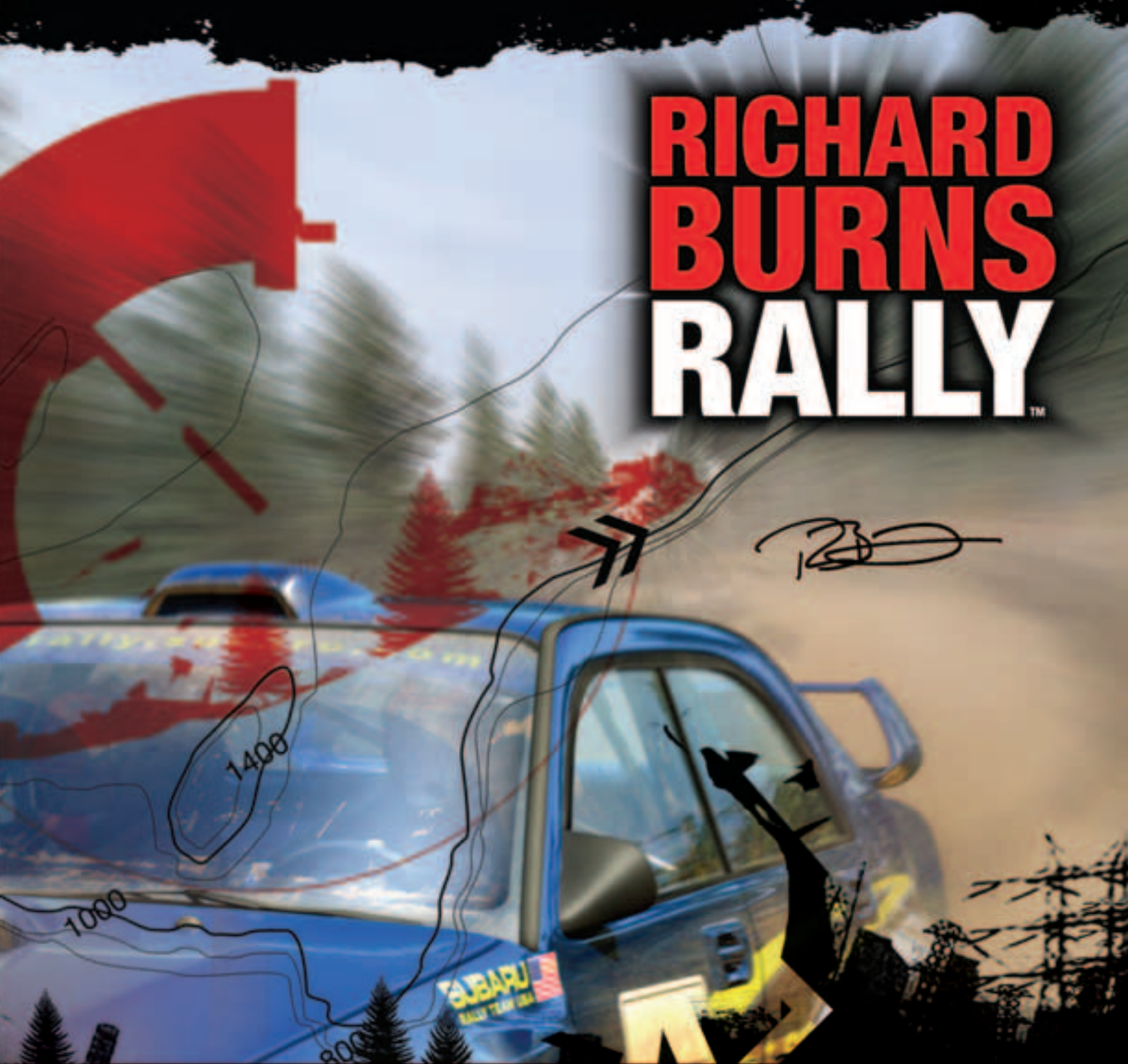
Щелкать клювом категорически противопоказано. Увидел врага – стреляй!



Без обязательной для любого FPS ракетницы, конечно же, не обошлось.

ОЖИДАЙТЕ В ОКТЯБРЕ

RICHARD BURNS RALLY™



САМЫЕ РЕАЛИСТИЧНЫЕ ГОНКИ

www.richardburnsrally.ru



SCI
GAMES

Товар сертифицирован. По вопросам отмены заказов обращаться по тел.: (895) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
1999-2004

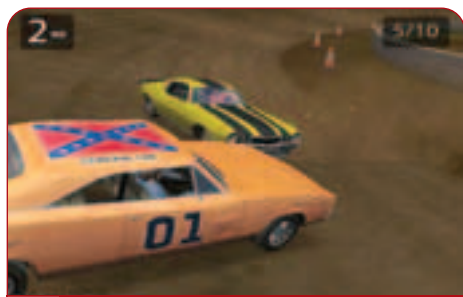


■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Ratbag Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: неизвестно
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 28 сентября 2004 года

<http://www.ratbaggames.com>



▶ Анимация персонажей в межуровневых роликах весьма неплоха, но вот сами модельки...



▶ Ну куда же у Ratbag и без кольцевых гонок по грязи! Хотя косвенно, но и сюда пробрался DTR.



▶ Вот на таком красавце нам предстоит проездить всю игру. Если мне не изменяет память, это один из лучших американских Muscicar'ов – Dodge Charger, 74-го года. Мощная, красивая, жаль что не черная.

THE DUKES OF HAZZARD: RETURN OF THE GENERAL LEE

ДЕРЕВЕНСКИЙ СУПЕРМЕН

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

И по каким только фильмам и телесериалам не делали игр разработчики... Похоже, куплены лицензии уже на все, что только можно. Не удивлюсь, если когда-нибудь выйдет игра по мотивам сериала «Бригада». Но не о нем сегодня речь. К нам в редакцию попал диск с бета-версией игры **The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee**.

Наверняка, это название вам ничего не говорит. И ничего странного в этом нет, просто в Россию еще не добрался популярный американский сериал **The Dukes of Hazzard**. А там он, между прочим, известен не только как телесериал, но и как игровой. Это уже его третья часть. Правда, первые две особым качеством не отличались.

Что ж, посмотрим, что нам готовит третья. Взглянув в графу «разработчик», многие фанаты автосимуляторов могут кое-что для себя понять. Да-да, это те самые Ratbag, создатели великолепной **Dirt Track Racing**, занявшиеся затем ее бесконечным копированием и продажей под разными названиями. Поэтому поначалу я сильно насторожился, подумав, не очередной ли это DTR?

Хочу всех обрадовать, один плюс у игры уже есть – Ratbag почему-то не стала делать очередной клон DTR! Здесь нам предстоит управлять главным героем телесериала, выполнять различные миссии, а главное – рассекать огромный город (хотя, скорее, это деревня) на шикарной машине. Так как сериал у нас неизвестен, да и из версии, которая досталась нам, сказать о качестве сюжета сложно, оставим это до будущих времен.

Пока могу сказать, что все миссии в игре отделены друг от друга небольшими сюжетными вставками, и выглядят они весьма неплохо.

Действие игры происходит на огромной карте, по которой можно свободно ездить, куда нам заблагорассудится. Если вам не слишком хочется следить за сюжетом и вникать в местный юмор, то можно, наездившись по окрестностям, начать выполнять всякие трюки. Увидев небольшой трамплин перед домом, будьте уверены, что он стоит здесь не просто так. Если все сделать правильно, то вы сможете красочно перелететь через дом, затем вас покажут, как в заправских боевиках, с разных камер, а потом еще и похвалят, наградив бонусными очками. Мест таких в городе полно, главное – хорошо искать.

Ну а если вы все же решили следить за сюжетом, то отправляйтесь на выполнение миссий. Здесь

чаще всего нужно за определенный срок доехать до цели, собрать разбросанные по уровню посылки или посоревноваться в скорости с каким-нибудь зазнайкой на вроде бы тоже крутой тачке.

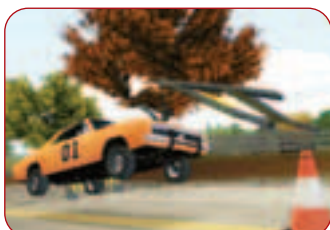
Графика в игре также довольно обыденная. Конечно, большой город, загружающийся сразу – хорошо, но после **Gateway** совсем не впечатляет. А вот на чем игра может заработать пару баллов, так это на своем несерьезном стиле. Главные герои постоянно отпускают всяческие шуточки, даже во время поездки по городу. Задания иногда сводятся к таким: «давайте собьем пару мусорных баков, за нами будет гоняться шериф, а мы его вон в ту кучу навоза заставим въехать, вот будет весело...». Да и кантри-музыка в игре весьма хороша и как нельзя лучше поддерживает атмосферу. ■



Изредка на деревенских дорогах можно встретить и трафик.



Ездить можно не только по дорогам, но и по прилегающим полям.



Все красочные моменты в игре показывают со стороны.



Главные герои снова задумали какую-то пакость.

Камера видит твоими глазами

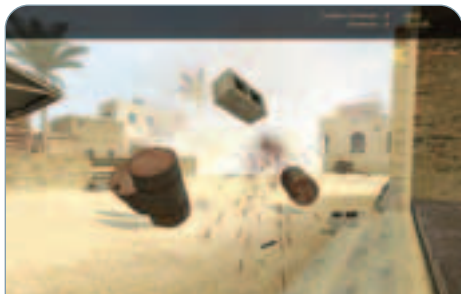


Представляем нашу новейшую модель — цифровую камеру HP Photosmart R707. Технология Adaptive Lighting позволяет ей адаптироваться к свету так же, как человеческому глазу. Это одна из технологий HP Real Life, которая позволяет сохранить на фотографии картину такой, какой Вы её увидели. Цифровая камера HP Photosmart R707 с технологией HP Instant Share: 5.1 мегапикселей, трехкратный оптический / восьмикратный цифровой зум.

Просто позвоните: (095) 797-3-797 • www.hp.ru



<http://www.counter-strike.net>



▶ Взрывы кажутся вдвое краше на фоне разлетающихся во все стороны предметов.



▶ Кузов микроавтобуса – розовая мечта «кемпера». Обзор, правда, никакой.



▶ Взрыв гранаты поблизости способен теперь немного оглушить, так что сейчас Jmurik обретет гармонию со своим ником. Обратите внимание, как смотрится на заднем плане дым в лучах света.

COUNTER-STRIKE: SOURCE

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

Все предыдущие версии «кантры» грозили массой изменений, на деле же перемен было мало. С Counter-Strike: Source все вышло наоборот. Создатели не обещали нам ровным счетом ничего, а просто завернули старый геймплей в обертку нового движка. Что же из этого получилось?

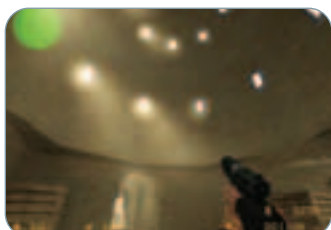
Для ответа на этот вопрос я исследовал третью бета-версию игры, доступную для скачивания по каналу Steam законным владельцам специальных купонов или Counter-Strike: Condition Zero. На момент написания статьи в наличии была лишь одна карта De_Dust. Не густо, но для первого взгляда достаточно.

Начинать рекомендуется с тихой прогулки по местным достопримечательностям.

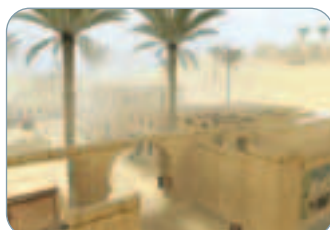
В противном случае вас ждет печальная участь «мяса» по нескольким причинам. Во-первых, глазеть по сторонам – не в местных правилах, но именно за этим занятием вас и застанет первая пуля. Текстуры здорово похорошели, хотя в упор рассматривать их не стоит, поскольку до уровня Half-Life 2 они все же не дотягивают. Карту повсеместно украшают мелкие детали, которые послужат не только услугой взору, но и новым прикрытием. Вы ведь всегда хотели залезть в ту разбитую машину? Разработчики уделили внимание даже заднику, и, если удастся на него взглянуть, вы обнаружите трехмерные просторы и даже маленькую деревушку. Ну а самым настоящим музеем оказался «коридор». Свет, сочащийся из звездообразных окошек в потолке, переливается, отражаясь на кафельном полу, а в его лучах видны летающие вокруг пылинки...

Уверен, все ваши пули сперва достанутся коробкам, склянкам, бутылкам и прочему мусору. Наверняка, сие действие будет сопровождено вопросом: «Опа! А как отскочит эта штука?» Отвечаю: все штуки отскочат как надо, трупы рухнут, как в Silent Storm, а бочки зрелищно попрыгают с горки (если задать правильное ускорение гранатой, то эти некогда надежные укрытия эффектно взмоют в небо). Вволю наигравшись с оружием, лучше начать смотреть под ноги – шум задетого ящика или разбитой бутылки выдаст вас за версту. В целом, звук остался почти таким же, но треск разбиваемого в «коридоре» кафеля великолепен, а взрыв, усиленный гулким эхом, заставит вздрогнуть бараньи перепонки. Гранаты, кстати, изменились кардинально. Я не стану описывать вам эффект «флешки» – такое надо увидеть са-

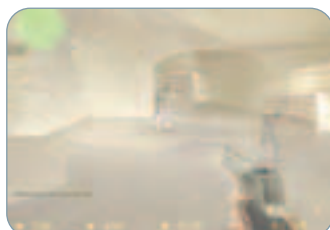
мому. Зато порадуя тем, что дымовые гранаты отныне служат причиной не «лагов», а дыма. Причем дымовая завеса очень реалистична – видимость меняется в зависимости от дистанции и освещения. Пора за дело! Нарботанным движением мышки стреляем короткой очередью точно в голову и... расписываем стену красивыми дырочками. Нет, все по-честному. Просто новые модели стали выглядеть и бегать по-человечески, и теперь в них не так-то просто попасть. Тем более, что параметры доброй половины оружия были подкорректированы. Хорошо это или плохо, судить пока рано. Но ведь бета-версии нужны как раз для отладки баланса. Теперь по уставу положено вынести приговор. Что мы имеем? Всего одну карту и... мириады доступных серверов. Каждый третий встречал меня табличкой «Server is full». Вот вам и вердикт! ■



Гробница тысяч геймеров, павших когда-то в этом коридоре.



Теперь уровень похож на настоящий арабский городок.



Боец не пьян. Он просто приходит в себя после взрыва «флешки».



Трупы теперь никуда не исчезают и смотрятся эффектнее живых бойцов.

ЗАКАЧАЙСЯ! 8181

Отправьте SMS-сообщение с кодом понравившейся Вам мелодии или изображения на короткий номер 8181 (Билайн* и МТС), 000700 (МегаФон ЗАО «Соник Дюс» и Северо-западный GSM), например [код] и сохраните полученный элемент.

Для заказа полифонической мелодии или цветной картинка отправьте SMS с выбранным кодом на номер 8181 (МТС: Билайн*), 000700 (МегаФон ЗАО «Соник Дюс»), например [код]. Установите WAP-соединение по полученной ссылке и сохраните Ваш эскиз. *Вы должны подключить услугу WAP или WAP-GPRS у своего оператора! По полученной ссылке можно обратиться только один раз.

МЕЛОДИИ

Siemens: A80 C45 C55 M50 ME45 S45 S55 MT50 Nokia: все модели, кроме 3300 5110 6220 Samsung: M620 S100 V200 T100 S300 LG: Motorola: A008 T190 T191 T192 T192n T250 T260 T266 V90 V900

		Siemens	Nokia Samsung	Motorola
Бригада	Тема из к/ф Бригада	SI 85689	SI 41755	SI 41747
Притяжения больше нет	Виа Гра, В Меладзе	SI 16233	SI 16208	SI 16199
Женуха хотела	Верка Сердючка	SI 16225	SI 16198	SI 16232
Прости за любовь	Савинова Юлия	SI 16204	SI 16214	SI 16209
Грустные сказки	Гости из будущего	SI 16210	SI 16223	SI 16216
ГОП ГОП	Верка Сердючка	SI 97389	SI 97371	SI 97380
Все хорошо	Верка Сердючка	SI 97390	SI 97372	SI 97381
Лесная идущего домой	Вячеслав Бутусов	SI 58932	SI 58921	SI 58927
Мальш	Глюк'иза	SI 58954	SI 58940	SI 58947
Аста Ла Виста	Глюк'иза	SI 58928	SI 58917	SI 58923
Ночной хулиган	Иракли Пирцхалава	SI 58958	SI 58944	SI 58951
Лондон - Париж	Иракли Пирцхалава	SI 58930	SI 58919	SI 58925
Мой мармеладный	Катя Лель	SI 58929	SI 58918	SI 58924
Муся Пуся	Катя Лель	SI 58931	SI 58920	SI 58926
В этом ты прощаешь	Нарцис Пьер	SI 48802	SI 48785	SI 48796
Не надо	Виа Гра	SI 48801	SI 48784	SI 48785
Целуй - целуй	Нарцис Пьер	SI 97388	SI 97368	SI 97377
Другая Причина	Непара	SI 97385	SI 97367	SI 97376
Music	Madonna	SI 97384	SI 97366	SI 97375
In the shadows	The Rasmus	SI 46655	SI 42680	SI 46649
DU Hast	Rammstein	SI 85670	SI 41757	SI 41749
How much is the fish	Scoter	SI 98494	SI 98491	SI 98488

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТИНКИ

Nokia: 3100 3200 3220 3300 5100 5140 6100 6200 6220 6230 6610 6800 6910 6820 7200 7210 7290 7291 7600 Sony Ericsson: T610 T616 T619 T630 T200 T260 Siemens: C62 CP62 C65 Motorola: V295 V190 V220 C380 C365 Samsung: S100 S500 V200 P400 X400 E100 P100 D100 P500 X100 X300 3300



ЛЮБИМЫЙ КНЯЗЬЧАТОР!!!

ПРОЩАТЬСЯ, НАМЕРЕНА ЕСТЬ НА ТЕБЯ!!!



Отправьте SMS с текстом [код] на номер 8181 (МТС: Билайн*), 000700 (МегаФон ЗАО «Соник Дюс»). Используйте в сообщении только латинские буквы, например: SILOV Masha Sasha. Узнайте, на сколько вы совместимы, и чего можно ждать от вашей встречи.

ПРАКТИКУМЫ

Nokia: 3650 3300(V6) 5140 6230 6650 6800 6910 8620 7200 7600 7900 9500 9500 N-GAGE N-GAGE2D Sony Ericsson: P800 P900 Siemens: SL55

Сирена	SIWAP 88714	Крыс	SIWAP 71934
Сирена 1	SIWAP 88715	Спуск воды	SIWAP 71935
Мау	SIWAP 88723	в униформе	
Взлет самолета	SIWAP 88726	Спуск желудка	SIWAP 71935
Детский смех	SIWAP 88733	Муу	SIWAP 71930
Крик ужаса	SIWAP 88737	У зубного	SIWAP 71931
Морские волны	SIWAP 88749	Мее	SIWAP 71933

WAP-ИГРЫ

Для заказа Java-игры отправьте SMS с выбранным кодом на номер [код], например [код]. Установите WAP-соединение по полученной ссылке и сохраните загруженное приложение. По полученной ссылке можно обратиться один раз. Стоимость услуги для абонентов без учета НДС. Список регионов можно получить на сайте

WAP-ИГРА - ПРАВА SIWAP 75281
 Эта классическая игра, сочетающая быстро разворачивающиеся действия и головоломку. Никогда раньше простая игра не была настолько интенсивной. Вы проведете часы за этой игрой.
 Nokia: N-Gage, 3410, 3510i, 3585, 3590, 8910i, 6310i, 6610i, 7210i, 6100, 7250, 5100, 6200, 6800, 3300, 6220, 3100, 6108, 7250i, 3200, 7650, 3650, 3660 Motorola: T720 Siemens: M50, MT50, C55, S55, M55, MC60, SL55

WAP-ИГРА - БУС SIWAP 75355
 Это простая и в то же время приятная игра. Для того, чтобы заработать очки, игроку необходимо собирать пассажиров по правой стороне дороги и довозить их до автобусной остановки на левой стороне. Избегайте все виды транспорта, встретившись Вам на дороге. Не забывайте почистить заезжать на автобусную остановку. Одна машина может взять только 4-х пассажиров за один раз. Дополнительно также необходимо своевременно заправлять машину топливом и ремонтировать после столкновений.
 Nokia: N-Gage, 3410, 3510i, 3585, 3590, 8910i, 6310i, 6610i, 7210i, 6100, 7250, 5100, 6200, 6800, 3300, 6220, 3100, 6108, 7250i, 3200, 7650, 3650, 3660 Motorola: T720 Siemens: M50, MT50, C55, S55, M55, MC60, SL55

WAP-ИГРА - ЗАМК SIWAP 75356
 Игроку нужно найти выход из замка и возможность уехать с острова. Найдя ключ, который открывает следующий уровень. Игроку необходимо собирать бриллианты, кольца и сокровища, чтобы набрать очки. Также он может собирать бомбы и убивать монстров, воспользовавшись ими. Игра состоит из нескольких уровней со специфической графикой (замки, лес).
 Nokia: N-Gage, 3410, 3510i, 3585, 3590, 8910i, 6310i, 6610i, 7210i, 6100, 7250, 5100, 6200, 6800, 3300, 6220, 3100, 6108, 7250i, 3200, 7650, 3650, 3660 Motorola: T720 Siemens: M50, MT50, C55, S55, M55, MC60, SL55 Sony Ericsson: P800 Sharp: GX10
 Nokia: N-Gage, 3410, 3510i, 3585, 3590, 8910i, 6310i, 6610i, 7210i, 6100, 7250, 5100, 6200, 6800, 3300, 6220, 3100, 6108, 7250i, 3200, 7650, 3650, 3660 Motorola: T720 Siemens: M50, MT50, C55, S55, M55, MC60, SL55

WAP-ИГРА - КАРТЫ SIWAP 75265
 Это самая популярная игра пасьянс, которую иногда называют Клондайк. На столе разложены семь колод карт из которых нужно собрать четыре колоды мастей начиная с туза и заканчивая ессомем.
 Nokia: N-Gage, 3410, 3510i, 3585, 3590, 8910i, 6310i, 6610i, 7210i, 6100, 7250, 5100, 6200, 6800, 3300, 6220, 3100, 6108, 7250i, 3200, 7650, 3650, 3660 Motorola: T720, V500, V525, V300, V500 Siemens: M50, MT50, C55, S55, M55, MC60, SL55 Sony-Ericsson: P800, T610, Z600 Sharp: GX10

САМЫЕ ПРИКОЛЬНЫЕ АНЕКОТЫ И ШТИХИ!

Хотите получить анекдот или прикольный стишок? Отправьте SMS с текстом SI hot или SI spice на номер 8181 (МТС: Билайн*), 000700 (МегаФон ЗАО «Соник Дюс»). На каждый последующий запрос Вы получите новый анекдот или прикольный стишок. **ВНИМАНИЕ!** перед словом hot или spice должен стоять пробел!

WAP-ИГРЫ И МЕЛОДИИ

Nokia: 3100 3510 3510i 3530 5100 6010 6100 6200 6610 6650 6800 7250 7250i, а так же модели с 16-, 24-, 48-голосной полифонией Sony Ericsson: P800 T300 T310 T610 T630 T230 Z200 Z600 5700 Z500 K700 P900 Z1010 Motorola: C330 C350 T720 T720i T725 V200 V500 V600 A830 A835 E380 C370 C450 C590 A760 MPX200 V295 V190 V990 V750 V80 V878 V180 V220 V480p C380 A630 A1000 E1000 V1000 Siemens: S55 C55 A55 SL55 M55 MC60 C60 C62 SX1 U10

Бригада	Тема из к/ф Бригада	SIWAP 85644
Притяжения больше нет	Виа Гра, В Меладзе	SIWAP 16213
Прости за любовь	Савинова Юлия	SIWAP 16220
Женуха хотела	Верка Сердючка	SIWAP 16207
Грустные сказки	Гости из будущего	SIWAP 16228
Лесная идущего домой	Вячеслав Бутусов	SIWAP 58971
ГОП ГОП	Верка Сердючка	SIWAP 97416
Все хорошо	Верка Сердючка	SIWAP 97417
Мальш	Глюк'иза	SIWAP 58898
Аста Ла Виста	Глюк'иза	SIWAP 58967
Ночной хулиган	Дима Билян	SIWAP 58902
Лондон - Париж	Иракли Пирцхалава	SIWAP 58899
Долетай	Катя Лель	SIWAP 58969
Мой мармеладный	Катя Лель	SIWAP 58968
Муся Пуся	Катя Лель	SIWAP 58970
Прощай моя любовь	Савинова Юлия	SIWAP 58900
Целуй - целуй	Нарцис Пьер	SIWAP 97413
Другая Причина	Непара	SIWAP 97412
Music	Madonna	SIWAP 97411
Freestyler	Bornfunk MC'S	SIWAP 88145
Criminal	Eminem	SIWAP 48866
Going under	Evanesence	SIWAP 81797
Faint	Linkin Park	SIWAP 35738
Sonne	Rammstein	SIWAP 54687
In the shadows	The Rasmus	SIWAP 54688
Guilty	The Rasmus	SIWAP 48854
In My Life	The Rasmus	SIWAP 48855
Back in The UK	Scoter	SIWAP 98495
Крестный отец	Тема из к/ф	SIWAP 85647
Миссия невыполнима	Тема из к/ф	SIWAP 31015



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Namco
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Monolith Soft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: февраль 2005 года (США)

<http://www.namco.com>

В РАЗРАБОТКЕ



▶ Даже Момо, типичная «кавайная девочка», в сиквеле повзрослела. Остается надеяться на то, что и атаки у нее теперь не столь слабы, что и раньше.



▶ В бою теперь можно пробить защиту персонажа, нанеся удар (или последовательность приемов) в определенную «зону». С боссами надо поступать только так.



➔ XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BOSE

ПОМОГИ БЛИЖНЕМУ СВОЕМУ...

Помимо обычных мини-игр, в Xenosaga Episode II имеется специальная серия мини-событий, называемая G2 Campaign. В самом начале игры предлагается принять в ней участие, а затем время от времени вам будут выдавать небольшие задания. Их выполнение, конечно же, не влияет на судьбы мира. Типичный пример: нужно помочь человеку избавиться здание от крыс. Взамен можете получить различные ценные призы, включая и ключи от дверей в секретные комнаты, и купальники для героинь. Однако халявы не ждите: многие такие задания легко провалить.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Жвачка с изысканно романтическим вкусом – вот что такое Final Fantasy X по сравнению с Xenosaga. Поклонники игры от Monolith Soft и Namco нашли в ней то, что пока не может дать Squaresoft – глубину сюжета, зрелищные и в необходимой степени подробные видеоролики, недосказанность диалогов и неочевидную поначалу мотивацию героев.

Увы, продажи первого эпизода уложились лишь в программу-минимум издателя. Быть может, не окажись игра лишь завязкой большой и сложной истории, производство сиквела бы свернули, ан нет – престиж Namco дорогого стоит, обещанное геймерам надо выполнять.

Как и прежде, Xenosaga – игра, где просмотр сюжетных сцен может занимать больше времени, чем «чистый» геймплей. В зависимости от того, насколько подробно вы исследуете уровни, разумеется. Двадцатиминутный воздушный бой из первого эпизода позволял сравнивать здешние ролики с сериями аниме, и сиквел идет той же

дорогой. Важным отличием от Final Fantasy является то, что в Xenosaga все сцены генерируются игровым движком, однако в них используются и заранее отрендеренные элементы. В результате общее качество видео куда лучше, чем у конкурентов, а также нет никаких неприятных скачков качества моделей. Если же длинные сюжетные сцены вас раздражают, то лучше поискать другую RPG.

Второй эпизод является сиквелом первой части, однако начинается с флэшбека – воспоминаний о событиях 14-летней давности, когда синтетические люди по непонятным причинам под-

няли восстание. Помимо уже знакомого персонажа – Хаоса и абсолютно нового – Ханаана, мы встретимся и с Дзином Удзуки, братом Сион Удзуки. В первом эпизоде он лишь упоминался мельком. Практически все старые герои перекочевали и в новую часть, а список сюжетных линий лишь расширился. Некоторые события происходят в прошлом, другие – в настоящем; люди и пейзажи постоянно меняются, и у нас на глазах картина происходящего, построенная в первом эпизоде, дополняется новыми деталями.

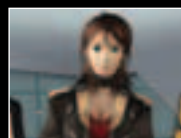
При всей своей масштабности Xenosaga – типичная JRPG, и ориги-

НОВЫЙ ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ

ДОЛЖЕН ПОНРАВИТЬСЯ ВСЕМ



Хотя движок игры остался прежним, удалось поднять детализацию локаций и лиц персонажей (руки и ноги по-прежнему слегка угловаты). Кроме того, кардинально сменился облик героев – теперь они (в особенности – девушки)



выглядят куда взрослее, чем раньше, а пропорции тел людей более реалистичны. Если издатель надеется тем самым поднять продажи, то это решение правильное. Сион и КОС-МОС выглядят не менее привлекательно, чем раньше, однако игра в целом воспринимается серьезнее. Тем более, когда речь заходит о Ницше и книге Зохар.



XENOSAGA – ИГРА, ГДЕ ПРОСМОТР СЮЖЕТНЫХ СЦЕНОК МОЖЕТ ЗАНИМАТЬ ПО ВРЕМЕНИ БОЛЬШЕ, ЧЕМ «ЧИСТЫЙ» ГЕЙМПЛЕЙ... ЕСЛИ ЭТО ВАС РАЗДРАЖАЕТ, ТО ЛУЧШЕ ПОИСКАТЬ ДРУГУЮ RPG.

▶ Брат Сион великолепно владеет мечом. Но... в битвах в JRPG, в принципе-то, не так важно, что за оружие держит в руках герой. Хоть хлыст, хоть трубочку для плевания горохом. Все едино.

нальности в ее геймплее наблюдается не больше, чем в Final Fantasy. Система боя была понятной, простой и при этом в достаточной степени глубокой и сбалансированной и раньше, а в сиквеле она была дополнена и уточнена. Например, во втором эпизоде появилась возможность «отдыхать» во время раунда, накапливая энергию (это действие можно выполнять до трех раз подряд!). Зато потом получается произвести особенно разрушительную атаку. Лучше всего сделать это в тот момент, когда противник временно ослабнет. Ведь, как и раньше, каж-

дому раунду соответствуют случайным образом определяемые показатели, влияющие на итоги атак обеих сторон. Кроме того, накопленную энергию позволено использовать для совместных атак. Они еще более эффективны, однако применяются лишь один раз за весь бой. Помимо совместных «физических» атак, есть и магические. К примеру, одна из них позволит полностью вылечить всех ваших героев одновременно. Добавлена и система «слабых мест» у вражеских персонажей – попав туда, вы временно делаете их открытыми для дальней-

ших атак. Как и в первом эпизоде, разобраться в тонкостях «боевки» поможет очень удобный Tutorial-режим. Странно, но некоторые не столь уж и неприятные вещи было решено исключить. Как и раньше, есть бои на роботах, однако нельзя «залезать» на них когда захочется – только если предусмотрено сюжетом. Также уничтожены как класс денежная система и магазины. Покупать предметы негде, их можно либо находить на локациях, либо отбирать у врагов.

Вот уж что совсем не изменилось в сиквеле, так это режим исследования локаций. Герой передвигается аналоговой ручкой, стреляет из бластера (чтобы разбить ящики), решает несложные логические загадки и собирает предметы. Монстры видны прямо на основной карте (в отличие от Final Fantasy X), так что от них можно при желании убежать – хотя сделать это сложнее, чем раньше. Как и в первом эпизоде, очень часто получается ослабить врагов до боя – например, взорвав рядом с ними бочку с топливом. К счастью, даже если вы начали драться, можно уйти от схватки – у Сион и Момо с самого начала игры есть специальная команда Escape.

Понятное дело, что если вы купили первый эпизод и игра вам понравилась, то продолжение надо брать обязательно. А если не довелось? Тогда мы бы порекомендовали купить обе игры, благо первая часть стоит в США всего лишь \$20. ■

XENOGEARS

Ранее команда разработчиков Xenosaga была частью Square, а продюсер игры работал над Xenogears. Однако, по его словам, большие боссы издательства не дали реализовать все, что он хотел, в результате чего Xenogears не добилась заслуженного успеха. Именно поэтому он и ушел под крыло Namco. Нетрудно понять, что ключевым элементом своего детища разработчики считают именно сюжет, еще в Xenogears поражавший своим размахом. Но, видимо, этого им показалось мало.



▶ Роботы переключали в Xenosaga еще из Xenogears – игры, формально считающейся пятым эпизодом саги.





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Romania ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 24 сентября 2004 года

<http://www.silent-hunteriii.com>

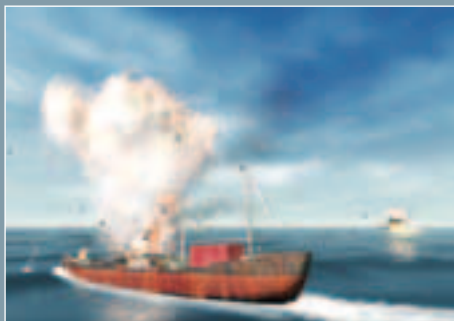
В РАЗРАБОТКЕ



▶ На борту сухогруза – танки «Шерман». Военная помощь для Советского Союза. И цель для нашей подлодки!



▶ Картина маслом «Охотник и жертва». Очередной корабль идет ко дну. В плане графики игру нельзя назвать идеальной, но скриншоты атмосферны!



➔ SILENT HUNTER III

ЧТО ЕЩЕ НАС ОЖИДАЕТ?

- дозаправка в открытом море с помощью субмарин-танкеров;
- реалистичная погода (например, после шторма море будет беспокойным);
- гражданские пассажирские лайнеры;
- детальная модель повреждения подлодки;
- конвои до 50 судов;
- выполнение приказов с задержкой;
- похороны погибших моряков в открытом море.

ИГОРЬ «MHARRY» МЕЛЬНИК
mharry@ngs.ru

Аeon, Ultimatum и вот теперь Ubisoft Romania... Из рук в руки, словно эстафетная палочка, переходит этот знаменитый военно-исторический симулятор. Очередная, третья, часть подводного сима Silent Hunter выйдет через 9 лет после рождения первой.

Интересно, почему именно румынское отделение Ubisoft взялось за разработку SH3? Вопрос отпадает сам собой, когда узнаешь про национальность и политические взгляды главггероя игры. Кому, как не румынам, союзникам Германии в годы второй мировой, делать игру о суровых буднях ко-

мандира рядовой подлодки Кригсмарине? Тем более, что у немцев так не получится: более ярких антинацистов сейчас и не найдешь.

Оставим идеологию и посмотрим, что готовит нам новый SH. Как сейчас помню возмущенные возгласы поклонников жанра по поводу фиксированных миссий в предыдущей части. На этот раз общественное мнение победило. Динамическую кампанию нам дадут. А это – вся Северная Атлантика, многодневные боевые дежурства, погони за конвоями, в конце концов!

Ключевая особенность игры – углубленная система менеджмента команды. Ныне каждый член экипажа может находиться под вашим личным контролем. Все обитатели подлодки имеют собственные навыки, которые будут динамически изменяться. Ну и мораль

с усталостью – куда же без них! Звания и награды – явление для подводников почти обыденное.

Судя по скриншотам, графика выйдет на новый уровень. Для подводного симулятора, естественно. Планка тут существенно ниже, чем, например, для авиасима. Водная поверхность неплоха (но не «Корсары», конечно), модели судов особой детализацией не блещут, однако разглядеть, что за груз везет очередная жертва, можно. Одной из фишек станет полностью трехмерная модель внутренностей нашей субмарины. Еще не известно, можно ли будет самостоятельно ходить по виртуальным отсекам и палубам, но хочется верить, что это реализуют. В новой части детализацию обещают вывести на новый уровень – любо-дорого посмотреть на разлетающийся на куски танкер и сломанный пополам сторожевик.

Мультплеер обязательно войдет в игру. Причем как кооператив, так и deathmatch. Интересно, каким будет противостояние двух субмарин?

Подытоживая вышесказанное, ответственно заявляю: геймплей обещает быть убийным. Благо нынешние разработчики находятся в постоянном и тесном контакте с игровой аудиторией. Правильный шаг! ■

МИСЧКУН

ЛЕГЕНДАРНАЯ ПОДЛОДКА-ТАНКЕР

«Дойная корова» – так шутливо называли немецкие подводники эту субмарину. Десять таких подлодок оказали неоценимую помощь флоту Кригсмарине. Где только они не заправляли своих «собратьев»! Карибское море,

Индийский океан – вот те места, где у немцев не было баз снабжения. За один поход такой танкер обеспечивал топливом в среднем 10-15 подлодок, благо радиус снабжения составлял 1000-2000 морских миль.



Готика

Вы знаете историю "Готики",
но не знаете всего!



Не знаете, что правитель-сумасброд устраивает во дворце отвязные оргии...
Не слышали готические металл-пассажи группы In Extremo - любимой группы вероя...
Не видели обнаженных амазонок на стенах древних замков...
Не ощущали прелесть полноценного аддона "Виккурик", ранее никогда не издававшегося...

**Старая добрая "Готика" возвращается в новом обличье.
Восполняйте пробелы!**

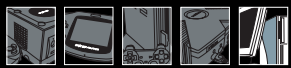


phenomenia AG
entertainment people

© 2004 "Phenomenia AG" All Rights Reserved
© 2004 "Руссобит-Публишин" Все права защищены, www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



WWW.RUSSOBIT-M.RU



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal Games
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Irrational Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
 ■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2004 года

<http://www.tribesvengeance.com>

В РАЗРАБОТКЕ



▶ Однопользовательский режим состоит из 15 миссий. Выполняя особо важные задания, мы побываем в джунглях, городах и инопланетных базах.



▶ Наряду с реактивным ранцем сохранился и «лыжный режим». Особый способ передвижения скольжением позволит развивать скорость до 100 км/ч.



→ TRIBES: VENGEANCE

КРОВАВАЯ ЖЕРТВА VIVENDI

Vivendi Universal, стремясь в преддверии релиза повысить интерес общественности к Tribes: Vengeance, отправила все предыдущие проекты серии на «вольные хлеба». Подписчики сервиса FilePlanet.com могут уже сегодня бесплатно получить Starsiege, Starsiege: Tribes и Tribes 2.

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН shad@gameland.ru

Что нужно для превращения хорошего многопользовательского шутера в качественный атмосферный экшн? Не так уж много. Прежде всего умелые руки и светлые головы разработчиков, а как следствие – хорошо закрученный сюжет и новый графический движок.

Ну и дизайн уровней, конечно, соответствующий. Главное – не упустить ни один из перечисленных элементов, а то получится, как с «Солднером»...

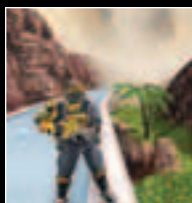
К счастью, Irrational Games пока движется верным путем, тщательно реализует в Tribes: Vengeance все необходимые компоненты. Для начала разработчики задумались над достойной сюжетной основой и нашли, пожалуй, наиболее выигрышный путь. Не пытаясь обнаружить талантливых фантастов в собственном коллективе, они прибегли к помощи профессионала. События игры развиваются в тесной связи с романом «Криптономикон», написанным Нилом Стефенсоном (Cryptonomicon by Neal Stephenson), и подаются игроку глазами шести живших в разное время героев. Справедливо рассудив, что психологизма, драматизма и философии много не бывает, кудесники Irrational Games внедрили в процесс еще и содержательные интерактивные сны. Один из них представляет взрослую героиню маленькой девочкой, пока не способной управляться с оружием и техникой, а потому вынужденной убежать от кроважанных преследователей. По крайней мере, звучит заманчиво. И выглядит тоже. Снова муржиться движок оригинальных Tribes было бы безумием, поэтому в Irrational Games ухватились за модный нынче Unreal Engine. Технология почти идеально подходит для Tribes: Vengeance. С

одной стороны, разработчики могут не отказываться от огромных просторств – отличительной черты сериала. С другой – они получают достойное качество визуализации и возможность осуществления плавных переходов между замкнутыми и открытыми территориями. Мало того, в общий котел попал и легендарный Karma Engine, может, не дотягивающий по степени соблюдения физических законов до Navok 2.0, но еще вполне работоспособный. Естественно, несмотря на массу новаций, коллектив стремится не утратить единство духа серии. Из этих благородных побуждений сохранился любимый фанатами реактивный ранец, к чьей теплой компании добавился одноместный ракетный истребитель, двухместный джип, двухместный танк и трехместный штурмовой корабль. Заклучая все вышесказанное нижеследующим, хочется на манер нетленного дедушки Ленина воскликнуть: «Верной дорогой идете, товарищи!» И что особенно интересно: при столь благоприятном ходе работ PR-отдел не спешит предрекать игре золотые горы и безоблачные дали. Ведь именно неумное усердие рекламных менеджеров зачастую выходит проекту боком. ■

НЕ ЗАБЫВАЙ СВОИ КОРНИ

TRIBES ОСТАЮТСЯ TRIBES

Естественно, о многопользовательских баталиях в Irrational Games тоже не забыли. Не пропадать же столь богатому и успешному опыту! Студия в поте лица трудится сразу над 12 различными мультиплеерными режимами, из которых лишь 4-5 удостоится чести попасть в финальный релиз. Среди них гарантированно окажутся Capture the Flag, Deathmatch и Dueling Arena. На каждый режим планируется отвести от 6 до 12 карт.



1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам рекламы позвоните
в отдел продаж
в офисе: 1С/Мультимедиа
информация и финансы: 1С/1
125080, Москва, м/п 64
ул. Басмановская, 21
Тел.: (495) 727-82-87
Факс: (495) 481-88-87
1С/1С.ру. <http://games.1c.ru>

КАРИБСКИЙ КРИЗИС

- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, произошедшей в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
- Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
- Возможность захвата вражеской техники во время боя.
- Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.



GS SOFTWARE



© 2004 1С/1С. Все права защищены.
© 2004 GS Software. Данная игра разработана компанией GS Software. Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Square Enix ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 27 сентября 2004 года

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

В РАЗРАБОТКЕ



▶ Разработчик обещал снабдить игру видеороликами. Видимо, это будет выглядеть примерно так же, как и на этом скриншоте.



▶ Кто он – враг или друг? Об этом вы узнаете, когда игра выйдет в США. Сюжетным сценкам в Chain of Memories уделяется много внимания.



⇒ KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ СИКВЕЛ

О Kingdom Hearts 2 мы знаем пока совсем немного, однако и там главным героем будет Сора. Вот только облик его сменился – игра стала чуть более мрачной, мальчик повзрослел и стал предпочитать темные цвета в одежде. Еще интересно, что Тэцця Номура подтвердил: его творения в игре появятся. Ждем-с!

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Сомнительный эксперимент Square и Disney обернулся полным успехом, анонсирован и сиквел Kingdom Hearts, и даже промежуточный проект для GBA, о котором сейчас и поговорим. Благо демо-версия с E3 оставила достаточно пищи для размышлений.

Мы уже знаем, что события Chain of Memories предваряют те, что мы увидим в Kingdom Hearts 2, однако на E3 продраться сквозь колючки японских иероглифов нам не уда-

лось. Зато о геймплее и графике составить впечатление смогли. Как ни странно, разработчикам удалось перенести основной режим Kingdom Hearts на PS2 практически без купюр. Герой – мальчик по имени Сора – по-прежнему бодро машет мечом-ключом, прыгает с платформы на платформу, как и положено персонажу гибрида platform с action/RPG. Решение простеньких логических загадок, общение с NPC, поиск секретных и не очень предметов – все это будет. Игра, естественно, не трехмерна: Сора бродит по изометрическому миру в духе 16-битных платформеров (Spot Goes to Hollywood, например), который столь же красочен, что и в первой игре серии на PS2. Анимация просто великолепна, удалось сохранить даже (пусть и в небольшом количестве) живую речь – в бою Сора яростно кричит что-то по-японски.

Сражения же в Chain of Memories как раз изменения претерпели – наблюдается крен в сторону... жанра card battle или, скорее, игр вроде Mega Man Battle Network EXE. Новое и то, что происходят они не на тех же локациях, что и все остальное действие, а на отдельных – появляется splash-экран, как в JRPG, и игра

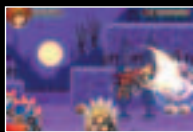
переходит в режим боя. Не бойтесь, никакой пошаговости нет, это обычная action/RPG, как и оригинал. Добавились только... карты.

У Соры имеется четыре колоды, между которыми можно переключаться. Они отвечают соответственно за обычные атаки, магию и саммоны, предметы и монстров. С последней все пока не совсем ясно, но остальные работают достаточно просто: атакуя, кастуя спелл или же применяя предмет, Сора использует текущую карту. Когда в одной из колод они заканчиваются, придется подождать, пока та перетасуется – в это время герой особенно увязим. Интересно, что благодаря такому оригинальному решению разработчикам удалось и сохранить драйв классической action/RPG, и избавиться от занудности тыканья в одну лишь кнопку атаки раз за разом – в Chain of Memories бои разнообразнее и даже в чем-то зрелищнее, чем в первом Kingdom Hearts. Конечно, версия для GBA вряд ли разоидется тиражом в четыре миллиона копий по всему миру, однако в масштабах портативной консоли повторить успех оригинала, скорее всего, сможет. На GBA не так уж и много action/RPG, а хороших – и вовсе раз-два и обчелся. ■

FINAL FANTASY VII ЖИВА!

ТЕПЕРЬ И НА GBA

Как известно, Kingdom Hearts выделяется тем, что в нем помимо оригинальных героев присутствуют персонажи из игр от Square и мультфильмов Disney. Chain of Memories – не исключение: в показанной на E3 демо-версии Сора мог призывать на помощь Клауда из Final Fantasy VII. Видимо, список представленных хотя бы в таком виде культовых героев будет еще шире, чем в оригинальной игре. Однако пока непонятно, будут ли Дональд и Гуфи ключевыми персонажами – в демо-версии Сора дрался с врагами в одиночку.



МОРШЕХ

ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА



**Свобода и Право на штыках элитных моршехов.
ДАЙ ОТПОР МЕЖДУНАРОДНОМУ ТЕРРОРИЗМУ!**





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: management ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega Europe (Европа), Myelin Media (Северная Америка) ■ РАЗРАБОТЧИК: Tilted Mill Entertainment
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2004 года

В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.immortalcities.com>



▶ Попробуйте осознать, что все они занимаются своим делом и каждый из них – уникальный персонаж, наделенный именем, профессией и семейными узами.



▶ Последний сигнал для невнимательных правителей. Транспарант наглядно иллюстрирует, что с вами станет, ежели не одумаетесь.



➔ IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

DREAM TEAM

Компания Tilted Mill Entertainment была основана в 2002 году – и пока не может похвастаться ни одной игрой. Однако в ней собрались настоящие ветераны игровой индустрии, своими руками сформировавшие жанр экономических стратегий. Zeus, Pharaoh и Lord of the Realm III – вот неполный перечень их проектов.

Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

Что мы подразумеваем под градостроительными играми? Естественно, сооружение виртуальных поселений. Нужна рыба – строим рыбацкую хижину, кончились деньги – возводим монетный двор.

А работают там самые настоящие роботы. Следуя приказу, безликие человечки безропотно трудятся на благо игрока. Ресурс. словом. Как та же рыба. Зачем смешивать великие свершения Caesar и житейские мелочи The Sims? Хотя как посмотреть...

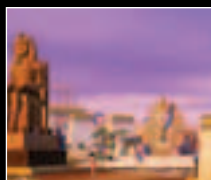
В Tilted Mill Entertainment решили перейти на личности в буквальном смысле. Семья – ключевое понятие в Children of the Nile. Каждый ее член – уникальная личность, обладающая индивидуальными способностями и, главное, нуждами. Ваша первоочередная задача как правителя – заботиться о своих подданных и защищать их. За это последние будут вкалывать на владыку до седьмого пота и повышать его престиж, который играет важнейшую роль в деле продолжения династии. Вы не слышались. Игра охватывает все три главных периода истории Древнего Египта, а столько не живут даже фараоны. Так что вам не раз придется заниматься благоустройством собственной гробницы. Начнется все с диких поселений охотников и собирателей. Позже, после становления земледелия, крестьяне станут выменивать еду на товары. Так появятся ремесленники. В результате общество разделится на классы, которых в проекте два – знать и бедняки. Различия между ними сразу бросаются в глаза. Если жена надсмотрщика будет весь день прохлаждаться в магазинах, а его дети – учиться в школе, то семье ткачихи придется трудиться день и ночь. Всего нас ждет более 15 различных типов персонажей той или иной

профессии (не считая мужей и жен) – скульпторы, строители, священники... Последние играют в Immortal Cities ключевую роль, так как, помимо обучения знати и лечения больных, способны здорово поднимать дух жителей, а следовательно, и ваш престиж. Игра построена на движке Empire Earth от Stainless Steel Studios и выглядит чрезвычайно привлекательно. Красивая картинка и полное 3D – уже привычные «фиши», но местную камеру стоит отметить особо. Хотите – поднимайтесь до высоты бога, взирая на город сверху, хотите – «опускайтесь» до подглядывания в окна. Такая свобода позволяет совершать хождения в народ, положенные любому уважающему себя правителю. Привязав «на денек» камеру к жителю, можно узнать о его проблемах и попытаться решить их. А заодно обнаружить ограбленного в переулке бедняка или попросту бомжующих субъектов, которых сложно заметить «сверху». Игнорирование подобных сигналов приведет к самым плачевным последствиям, начиная с бунта и заканчивая нападением дикарей. Игра настолько велика и многогранна, что говорить о ней можно еще очень долго. К счастью, и релиз уже не за горами. Скорей бы! ■

БОГИ И ЛЮДИ

«СКРОМНЫЙ» ПАНТЕОН

Египтяне жили и умирали под взглядом более 2000 богов. В Immortal Cities их «всего» 14, что для компьютерной игры не так уж и мало. Принадлежность к социальному классу или конкретной профессии будет обязывать ваших подданных молиться определенным божествам. Религия – одна из важнейших нужд жителей Египта. Поэтому отсутствие мест поклонения или ненадлежащий уход за ними может обернуться серьезными проблемами.



ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ

CONFLICT VIETNAM™

КОНФЛИКТ:
Вьетнамская война



PIVOTAL
GAMES

SCI
GAMES

Товар сертифицирован. По вопросам возврата товара обратиться по тел.: (895) 760 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука
Good Entertainment
www.buka.ru



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Mastiff
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Red Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004 года

В РАЗРАБОТКЕ

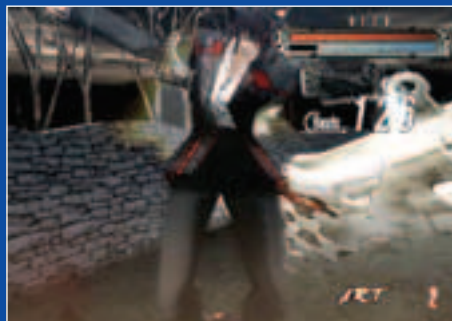
<http://www.gungraveod.com>



▶ Обратите внимание: на экране два счетчика. Верхний меряет продолжительность комбо, нижний следит за красотой.



▶ Множественные графические эффекты скрывают отсутствие антиалиазинга, бедноту интерьеров, однообразие геймплея и противников.



➔ GUNGRAVE: OVERDOSE

Я – КРАСНЫЙ ПЛАЩ!

Американский релиз *Overdose* запланирован аккуратно посередине графика поступления в продажу DVD с аниме-телесериалом *Gungrave*. Несмотря на приятный дизайн персонажей, выполненный Ясухио Найто, создателем манги *Trigun*, рекомендовать это чудо мы не можем: игры хватает с лихвой.

ИГОРЬ СОНИН
sonin@gameland.ru

Оригинальный *Gungrave* появился без шума и гамы, был успешно пройден и благополучно забыт. Команда Red Entertainment, не мудрствуя лукаво, создавала сиквел под незамысловатым девизом «больше всего». Новый *Gungrave*, вышедший в Японии еще в марте, мало чем отличается от старого, а если и отличается, то больше косметически. Главная прелесть продолжения – в банде персонажей-дублеров, которыми обзавелся, наконец, мрачный *Beyond-The-Grave*, орудовавший до

того в гордом одиночестве. На подхвате действуют рокер Билли и сумеречный самурай Дзюдзи. Игровая механика этих, дополнительных по сути, персонажей, не отличается от моторики Грейва: переосмыслена была лишь анимация и баланс оружия. Рок-звезда Уильям жарит синим лазером из электрогитары, а мечник пользуется двумя ганбледами – не массивными, как в *Final Fantasy 8*, а, скорее, гибридами револьверов и японских мечей – режет быстро и больно, стреляет точно, но слабо. Добавление двух бутафорских персонажей нельзя, конечно, назвать серьезным нововведением, да и на геймплей оно толком не влияет: герой выбирается раз и навсегда в начале игры. Влияют на геймплей другие инновации. По сравнению с первой частью игра серьезно прибавила в темпе. Акробатические па, которые Грейв выписывал с внушительной расстановкой, творятся быстрее и суматошнее. Стрелять стало веселее, комбо накручивается резвее и охотнее, а бывлые ощущения сошли на нет. Гроб, висящий на цепях за спиной героя, выглядит в свете этих перемен как погремушка, а не как грозное и здоровенное оружие. С другой стороны, свежим персона-

жам, не обремененным такими ношами, новоприобретенная легкость пришлась очень даже к лицу. Просиживая штаны за первой частью, я из любопытства поставил эксперимент: зажал «огонь» и «вперед» и отошел пить чай. Вернувшись, я нашел Грейва живым и здоровым в самом конце уровня. В *Gungrave: Overdose* такой финт ушами не проходит: новые типы врагов могут блокировать пули, но пропускают новехонькое комбо из трех ударов – извольте чередовать разнообразные атаки, словно в начальном, лучшем *Devil May Cry*. Сам протагонист тоже научился защищаться от летящих в него пуль, хоть нападение все равно остается лучшей защитой. За чудесным танцем Грейва присматривает система бонусов, раздающая очки за каждое красивое убийство, ведь искусство нанесения тяжелых телесных повреждений ценится отныне куда больше, чем набранное комбо в пять сотен точных выстрелов. Несмотря на ряд улучшений, доработок и поправочек, «Передозировка» настолько похожа на *Gungrave*, что тому так и хочется посмертно приписать титул «Недодозировка». Если бы *Gungrave* был альфа-версией, то к финальному релизу он превратился бы в *Overdose* и был бы таков. ■

ТАК ТОЖЕ БЫВАЕТ

КРИМИНАЛЬНАЯ ХРОНИКА НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Как-то раз мама, уходя из дома, сказала девочке: «Девочка-девочка, ни за что не включай радио». Не послушалась девочка, взяла и включила радио. Радио и говорит: «Девочка-девочка, гроб на ножках ищет твой город». Испугалась девочка, а радио добавляет: «Девочка-девочка, гроб на ножках нашел твой город и ищет твою улицу». Пу-

ще прежнего испугалась девочка. А радио за свое: «Девочка-девочка, гроб на ножках ищет твой дом». И услышала девочка, как загремел Грейв цепями на лестнице. Задрожала бедная девочка и выбросилась в форточку. Радио помолчало, а потом добрым голосом произнесло: «Покупайте легальные копии *Gungrave: Overdose*».

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАВИКОВ МУЛЬТИМЕДИА

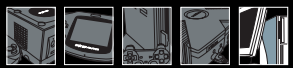
По вопросам рекламы обратитесь
в улочный кабинет
в офисе 1С:Мультимедиа:
офисы: Москва, в/ч 64
ул. Саволова, 21
Тел.: (495) 737-92-87
Факс: (495) 681-40-87
140110-04, МРР: Lgames-14-01

B.SOKAL

Сибирь II



© 2004 Microids. Продюсер и издатель - Microids. Автор и арт-директор Venol Sokal.
Все права защищены.
© 2004 Перевод на русский язык ООО «Логрус». Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клуб»
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РАЗРАБОТЧИК: Black Hole
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 12 ■ ДАТА ВЫХОДА: 22 октября 2004 года

В РАЗРАБОТКЕ

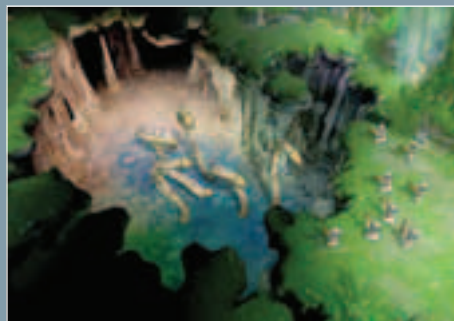
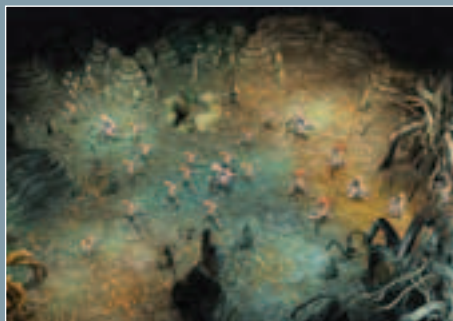
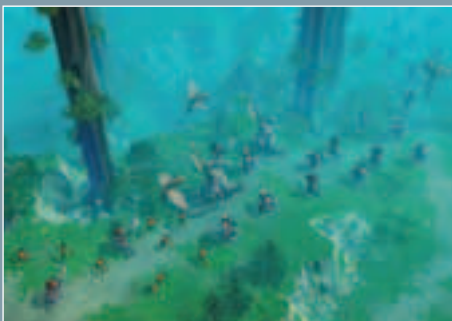
<http://www.eagames.com/official/armiesofexigo/armiesofexigo/us/home.jsp>



▷ Движок, не напрягаясь, показывает до двухсот солдат на одном экране. Количество впечатляет, а вот качество моделей оставляет желать лучшего.



▷ Гимли большой и сильный, Гимли почти красивый / Гимли шагает, Гимли поет / Барук казад, Гондор, барук казад, Мордор / Барук казад, Раздол, барук казад!



→ ARMIES OF EXIGO

ГОЛЛИВУД ШАГАЕТ ПО ПЛАНЕТЕ

Компанию Black Hole основал не кто иной, как Эндрю Вайна, известный голливудский продюсер, работавший над «Рэмбо», «Вспомнить Все», «Эвитой» и даже над «Терминатором 3». Господин Вайна, по словам Мэтта Макнайта, заинтересован в том, чтобы иметь под рукой «домашнюю» команду, которая могла бы создавать качественные игры по фильмам. Есть мнение, что Armies of Exigo лишь пристрелка господина Вайны, необходимый для оценки сил и ситуации на рынке. Представители студии также не отрицают, что возможен и обратный переход – от игры к кино. Желаем Armies of Exigo удачных продаж, ибо фильм по проекту получился бы знатный.

ИГОРЬ СОНИН
sonin@gameland.ru

Трудно переоценить значение StarCraft в истории жанра RTS. Безумное по тем временам решение ввести в игру три уникальные расы обернулось неожиданной удачей: игру полюбили миллионы геймеров. Молодая компания Black Hole провозглашает ту же цель, что в свое время Blizzard, но идет к ее достижению другим путем. Armies of Exigo – фэнтезийная стратегия, какой стал бы Warcraft III, будь он похож на StarCraft.

Каждая команда, создающая революционную RTS, силится добавить в жанр новое измерение. Венгерские разработчики решили копнуть поглубже и позволили игрокам рыть тоннели, лазы, ходы, подкопы. На картах найдется достаточно пещер и подземелий «природного» происхождения, как в Heroes of Might & Magic, но это только начало. Особые юниты-горняки смогут прорубать шахты в любом направлении: вверх, вниз или даже в сторону вражеской базы, чтобы затем выйти на поверхность за линией обороны – то-то все удивятся! В качестве

противодействия у обороняющихся есть опция разрушения дамбы и затопления подземелья водой, готовой поглотить незадачливых спелеологов. На что атакующие могут пробудить подземный вулкан, который извергнет на поверхность потоки лавы. Разработчики прилагают все усилия, чтобы пользователь чувствовал связь между уровнями, а не просто играл на двух картах. Так, например, сквозь дыры в земле можно будет увидеть, что творится внизу; а в интерфейсе предусмотрены две мини-карты: одна поверхностная, вторая – глубинная.

→ СТРАНЫ И НАРОДЫ

Сравнения с самой популярной стратегией напрашиваются, прежде все-

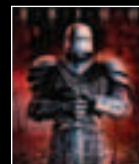
го, благодаря набору рас. В Armies of Exigo вы найдете альянс, орду и нежить, силы между которыми распределены по хорошо знакомой схеме «люди, зерги, протосы». Альянс почти тот же, что в любом Warcraft: люди, эльфы, гномы и прочие светлые силы объединились, дабы всыпать всем остальным по первое число. Это самая скучная раса: рабочие строят дома, усталые маги лечат раненых, хмурые шахтеры роют ходы, вечно пьяные крестьяне работают на рудниках и ни на что больше не годятся.

Совсем иначе обстоят дела с двумя другими сторонами. Орда – сборище орков, огров, гоблинов и прочей швали. Эти ребята не строят базу и не беспокоятся об обороне, орда

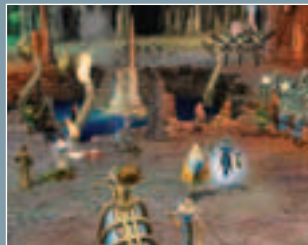
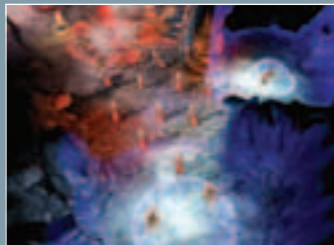
КАК УСЛЕДИТЬ ЗА ДВУМЯ КАРТАМИ СРАЗУ?

ОТВЕЧАЕТ МЭТТ МАКНАЙТ, ПРОДЮСЕР ИГРЫ

Переключаться между уровнями можно, нажав TAB или соответствующую кнопку в интерфейсе. Кроме того, мы обязательно сделаем так, чтобы игрок в каждый момент времени видел обе мини-карты и знал, что и где построилось, кто на кого напал и что вообще происходит. Мы хотим сделать так, чтобы стратеги не просто играли на двух картах, но вели бой на земле и под землей одновременно.



Торговля
и дипломатия...



Забравшись на верхоутуру, стрелки могут развернуть блокпост с досмотром проходящих мимо транспортников.

всегда готова сняться с места и переключаться, ничего не потеряв. Здесь нет слабаков: даже крестьяне могут взять в руки оружие и задать жару нападающим. Герои – не в почете, да и смысла выращивать юнитов-ветеранов нет, ведь набранный солдатом опыт после его гибели распределяется по соседним тварям. По той же схеме работает исцеление: пожертвовав одним людоедом, можно обеспечить остальных запасом мяса на целую неделю. Чтобы пошастать по тоннелям, орда превращается в облако, залетает под землю и рассыпается на юниты.

Нежить тоже не лыком шита. Расползается по карте медленно, но верно. В ее рядах – темные эльфы, падшие рыцари и боготворимые насекомые. Здания этой расы восстанавливают силы находящихся поблизости юнитов. Соответственно, нежити выгодно не рваться в атаку, а заманивать врага на свою территорию, где буквально и стены помогают. Если же определенные юниты станут ветеранами, то новые солдаты этого вида еще при рождении получат набранный стариками опыт. Представители этой расы путешествуют между тоннелями через иное измерение по наспех развернутым пространственным каналам.

▶ КВАНТОВАЯ ФИЗИКА

Продумав систему подземной войны, разработчики не забыли и про небеса. В воздухе парят транспортники, которые можно запросто превратить в боевые корабли: достаточно взять на борт отряд лучников и приказать им атаковать наземные силы врага. Вообще, венгры гордятся физикой, которую они смогли «прикрепить» к движку. Кроме уже упомянутых подлостей с подземельями, можно испортить врагу жизнь, подорвав, например, жизненно важный мост от базы к руднику. Изменения эти обратимы: тот же мост запросто отстраивается заново, что опять меняет тактическую ситуацию на карте. Ну а милые физические прелести вроде пехотинцев, разлетающихся во все стороны после мощного удара горного тролля, войдут в игру в обязательном порядке.

В этом октябре в грандиозном противостоянии сойдутся кинематографическая Battle for Middle-earth, историческая Rome: Total War и фэнтезийная Armies of Exigo. Исход великой битвы слона с китом мы предсказать не решаемся, но уполномочены заявить: венграм придется лезть из кожи вон, чтобы переплюнуть заокеанские блокбастеры. Даже если Armies of Exigo окажется идеальной RTS, за место под солнцем ей еще придется побороться. ■



Knights of Honor

Рыцари чести

Новая стратегия в реальном времени
от создателей ANNO 1503 и ANNO 1602

© SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru

ODDWORLD УШЕЛ ОТ MICROSOFT

ODDWORLD STRANGER

■ ПЛАТФОРМА: Xbox, PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/adventure
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РАЗРАБОТЧИК: Oddworld Inhabitants
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: весна 2005 года

<http://www.oddworld.com>

RED CAT

Chaosman@yandex.ru

Давненько мы ничего не слышали о студии Oddworld Inhabitants – создателя замечательной Abe's Odyssey на PC и PS one, а также куда более спорной Munch's Odyssey для Xbox. Ходили слухи, что разработчики трудятся над каким-то невероятно секретным проектом, но лишь весной стало известно в общих чертах, что он собой представляет.

Новая игра называется Oddworld Stranger. Появится она в будущем году на Xbox и PlayStation 2. Времени до выхода проекта уйма, и судить о том, что в результате получится у разработчиков, пока рановато. Впрочем, некоторые подробности сюжета и игрового процесса известны уже сейчас.

Начнем с того, что Stranger имеет довольно мало общего с предыдущими проектами из мира Oddworld, более напоминая шутер в духе Armed & Dangerous. На родство с Abe's Odyssey указывает разве что фирменный сумасшедший дизайн, да еще, пожалуй, традиционный черный юмор. Главный герой – наемник, которому поручают отлов или отстрел (как получится) тех или иных представителей местных рас. Последние воюют между собой, поэтому оставаться сторонником какой-либо одной из них не получится. Пока самой интересной особенностью Stranger следует признать так называемое «live weapon»: наш наемник предпочитает использовать в качестве боеприпасов различную живность вроде слизней или летучих мышей – так что оружие получается действительно живым... и иногда очень непредсказуемым.

Прочие детали проекта авторы Oddworld Stranger держат в секрете. ■

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action/strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Phantagram ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004 года

<http://www.phantagram.com>

RED CAT

Chaosman@yandex.ru

Выпущенная несколько лет назад корейской студией Phantagram игра Kingdom Under Fire не пользовалась большим коммерческим успехом, но, благодаря изрядному сходству с творениями знаменитой Blizzard, смогла запомниться многим. Это отчасти и предопределило выпуск продолжения – на этот раз в формате Xbox.

Впрочем, со своей предшественницей Kingdom Under Fire: The Crusaders роднит не так много. События нового проекта происходят в том же самом фэнтезийном мире и с участием тех же самых рас (среди которых люди, орки и темные эльфы). Однако теперь перед нами не классическая RTS, копирующая Warcraft,

Starcraft и еще миллион им подобных игр, а настоящий beat'em'up, похожий на последние серии Dynasty Warriors, но с заметными элементами тактики.

Игрок может выбрать одного из четырех персонажей – двое из них как будто сражаются за добро, двое других отличаются исключительно плохим воспитанием и стоят на стороне Зла. В подчинении у каждого героя находится отряд воинов, которым можно отдавать различные команды (но нельзя напрямую управлять в бою), плюс два офицера – их помощь понадобится в разгар сражения. Сразу обращает на себя внимание масштаб схваток и техническое исполнение. На поле боя нередко сходятся до сотни человек одновременно, модели солдата детализированы и прекрасно анимированы, обычных в таких случаях тормозов не наблюдается. Так что, если разработчики не испортят чего-нибудь в самый последний момент, у владельцев Xbox есть неплохие шансы заполучить в свое распоряжение отличную игру. ■



Главное – быстро выпрыгнуть из надежного укрытия.

Заряженный пауками арбалет – хороший аргумент в бою.



Странное помещение – нечто среднее между гостиницей и библиотекой... странный птицеподобный смотритель... странный герой.



Противник часто использует воздушные отряды и артиллерию.

Иногда невозможно понять, что происходит на экране.



Столкновения «стенка на стенку», в которых принимают участие десятки воинов, напоминают эпизоды из экранизации «Возвращения короля».

YS VI: THE ARK OF NAPISHTIM

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, PC, PSP ■ ЖАНР: RPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami ■ РАЗРАБОТЧИК: Falcom ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2004 года (PS2)

<http://www.konami.com>

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

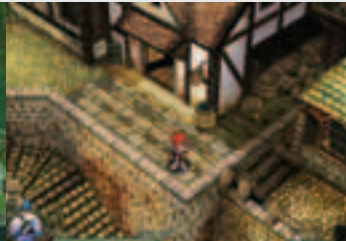
Неутомимые японцы в первой половине девяностых запустили немало ролевых сериалов, и «оживлять» их можно бесконечно. Нашелся даже такой, что корни пустил в первую очередь не на приставках, а на персональных компьютерах. Речь идет об Ys, который не так давно обзавелся шестой частью. И она едет в США силами Konami!

Любители мышек и клавиатур радуются рано. Издавать Ys VI за пределами Японии будут, но лишь в виде улучшенной приставочной версии. Шаг в любом случае серьезный, ведь с момента выхода пятой части прошло уже около девяти лет, а уж американцы с европейцами и

вовсе смутно помнят лишь самые ранние игры серии. Но перейдем к делу. Главного героя зовут Adol Christian, и в целом его приключения повторяют то, что было в версии для PC, однако для консольщиков добавят новых героев, анимешные ролики и музыку. Более того – в игру войдет аниме и арт из предыдущих игр серии! Это прямой сиквел Ys V, так что появятся и знакомые геймерам-старичкам персонажи. В Ys VI сохраняется вид сверху, хотя, конечно, графика стала трехмерной и значительно улучшена со времен SNES. Герои, NPC и монстры – спрайты, хотя и вполне симпатичные, так что игру стоит отнести к нишевым проектам. При этом, в отличие от классических JRPG, здесь есть немалая доля экшна: бои идут в реальном времени, в духе древних Land Stalkers или Beyond Oasis. Прежде чем перелистнуть страницу, обратите внимание: игра также выйдет на Sony PSP! Там она, возможно, будет более востребована. ■



Помимо обычных врагов, встретятся и гигантские боссы.



Местами игра напоминает классические JRPG для PS one.



Анимешный дизайн персонажей и тщательно прорисованные мелкие детали локаций – основные достоинства графики Ys VI.



Knights of Honor

Рыцари чести

Новая стратегия в реальном времени от создателей ANNO 1503 и ANNO 1602

© SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: DreamCatcher Interactive
 ■ РАЗРАБОТЧИК: People Can Fly ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 10 ноября 2004 года

<http://www.dreamcatchergames.com/dci/painkiller/expansion.html>

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Бой ради боя. Кровь ради крови. Смерть ради смерти. Игра ради игры. Победы нет, потому что ее нет в принципе. Нет начала, нет конца. В этом – весь Painkiller, одна из тех игр, которые существуют лишь для удовлетворения темных потребностей нашего внутреннего, надежно спрятанного в глубине сознания мирка. И не важно, как лично Вы относитесь к таким проектам. Нас, жаждущих убивать без цели, убивать ради самого убийства, всегда будет больше.

Нам не важна пресловутая оригинальность, нас не волнует мышьяная возня вокруг поиска несуществующих новаций. Сие есть капризы несчастных,

неспособных понять простую истину: «Убивать нужно, чтобы убивать». Новые жертвы, новые изощренные средства умерщвления, еще не залитый кровью простор – только это имеет значение. Очередная глава из 10 кровавых однопользовательских уровней, да несколько глупых бездушных тварей, среди которых русские чекисты-зомби, сирены с обглоданными рыбьими хвостами и осатаневшие дети на карте с сиротским приютом. В одну руку автомат, в другую – пулемет... Данная комбинация очень пригодится в общении с монстрами. Добавьте к этому новую модификацию режима STF и прилагающийся Software Developer Kit для творческих натур - и нам этого хватит. Хватит, потому что бой ради боя продолжится... и будет длиться вечно. А рассказы о сюжете, якобы далее повествующем историю Даниэля Гарнера, оставьте глупцам, которые все еще тчатся увидеть в Painkiller смысл. ■

XIII ВЕК (XIII CENTURY: SWORD & HONOR)

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
 ■ РАЗРАБОТЧИК: OSW Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
 ■ ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2005 года

http://int.games.1c.ru/13_century

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Так уж устроена игровая индустрия, что гениальные идеи рождаются далеко не у всех. Зато всеми усердно эксплуатируются. И небезуспешно! Прежде чем капризная игровая общность пресытится какой-то концепцией, на ее основе успеет вырасти не один, и даже не два успешных проекта. Главное - не упустить момент.

Молодая киевская студия OSW Games (основана в 2003 году) тоже ухватила за хвост свою удачу и упускать не собирается. Геймеры были в восторге от тактико-стратегических проектов а-ля Shogun: Total War и Medieval: Total War. Так почему бы не сыграть на этом?

Свое детище братья-славяне окрестили XIII Century: Sword & Honor. Незамысловато? Ну и что, зато сразу все понятно! Имеем феодальную Европу (разумеется, в комплекте с Русью) XIII века, множество разрозненных регионов и жаждущих богатства, славы, новых земель лордов. Всего обещано 18 враждующих наций, причем 10 из них ирагбельны. Например, французы, немцы, испанцы, англичане и русские (тогда еще единая с белорусами и украинцами нация). Среди заклятых врагов, управлять которыми нельзя ни при каких обстоятельствах, зафиксированы монголы, пруссаки и шотландцы. Полсотни разнообразных юнитов будут нещадно кромсать друг друга на протяжении трех однопользовательских кампаний в обстановке полной и бескомпромиссной трехмерности. Выходи, Rome: Total War! Биться будем! ■



Экий славный малый. Давайте звать его «Большой Бум».

А демоны умнеют. Вырваться из Ада решили на танках!



Разработчики не множили полигоны, не перерисовывали текстуры, не улучшали физику. Зачем? Ведь только в битве есть смысл...



Окрестности лучше обозревать с высоты птичьего полета.

Особенно художникам удались васильки у могилок...



Камера позволяет разглядеть даже глаз коня. Хотя этим сейчас уже никого не удивишь, зум ныне стандарт жанра.

АДРЕНАЛИН

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation
■ ИЗДАТЕЛЬ: «1С» ■ РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: конец 2004 года

<http://www.gaijin.ru>

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Бум разнокалиберных телевизионных шоу, давно разразившийся за рубежом, но относительно недавно лавиной обрушившийся на Россию, не мог не затронуть индустрию электронных развлечений. Через наши руки уже прошла дословная игроизация «Кто хочет стать миллионером?» и сомнительные вариации на тему «Фабрики звезд». Однако пришло время настоящего шоу-симулятора, аналогов которому не знает ни телевизионный, ни игровой мир!

И разрабатывают его наши соотечественники, что вдвойне приятно. «Адреналин» ликвидирует дефицит острых ощущений посредством погруже-

ния вас в агрессивную среду гоночного шоу-бизнеса. В роли одной из 10 непременно симпатичных и сексуальных героинь, вам предстоит совершить захватывающий дух тур по 10 трассам, имея в распоряжении порядка 10 изысканно-стильных авто. Только у нас шоу, а не просто гонки. Поэтому побеждает не самый первый, а самый любимый. Любимый зрителями, разумеется. Признательность общественности можно заработать разными способами, поскольку и вкусы у народа разные. Кому-то подавай профессиональную скоростную езду по правилам, кто-то желает увидеть крутые дерби, да и любители трюковой езды с прыжками и переворотами не перевелись еще на Руси. А где известность – там реклама, значит, и деньги. Скорость, трюки, риск, корысть, тщеславие и барабанная дробь сердца за секунду до победного финиша... Все это «Адреналин» – первый российский шоу-симулятор. ■



Концепты персонажей разрабатывал сам Тимур Муцаев!



Музыкальная составляющая будет выдержана в стиле Rock.



Разработчики используют собственное графическое ядро – Dagon Engine 2.0. Поддерживает все, включая пиксельные шейдеры 3.0.

Нам нужен мир.
И желательно весь.



Knights of Honor

Рыцари чести

Новая стратегия в реальном времени
от создателей ANNO 1503 и ANNO 1602

© SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru

СПЕЦ

GAMES CONVENTION

В ПЕРИОД С 19 ПО 22 АВГУСТА ЛЕЙПЦИГ, ГОРОДОК С ПОЛУМИЛЛИОННЫМ НАСЕЛЕНИЕМ НА ВОСТОКЕ ГЕРМАНИИ, СТАЛ ОЧАГОМ ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ.

На территории комплекса Leipziger Messe, ошеломляющего своими внушительными размерами, прошла выставка Games Convention 2004.



Умилюсь безбашенному клипу Трой немецкой команды Die Fantastischen Vier на немецком MTV, как вдруг мое душевное спокойствие нарушает рекламный блок. Сюжет одного из роликов прост и гениален: парень голосует на трассе с табличкой в руках. На бумаге небрежно выведено маркером Nach Leipzig. Голос за кадром анонсирует Games Convention. К счастью, я уже в Лейпциге – выключаю телевизор и засыпаю под рев неугомонных авто за окном. На тумбочке возле кровати лежит рекламный проспект FunNight, мероприятия под патронажем PlayStation 2, на котором как раз должны выступать находящиеся сейчас на пике популярности в Германии Die Fantastischen Vier.

18 августа в главном концертном зале города отгремела шикарная церемония открытия Games Convention 2004. На протяжении вечера симфонический оркестр под руководством дирижера слаженно и виртуозно исполнял заглавные темы из популярных компьютерных и видеоигр: Final

Fantasy, Metal Gear Solid, Max Payne и ряда прочих. От восторга – мурашки по коже. Когда на сцену вышли композиторы, среди которых был и небезызвестный Нобуо Уэмацу, зал аплодировал стоя. Поистине грандиозное и запоминающееся открытие. Два огромных зала на территории выставочного центра из шести дарили посетителям визуально-звуковую феерию. В некотором роде шоу на стендах крупных издательств напоминало о лос-анджелесской E3 – только чуть менее напыщенно, по-европейски сдержанно.

К стенду Electronic Arts привлекал внимание огромный кинотеатр на вращающейся платформе, с возможностью обзора экрана на 360 градусов. Трейлеры последних новинок с ошеломительным звуком и световыми эффектами собирали немалое количество зрителей. Что любопытно, попасть на площадку было довольно просто – достаточно дождаться очереди, а вот чтобы отыскать на движущемся, грохочу-

С Арены N-Gage с пустыми руками не уходил никто. Необходимо было выполнить квест: выиграть дуэль, получить крестик на руку и предъявить его организаторам.



Кинотеатр будущего представила нашему вниманию Electronic Arts: вращающийся зал, обзор на 360 градусов и умопомрачительный звук. Вход бесплатный.



2004

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

щем подиуме выход, требовалось приложить немало усилий. Из наиболее ярких выставочных экспонатов можно вспомнить еще гоночные авто из Need For Speed Underground 2, которые томно стояли в центральном холле. Забравшись внутрь тюнингованной тачки, желающие могли опробовать в деле игральную версию игры. Ожидавших очереди развлекали местные booth-babes в стритрейсинговых нарядах – под модную попсовую альтернативу, в частности, Linkin Park и Evanescence.

Громадная N-Gage Arena была оборудована кучей демо-стендов и выполнена с размахом, присущим только Nokia. Неподалеку возвышалась рампа стенда Activision, сооруженная в честь Tony Hawk's Underground 2, на которой скейтбордисты, роллеры и BMX'еры днями напролет демонстрировали сногшибательные трюки.

Вдоль одной из стен были расставлены двухметровые манекены изве-

стных игровых персонажей. В галерее можно было отыскать Индиану Джонса и Лару Крофт, Рэймена и Сэма Фишера, а также многих других героев. Недвижимые, но грациозные экспонаты музея освещались вспышками фотоаппаратов. В двух метрах сооружен стенд местного дистрибьютора action figures, где можно было приобрести роскошную фигурку Юны из FFX-2, Данте из Devil May Cry, а также целый монстрятник из вселенных Diablo и Warcraft.

Так называемых «девочек со стендов» было не в пример мало. Да и посетители выставки относились к ним крайне прохладно – практически никто не приставал с просьбами сфотографироваться и уж, тем более, обняться. Либо девушки подкачали, либо нравы у европейцев строже. Зато по залам толпами разгуливали storm-труперы, телепортировавшиеся в нашу реальность из вселенной Star Wars. Их зачастую можно было застать в загонках WC полностью разоблаченными.

Для посетителей-казуалов выставка представляла настоящий рай – беспрецедентная возможность урвать нахалюву кучу маек, пакетов, демо-версий, а при желании еще и сделать временную татуировку от Codemasters или, скажем, покрасить волосы в зеленый цвет в стиле Xbox. В этом сезоне так модно, не верите? Журналисты же, в основном, осаждали бизнес-центр, выбивая встречи с крупнейшими издательствами и перманентно пребывая в поисках сенсаций.

Сравнить масштабы GC с E3, которую мы посещали в мае? Да запросто. Если для Electronic Entertainment Expo было мало трех дней для делегации из шестерых человек, то в случае с Games Convention мне с Даниилом Леви вполне хватило одного дня, чтобы полностью освоиться на выставке. Правда, еще сыграл тот фактор, что ничего принципиально нового на лейпцигском мероприятии представлено не было. Практически все мы видели на E3.

Стоит отдать должное организаторам. Входной билет на выставку являлся талоном для проезда на общественном транспорте в дни ее проведения. По всей территории можно было отыскать кучу кафешек, с безумно высокими ценами, но зато услужливыми официантами. Никакого дискомфорта не наблюдалось – разве что в последний день, когда за уикенд комплекс пропустил по своим каналам сорокатысячный поток геймеров. Чтобы перебраться из одного зала в другой по десятиметровому тоннелю требовалось порядка пятнадцати минут. Но это уже издержки излишнего ажиотажа. Только на таких мероприятиях понимаешь причастность к поистине огромной, бурно и активно развивающейся индустрии.

Не забывайте еще про лондонскую ECTS в начале сентября, на которую вылетает наша делегация, а также про Tokyo Game Show – ее мы тоже не обойдем стороной. Оставайтесь с нами, мы держим руку на пульсе. ■

ГРОМАДНАЯ N-GAGE ARENA БЫЛА ВЫПОЛНЕНА С РАЗМАХОМ, ПРИСУЩИМ ТОЛЬКО NOKIA

Не скрою, на Games Convention 2004 я поиграл в Doom 3. Впервые. В редакции в Москве все как-то руки до него не доходили.



Спросите, почему я не держу за талии этих прекрасных воительниц? Языковой барьер. Wie gehts? – максимум, что можно из меня выжать.



ОСТАЛЬНЫЕ
ФОТОГРАФИИ С
ВЫСТАВКИ ИЩИТЕ
НА ДИСКЕ

ЗЛАТОГОРЬЕ 3:

ОДИН В ТРЕХ ИЛИ СИЛА, РАЗУМ И ДУХ



Чувствительные уши Его вздрагивают от звука хлопающих крыльев бабочки. Тихий голос приказывает повиноваться... Дрожь в когтистых руках не может сдержать даже массивный крест. "Пора, пора..." – шепчет древний гмурский бог сна, играя светящимися усиками в полумраке склепа. А свита уже танцует вокруг Него, увлекая в новый кошмар. Явь.



Я уважаю людей, работающих в воронежской компании Burut ST. Их первый проект RPG «Златогорье» сравним только с тем самым блином, который, как известно, вышел комом. Игра была страшновата, изобиловала багами, испытывала проблемы с дизайном и ролевой системой. И потому получила заслуженную порцию критики. Но бурутовцы не опустили руки, провели работу над ошибками и выпустили сиквел. «Златогорье 2» не стало шедевром, но крепко сбитым проектом его точно можно назвать. Впрочем, воронежцы, следуя принципу «быстрее, выше, сильнее», уже приступили к созданию третьей части, которая должна выйти на новый качественный уровень. Какие изменения ждут нас? С просьбой ответить на этот вопрос мы обратились к PR-менеджеру Burut ST Яне Гребенчук и дизайнеру, а также сценаристу игры Дмитрию Глазневу.

«СИ»: Помнится, история «Златогорье 2: Холодные небеса» обрывалась на битве с демонами в Светлограде. Чем закончились драматичные события и как они связаны с сюжетом третьей части?

Burut: Светлоград, обороняемый горсткой жителей под предводительством Верховного Жреца Котара, пал последним. Почти весь мир лежал в дымящихся руинах. Только в Турберне сохранились остатки цивилизации – там демоны основали свое королевство, в котором люди занимали положение рабов... Что же касается героя, то

когда Златогорец погиб, его душа, как и всякая другая, явилась на суд к богу Велесу. Тот разделил душу героя на три части – Силу, Дух и Разум, и разбросал их по удаленным уголкам мира, дабы никто не мог найти их. Но трем существам, несущим в себе частичку великого героя, вскоре предстоит объединиться и повести за собой людей в последнее сражение, где и решится судьба богов и человечества.

«СИ»: Мудрено. Стало быть, нас ожидает не один, а несколько персонажей. Управление ими привязано к разным частям игры или нам постоянно придется «переселяться» из одного в другого?

Burut: Да, персонажей действительно будет как бы три. Но правильнее говорить о душе одного героя, присутствующей в трех ипостасях – Разум, Сила и Дух, олицетворением которых являются соответственно человек, морской демон и тень из загробного мира. Управление ими мы привяжем к разным частям «Златогорья 3», то есть пройдя определенную главу за одного, мы переносимся в тело другого. Кроме того, герои смогут иногда встречаться вместе и обмениваться некоторыми навыками, умениями и важной информацией – это будет возможно благодаря погружению в особый наркотический сон.

«СИ»: Эх завернули! После выхода первой части игры вы здорово переработали ролевую систему. Стоит ли ожидать серьезных изменений и в «Златогорье 3»? Что вы можете выделить в части новых ролевых элементов?

Burut: Существует три тезиса, на основе которых мы создаем ролевую систему «Златогорья 3». Первый: развитие персонажа должно определяться в большей степени качественными показателями, чем количественными. То есть каждый этап развития дает вам не эфемерную прибавку в одно очко к силе, а нечто более осязаемое, например, новый красивый суперудар. Второй тезис – ролевая система в традициях серии будет свободная. Ничто не помешает геймеру в середине игры переориентироваться из мага в воина. И, наконец, эта система должна быть прозрачна и доступна в освоении, чтобы игрок мог сразу

видеть ее механизм и хорошо представлять, к чему приведет то или иное изменение его персонажа. Основной ролевой системы будут навыки и перки.

«СИ»: Вы собираетесь перейти на новый, более совершенный движок. Не вдаваясь глубоко в технические подробности, поясните, чем в визуальном плане поразит нас мотор «Златогорья 3»?

Burut: Движок «Златогорья 3», названный нами Golden Age, полностью трехмерен. Он поддерживает большие открытые пространства, динамическую смену освещения и динамические же тени, множество красивых спецэффектов и – что в жанре ролевых игр до сих пор замечено не было – масштабные сцены с участием сотен персонажей. Кроме того, технология использует физическую модель мира, что дает абсолютно новые для жанра возможности, например, в области магии.

«СИ»: Хм, неплохо. А как внедрение нового движка скажется на геймплее? Кажется, вы что-то говорили про разрушаемость объектов... Может быть, рельеф повлияет на меткость или дальность стрельбы?

Burut: Мы планируем более динамичный и зрелищный игровой процесс, визуальный ряд обязательно будет на высоте. Что до рельефа – если останется время, мы попробуем реализовать эту деталь, но, вообще, стрельба из лука никогда не являлась ключевой особенностью «Златогорья»...

«СИ»: Скажу честно, во втором «Златогорье» меня здорово напрягал интеллект врагов. Взаимодействие оставляло желать лучшего: маги даже не могли помочь воинам защитным спеллом. Позитивные подвиги в деле оптимизации AI есть?

Burut: Ответим так же честно – AI напрягал не только вас, но и нас самих. Мы хорошо понимаем свои ошибки и просчеты. При создании искусственного интеллекта в «Златогорье 3» (а для новой боевой системы и трехмерного мира требуется написать AI с нуля) стараемся учесть замечания.

«СИ»: И последний вопрос: а, собственно, когда выйдет игра?

Burut: Планируется, что «Златогорье 3» появится в 2005 году. ■

Холодный ум, горячее
сердце и два кольца.
Попробуй месть на вкус.

ОТМАЗАНИЙ



© 2004 Groove Media Inc. All rights reserved. © 2004 Hip Games. All rights reserved. © 2004 Руссобит-Паблшинг. Все права защищены. Издатель: ООО «Руссобит-Паблшинг».
www.russobit-m.ru. Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21. Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 997-15-80. Техническая
поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/



НЕ УБЕРЕГЛИ

Залы игровых автоматов умирают. Вместе с ними исчезают не только хорошие игры. Настоящий геймер не может спокойно смотреть, как уходит в небытие целая эпоха.

Хотя автор данной статьи шотландец, затрагиваемая проблема не менее актуальна для России. Когда вы читаете эти строки, возможно, из аркадного зальчика в вашем городе вывозят последние игровые автоматы – чтобы заменить их автоматами игральными. Машинами, которые перемигиваются вишенками, обещают миллионные джекпоты и пиццат звуковыми сэмплами, достойными лишь заводной китайской подделки под Хрюшу. Пол перед новеньким «одноруким бандитом» давно истерт подошвами – не исключено, что этот ковролин топтал нетерпеливый геймер, пытавшийся заполнить призовую игру в «Морской бой». А вот в том углу, за несколькими автоматами со старыми японскими файтингами, стоял советский «Конек-горбунок», дразнивший новичков неожиданной сложностью, вынуждавший подсматривать за опытными завсегдатаями, в совершенстве освоившими запаздывающее управление – герой в их руках раз за разом избегал смерти.

На самом деле смерти избежать невозможно. Чтобы осознать это, достаточно одного взгляда на мировую индустрию аркадных автоматов. Факты один грустнее другого. Крупнейшие производители игровых автоматов бегут с корабля. Midway, подарившая нам Spy

Hunter, Tapper и Sinistar? Ушла с рынка. Konami, создавшая Gradius, Yie Ar Kung-Fu и Frogger? Уходит из этого бизнеса, снижая риски. Capcom, авторы Street Fighter, Commando и Ghosts' N Goblins? Отступают, сворачивая проекты. Только Sega находит силы грести навстречу неизвестности, хоть как-то держась на плаву благодаря Initial D и Derby Owners Club.

Настали тяжелые времена. Но что это значит для вас? Для меня? У многих есть «аркадные воспоминания». В сердце они занимают пропахший сигаретным дымом уголок, где слышны чьи-то голоса, желающие нам удачи. Автору вспоминается маленький мальчик, во все глаза смотрящий, как какой-то парень играет в Marble Madness. Подросток катает шарик, а мальчишка внимательно изучает движения его руки на трекболе. Тот же мальчик впервые сыграл в Gauntlet в шотландском городке Ларгс. Сыграл пло-

«От великолепной какофонии звуков, грома взрывов, стрельбы и выкриков не осталось и следа»

хо: стрелял по еде. А вот наш мальчуган в Эйре, крутит баранку в Outrun. Он не знает, что через пятнадцать лет запустит ту же игру, только на этот раз уже дома. Глазго восьмидесятых, где живет автор; аркадный зал под названием Enterprise. Здесь юный игрок в Marble Madness из ученика становится мастером. Младшие ребята наблюдают, совершенствуются, сами показывают пример – круг замыкается. Места, где околачивался тот мальчишка – залы игровых автоматов, сделавшие его геймером. Сделавшие нас всех геймерами. Эти заведения уходят, чтобы никогда уже не вернуться? Что в действительности означает кризис аркадной индустрии? Экспедиция назревала давно. Друзья детства собрались, чтобы проехать по памятным местам. Может быть, где-то мы найдем автомат Gauntlet. Может – обманом смерть в последний раз. Или просто напьемся и будем вспоминать.

ПЕЙСЛИ

Дальняя окраина Глазго славилась небольшой аркадой внутри комплекса кафешек Leisureland. Несколько поколений геймеров слагали о ней легенды. Городские ребята катились сюда на электричке, чтобы сыграть на старых автоматах под удивленными взглядами пожилых (и молодых с пожилыми лицами) аборигенов. Здесь надо было побыть в первую очередь.

Нас всего двое. Кенни работает в местном университете и хорошо знает дорогу. Он

ведет меня мимо трех зальчиков, когда-то заставленных игровыми автоматами, а сейчас моргающих нам в след огоньками слот-машин. Я не знаю, что ожидать от визита в Leisureland. Надеюсь на лучшее. Открываю дверь и воочию наблюдаю состояние индустрии. Почти все помещение занято деловито звенящими и щелкающими игральными аппаратами. От великолепной какофонии звуков, грома взрывов, стрельбы и выкриков «! Hunger!» не осталось и следа. Leisureland – это «однорукие бандиты», кафе со скучающими за столиком старушками и отодвинутыми в темный угол аркадными автоматами.

«Пять», – считает Кенни, сокрушенно качая головой. Достая блокнот. Записываю названия. Shock Troopers, Lethal Enforcers, Virtua Striker 3, Need For Speed и Neo Turf Masters (у меня дома такой автомат). Режемся в Turf Master где-то полчаса, не используя continue. Вот и вся легендарная Leisureland. Зато тут шесть типов «фруктовых» автоматов. «Чистая экономика, – поясняет завсегда по имени Чарли, – люди играют на деньги».



Аркадные воспоминания

«Видеоиграми я увлеклась через приставки, поэтому долгое время у меня не было особого опыта посещения аркадных залов. Так, стояла за спинами «больших мальчиков», играющих в Space Invaders. Хотелось попробовать самой, но я была очень стеснительным ребенком. В конце семидесятых и начале восьмидесятых видеоигры были не для девочек, аркады (ну и автоматы в пабах или на катках) были настоящими мужскими бастионами. В начале девяностых, когда я уже была прожженным приставочным игроком, время от времени заглядывала в лондонские заведения, где стояли новейшие японские автоматы. Помню, однажды там здоровый дядька рубился в очередную версию Street Fighter II. А я выглядела лет на семнадцать, низенькая такая, с круглыми глазами. Он очень удивился, что я за ним наблюдаю, и пригласил сыграть. Через полчаса тренировок я уверенно мочила его персонажей в десяти раундах из десяти. Даже не знаю, для кого это был большой сюрприз – для крутого дядьки, или для меня. Такая, если хотите, получилась геймерская инициализация.

Вайолет Берлин (Violet Berlin), журналистка британской игровой телекомпании Whizzbang TV

▷ ЛАРГС

К нам присоединяется Райан, мой ровесник. Мы оба помним, как фигово играли в Asteroids. Что-то объясняя, Кенни забывает об открытой бутылке и сильно обливается кока-колой. Нам далеко до Хантера Томпсона. Пять минут ищем салфетки, находим их тут же на столе, рядом с кофе Райана. Типичные геймеры. Зрение слабое, внимание рассеяно.

В электричке по пути к побережью пролистываю игровой журнал конкурирующего издательства. Обсуждаем, как это бредово – столько трястись в поезде, чтобы сыграть в аркадные автоматы. «Мы едем играть только потому, что один из нас пишет статью для журнала, – вот настоящий бред», – говорит Кенни. Он прав, а я скольжу взглядом по скриншотам очередной шпионской игры, наверняка уступающей Crystal Castles.

Останавливаемся опрокинуть пинту-другую в Macaulay's Bar. Милое местечко с «одноруким бандитом» в уголке. Машина подмигивает мне. Она все знает. Когда-то здесь могли стоять аркадные автоматы с экранами в столешницах. Сейчас в стране

таких уже почти не осталось, но многие британские геймеры помнят, как ходили в паб с родителями, рассиживаясь вокруг аппарата с Commando. Думаю о приятеле – владельце паба, заказавшем один из таких автоматов-столов с несколькими играми. «Хотел привлечь посетителей ретро-антуражем, – рассказывал он потом, – так весь месяц, что он у нас простоял, мы с него только пыль вытирали».

Перед посещением большой аркады заглядываем в маленький зальчик Cullis' Amusement. Ничего действительно стоящего, кроме автомата Police 24/7, перед которым я некоторое время прыгаю и пригибаюсь с пистолетом в руке. Рядом хихикает девочка. «Просто стреляй по ним», –



Наша игровая жизнь в их руках

Если и есть компания, которая могла бы спасти отрасль, то это Sega – аркадный гигант, чьи игры подарили нам немало приятных часов.

Пол Уильямс (Paul Williams), руководитель Sega Amusements Europe, признает наличие проблем. «С резким скачком технологий в консольном секторе пропали качественные различия в графике аркадных и домашних видеоигр, – отмечает он. – Также по популярности аркад ударил взрыв мобильной связи. Отрасли требуется некоторое время, чтобы выработать новые методы привлечения посетителей в залы игровых автоматов».

Уильямс уверен, что будущее не настолько мрачно, как может показаться. «У нас есть определенные подвиги. В Японии стагнировал рынок традиционных гоночных автоматов и «световых» шутеров, но в последние годы стали очень популярны многопользовательские автоматы от Sega – такие, как Derby Owners Club. Сейчас мы готовимся к европейскому запуску подобного аппарата с футбольной игрой, сделанной по лицензии «Лиги чемпионов» – со всеми командами, игроками и стадионами». Для ностальгирующих по детству предусмотрена любопытная деталь: игра будет как-то использовать коллекционные карточки Panini, которыми обмениваются футбольные болельщики.

Выходит, мы в хороших руках, пускай несколько перетруженных. «У меня травма среднего пальца со времен игры в аркадный Pac-Man, – улыбается Пол, – там был джойстик с треснувшей рукояткой...».

«Теперь на месте аркады – несколько дорожек для боулинга, в который никто не играет»

советует она, скептически наблюдая за моими конвульсивными перекатами по ковру. В итоге пристреливают меня.

Кенни энергично машет головой в сторону старикана, вызывающего к жизни целый ворох аркадных воспоминаний. Дедуля красуется рядом с автоматом Elvis Penny Falls (двухпенсовая модель, никаких шегольских десятипенсовых модификаций!), в руках полная монет пластиковая чашка. Каждый раз, когда машина великодушно жалует ему очередные восемь пенсов, дед поворачивается к нам и встряхивает чашкой. Подмигнул. Взболтнул монетки. Психопат, конечно, но это психопат Penny Falls, персонаж из «старых добрых времен». Сюда он пришел с двадцатью пенса-

ми, домой уйдет, с Божьей помощью, пенсов на шесть богаче. Оставляем его камлающим вокруг аппарата, трясущим своей чашкой и считающим победы. Старик подарил нам надежду.

Escаре, так он теперь называется. Крупный развлекательный комплекс в самом центре Ларгса. Последний раз я тут был пятиклассником; впервые сыграл в Star Wars, забравшись в синюю кабину с портретом Дарта Вейдера на боку. Теперь на месте аркады-пещеры, освещенной огоньками двадцатипенсовых чудо-автоматов, – зал, разделенный напополам. С одной стороны несколько дорожек для боулинга, в который никто не играет. Там раньше обитал Space Harrier. С другой стороны теснятся блестя-

щие ряды «фруктовых» машин и «супер словтов», у дальней стены притулились несколько аркадных автоматов. Самый новый? Time Crisis 3. Самый старый? Lucky And Wild. Депрессия? Всепоглощающая.

Райан и Кенни обходят стороной Dancing Stage, направляясь к здешней версии Penny Falls. Достают блокнот, царапаю в нем занемевшей рукой. Через пару минут объявляется сотрудница заведения, блондинка лет восемнадцати. «Извините, зачем вы записываете номера автоматов?». У меня нет ответа. По крайней мере, такого, который она не будет со смехом пересказывать приятелям сегодня вечером. Объясню, что пытаюсь понять, чем для нас обернулась гибель аркадной индустрии.

Бабло побеждает зло!

Многие геймеры жалуются на растущую стоимость игры на аркадных автоматах. В Великобритании стандартная цена одного кредита – фунт стерлингов (около 53 рублей). В Москве жетон в аркаде стоит 20-30 рублей. Не очень-то дешево за пару минут геймерского счастья. А что можно купить за эти деньги?

БАЛЛОНЧИК С КРАСКОЙ
Изобразите на стене школьного спортзала сцену Тайной вечери с игровыми персонажами в главных ролях. Не говорите милиционерам, что вас послала «Страна Игр».

ПОЧТОВЫЕ МАРКИ
Шлите письма в «СИ», Sega и Sarsom, оплакивая смерть аркадной индустрии и обвиняя во всем Microsoft.

БАНКА ЭНЕРГЕТИКА
Только энергетические напитки помогли нам не заснуть со скуки при прохождении убогой Driv3r. Залейтесь Adrenaline Rush, и вас будут мучать флэшбеки почище тех, что сводят в могилу вьетнамских ветеранов.

БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬ
Пожертвуйте денежку голодным детям из развивающихся стран. Детям, которые хотели бы иметь возможность поиграть на автоматах. Детям, которые хотели бы иметь возможность сделать выбор между игрой на автоматах и жертвованием денег на благотворительность.

ТРЕТЬ ЭТОГО ЖУРНАЛА
Что может быть лучше, чем потратить полсотни рублей на полсотни страниц качественного игрового издания? Если повезет, вам достанется кусочек со статьей об аркадной индустрии, которую разрушает ваше скупердяйство.

«Ярмарочное поле
сейчас застроили
домами, поэтому The
Golden Disc стал
нашим последним
шансом»



PENNY ARCADE



▷ Понять, почему столкновение с действительностью оказалось таким болезненным.

Девушка зовет менеджера. Хороший парень, но слишком молодой. Вряд ли он помнит, каково это – фигово играть в Asteroids. Задаю несколько дежурных вопросов, кое-как поддерживая имидж серьезного журналиста. Мне, впрочем, совершенно не интересно, что он думает о вытеснении игровых автоматов игральными. Я и так все вижу. Райан, тем временем, вдруг срывает каску в Penny Falls.

ЭЙР

Последняя точка в нашем маршруте для меня значит больше всего. Забудем Токио, Эйр – моя игровая Мекка. Это прибрежный городок, где мой папа смотрел, как я играю в Super Sprint. Городок, где я скармливал мамин десятипенсовики автомату Galaga. Средоточие аркадных воспоминаний, вот что это такое. Ярмарочное поле сейчас застроили домами, поэтому The Golden Disc стал нашим последним шансом. Крупнейший в округе развлекательный комплекс, мы хорошо его помнили. За ланчем в китайском ресторанчике New City наша ностальгия передается

официанту: «Это последний аркадный зал, оставшийся в городе. Там сейчас почти сплошные «слоты». В его глазах легко читается тоска по детству. «Да вы, наверняка, в курсе, теперь везде так». Действительно, нынешний Disc обладает внушительной подборкой автоматов. Игральных. У задней стены скучают аркадные машины с выгоревшими экранами. Девочки-тинейджеры прыгают по стрелочкам Dancing Stage, подружки смотрят на экран с восхищением, их скучающие парни смотрят мимо экрана. Маленький мальчик держит джойстик автомата X-Men, не забрасывая в щель монетку. Удивительно, что в наше время дети еще занимаются такими вещами. Нынешний ребенок собаку съел на интерактивности, он наверняка отличает игру от демо-режима. А мальчуган самозабвенно «играет» без денег. Пожалуй, это один из тех ритуальных танцев, без которых не бывает настоящих геймеров.

«Забудем Токио, Эйр – моя игровая Мекка. Это прибрежный городок, где мой папа смотрел, как я играю в Super Sprint»

Осталась одна жизнь

Прекрасную бизнес-модель являет собой монстр под названием Derby Owners Club. Впечатляет сам размер аппарата – зверь-машина показывает конские заезды на широких 50-дюймовых плазменных панелях, а восемь 19-дюймовых мониторов расположены непосредственно перед игроками. Выглядит внушающе, да и геймплей весьма неплох.

Двадцатитрехлетний Крис Кодвелл (Chris Codwell), у которого дома стоят PS2 и Xbox, хвастается магнитной карточкой, где сохранены три разных лошади-фаворита. Он признается: «Я не большой фанат аркадных игр, на приставках сейчас графика получше бывает. Но дома ничего подобного вы испытать не сможете. Мы собираемся тут с друзьями и болтаем, наблюдая за гонками наших скакунов».

Это настолько же игра, насколько метод социальной коммуникации. Удовольствия она приносит немало.

По словам девятнадцатилетнего Джиллиана Диксона, он не очень хороший геймер и обычно теряет интерес к очередному автомату после первых же минут игры, однако в случае с Derby Owners Club за один фунт он получает семь-восемь минут адреналинового кайфа. Все просто. Аркадный автомат должен радовать людей за их деньги.

Игры вроде этой – первые попытки бороться за аудиторию, казалось бы, покинувшую залы игровых автоматов. Будем надеяться, что попытки не последние.

рого он не понимает. Аркады придуманы не для этого. Куда делись те, кого я помню по залам игровых автоматов? Где виртуоз игры в Phoenix с танцующими пальцами и прилипшей к нижней губе сигаретой? Где пацаны, выбивавшие все новые безумные рекорды из Track & Field?

От этих мыслей меня отвлекает Ridge Racer. Плачу пятьдесят пенсов, привычно устраиваюсь в кресле, кладу руки на руль. Я часто играл в Ridge Racer. Слишком часто. Изучал игру, наблюдая за другими ребятами, восхищаясь их умением точно вписаться в поворот. Когда я утапливаю в пол педаль газа, моментально возвращается весь опыт. Моя машина обходит соперников одного за другим, наступая лидера гонки. Чувствуя, что за мной наблюдают, нахожу момент чтобы оглянуться. Нет, не группа малышни, как это бывало в лучшие времена, – просто юноша моего возраста. Подруга тянет его прочь, он упирается. Он хочет еще пос-

мотреть. Я мчусь за лидером, стараясь не слететь с трассы на глазах у парня, который помнит, что все это значило. Девушка настаивает на своем. Парень качает головой: нет. Он дожидается момента, когда я первым пересекаю финишную черту. И уважительно кивает мне.

Наблюдая, как они уходят, я кое-что понял. Умирает не только аркадная индустрия – почти исчезли сами аркадные геймеры. Где сейчас те, кого волновали таблицы High Score? Ушли. Люди, счастливые уже только тем, что кто-то рядом хорошо играет? Их нет.

Что это значит для меня? Для вас? Отчего это нас так печалит? Больно не столько из-за того, что все это умерло – но из-за того, что индустрия агонизировала у нас на глазах, а мы и пальцем не шевельнули. Смерть. No Potion. Нет выхода. Мы все пропали, расстреляв еду. ■

Virtua Cop 3 выпала странная судьба: какой-то парень играет в него, толком не обращая внимания на экран. Постреливает не глядя, разговаривает по мобильному телефону. Наши глаза встречаются, мне на миг кажется, что это гуру «световых» стрелялок – из тех знаменитых снайперов, кому смотреть на экран не обязательно. Потом я вижу, как безбожно он «мажет». Ради этого стоило расставаться с фунтом стерлингов?

«Да я не очень люблю компьютерные игры», – признается он. «Просто моим мелким нравится смотреть, как я играю. Сами они играть боятся». И действительно, за спиной у него двое детей, наблюдающих за отцом. Странное зрелище. Испуганные дети смотрят, как папа притворяется, что ему приносит удовольствие занятие, кото-



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.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

3.0-3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, но будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0-4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колгой 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 различные 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, удостоиваются 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.

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ



Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти

включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение

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

«Прямая речь»

Юрий Поморцев



Должность:
Издатель
игрового сектора

Компания:
Издательство
(game)land

Сейчас играет в:
Jagged Alliance 2:
Wildfire

Хобби:
Игра на гитаре

Хочу рассказать о том, что подтолкнуло нас к повышению цены на «Страну» – думаю, все уже заметили, что наша с вами дорогая-ненаглядная стала дороже. Причем заметно. Резонный вопрос – а с чего бы это вдруг? Рассказываю. Во-первых, не вдруг. Цену мы подняли сознательно – это закономерный ответ на то, что сейчас происходит на российском рынке. Растет стоимость производства журнала. Дорожает бумага. За три года выросла средняя гонорарная ставка – помню светлые деньки, когда \$4 за тысячу знаков были вполне приличной оплатой за праведные труды... Да и вообще стоимость жизни как-то так незаметно, но неуклонно увеличивается. Видели цены на бензин? А теперь вспомните, сколько он стоил хотя бы полгодика назад? Во-вторых, мы держали минимальную цену на «Страну» сколько могли. При постоянном росте затрат – все равно держали. Выискивали пути по сокращению издержек и колдовали над тем, чтобы сохранить рентабельность. Положа руку на сердце – редакции

надо ставить памятник, потому что бойцы проделали столько всякой работы, которая формально никак не входила в их обязанности, что просто обалдеваешь. Низкий поклон за искренний энтузиазм и твердую веру, что у издателя когда-нибудь проснется совесть, и он-таки сбавит премию. В-третьих, с 1 сентября закрывается торговля журналами в московском метро. А это, скажу я вам, серьезная торпеда по продажам журнала и, соответственно, заработку с продаж – тут уж ничего не попишешь. Делать классный журнал и быть с вами рядом – вот что нас греет. От заработка денег мы, безусловно, не отказываемся – напротив, твердо верим в то, что хорошо и дешево не бывает. Дорогой и качественный продукт – вот то, что есть «Страна Игр». И всегда им будет. Мы вкладываем в создание журнала прорву сил, уйму времени и – главное! – душу. И, ребята, скажу честно – чертовски приятно, что вы реально голосуете рублем, когда оцениваете нашу работу. Это значит, что мы понимаем друг друга.

Цитата:

«Во-вторых, мы держали минимальную цену на «Страну» сколько могли. При постоянном росте затрат – все равно держали.»

Михаил smilebit Разумкин

RAZUM@GAMELAND.RU



■ СТАТУС:
Главред

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Ground Control 2:
Операция Исход

Вот мы и заполучили новое творение Nokia. Меня как единственного в редакции владельца «нгаге» этот объект заинтересовал больше всего. И что в итоге? Да ничего! Чуть уменьшился в размерах, похорошел, приобрел внешний слот для MMC – за это спасибо. Зато от прошлых возможностей не осталось и следа: ни MP3, ни радио, ни стереонаушников...

ФРАЗА НОМЕРА

Jill Valentine (Resident Evil/PS one)

А.Купер

VALKORN@GAMELAND.RU



■ СТАТУС:
Совесть нации
■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
The Red Star

Вы опять-таки будете смеяться, но я каждый раз покупаю «СИ» на лотке около метро – как самый обычный читатель. Дело в том, что в редакцию свежие номера привозят через несколько дней после появления их в продаже, а поглядеть на плод наших ночных страданий страсть как хочется! Наш DVD у меня в PlayStation 2, представьте себе, тоже порой глючит.

НАШ ХИТ-ПАРАД

PC

НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Doom 3
- 2 В тылу врага
- 3 Codename: Panzers Phase One
- 4 Richard Burns Rally
- 5 Far Cry
- 6 Ground Control 2: Operation Exodus
- 7 Периметр
- 8 Joint Operations: Typhoon Rising
- 9 Транспортный олигарх
- 10 Lineage II: The Chaotic Chronicle

КОНСОЛИ

НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
- 2 Onimusha 3: Demon Siege
- 3 Richard Burns Rally
- 4 Spider-Man 2
- 5 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 6 NBA Ballers
- 7 Crimson Sea 2
- 8 Lethal Skies 2
- 9 Astro Boy: Omega Factor
- 10 Chronicles of Riddick

ПЛАТФОРМА

- PS2, Xbox
PS2
PS2, Xbox
PS2, GC, Xbox
PC, PS2, Xbox, GC
PS2, Xbox
PS2
PS2
GBA
Xbox

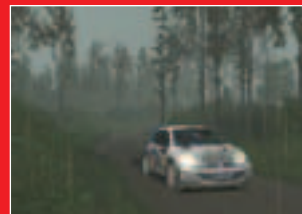
ИГРА НОМЕРА

Richard Burns Rally

стр. 86



Пожалуй, самая реалистичная гоночная игра на данный момент. Ни Colin McRae Rally, ни Gran Turismo, что называется, и рядом не стояли. Неподготовленному геймеру это может и не понравиться, но ведь и от аркад надо иногда отдыхать, не так ли?



■ ГРАФИКА:

Трассы красивые, игровой мир интерактивен. Во время поездки вам наверняка захочется просто понаблюдать за окрестностями.

■ РЕАЛИСТИЧНОСТЬ:

Море настроек, великолепная физическая модель, грамотная реализация повреждений.

■ ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:

Пока прямых конкурентов у игры практически нет. Хит!



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

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ



Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизи-

руется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, осна-

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

Алик «Jmurik» Вайнер

ALIK@GAMELAND.RU



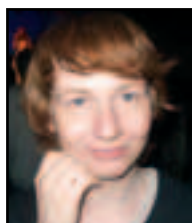
■ СТАТУС:
Шифроватер

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
CS: Condition Zero

Я скоро поеду отдыхать! Отпуск наконец-то стал близок как никогда! Осталось чуть-чуть поднажать на работе, собраться, а потом... потом 10 дней на юге! Море... неужели я окажусь опять на море?! Есть и пить только в кафе... Босиком ходить по прибою... Ясное небо над головой и никакой работы! Солнце, воздух... осталось еще два дня... А пока у нас сдача...

Константин «Wren» Говорун

WREN@GAMELAND.RU



■ СТАТУС:
Анимешник

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Harvest Moon:
A Wonderful Life

Пока мы тут сдаем номер, меня дома ждут мой личный раскоп и новенькая игра для GameCube, которую я увел из-под носа у руководителя <http://www.cgn.ru/>. А еще я открыл для себя магазин Hello Kitty. И находится он совсем не в Японии, а в Москве. Поход за тамашним каваем съел небольшую часть зарплаты. Придется написать еще пару статей, наверное.

Леха «Chikitos» Ларичкин

CHIKITOS@GAMELAND.RU



■ СТАТУС:
В печали

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Massive Assault
Network

Аккурат перед сдачей закончились Олимпийские игры. Американцы, как всегда, выступили сильно, китайцы сделали еще один шаг вперед, а мы – назад. Спортсмены сражались, а вот наши чиновники... Нет слов. Что будет через четыре года в Пекине?! США вряд ли дадут слабину, сборная Китая у себя дома выступит еще лучше. Где будет Россия? Тревожно!

➔ IT'S NOT JUST A POISONOUS SNAKE... IT'S A MONSTER!

Юрий Воронов

VORON@GAMELAND.RU



■ СТАТУС:
Брюс Задира Ли

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
NBA Ballers

Ну вот это и случилось снова, Шумахер стал чемпионом мира, да еще и семикратным, как это ни печально. Зато я до сих пор не могу поверить, что я стал третьим на MFA 2004 в номинации SC2. Даже кубок у меня теперь есть. Но на горизонте уже маячит первый чемпионат по GT 4. Надеюсь, он все же состоится, вот там-то я и оторвусь!

Наташа

PROTNAT@GAMELAND.RU



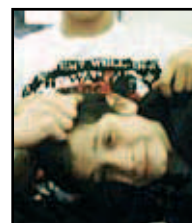
■ СТАТУС:
Корректор

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Дартс

Просто нечеловеческие условия труда! Вычитываешь текст и еле сдерживаешься, чтобы не расхохотаться над очередной чьей-нибудь шуткой – начальство-то под боком, неудобно как-то. Впору уже отдельный журнал с комиксами «по мотивам» из жизни редакции выпускать. Ну и как, скажите, в такой обстановке заниматься тяжелым умственным трудом?!

Илья «GM» Вайнер

IV@GAMELAND.RU



■ СТАТУС:
Антиквар

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Master of Magic

Что такое детство? Для одних – коллекция машинок, для других – школьная парта. А для отдельных неизлечимых личностей – это игрушки 15-летней давности. Причем не пластмассовые паровозики, а Master of Magic и Paratrooper. Случайно забрел давеча на сайт, набитый этим делом. Так добрую половину – хоть сейчас на страницы «СИ».



Валерий «А.Купер»
Корнеев

valkorn@gameland.ru

Пятнадцатого ноября, как нам сказали, на американские берега вывалится советский боевой робот с непременно атомной боеголовкой, эскортируемый летучим отрядом спецназовцев ГРУ в реактивных ступах, а где-то совсем рядом из неприметного озерца воздвигнется голова крокодила, надетая на небритого голодного человека в кирпично-красном камуфляжном костюме, сплошь облепленном жирными черными пиявками. Если вы по-прежнему считаете Metal Gear Solid 2 досадной ошибкой и ждете от MGS3: Snake Eater вменяемости повествования и сюжетной логики какого-нибудь Splinter Cell – значит, ни черта вы не поняли Хидэо нашего Кодзиму.

Первая Metal Gear Solid стала прекрасным экземпляром приключенческого боевика в каноне романов Клэнси, с насквозь пронизанным здоровым антивоенным пафосом сюжетом. Прошедшие игру надолго впадали в пацифистский транс, проникнувшись осознанием прямой и явной угрозы, исходящей от раскинутых по планете ядерных арсеналов. В пылу единогласного обличения милитаризма даже слегка поблекла не менее характерная черта игры, а именно – откровенные постмодернистские вывихи, воспринятые большинством гей-

персонажем оказался неопытный юнец Райден, по уши в выполнении секретного задания вынужденный выслушивать чудовищной продолжительности радиотирады своей девушки (лирические фортепианные проигрыши за кадром!), стalkerивающийся по ходу действия со взрывным толстяком на роликовых коньках, электрифицированной негритянской и телепортирующимся вампиром, поскальзывающийся на птичьей помете и носом влетающий в шокирующее «НЕМЕДЛЕННО ВЫКЛЮЧИ ПРИСТАВКУ!!!». Геймеры ждали чего угодно, только не

и то, что в дальнейшем создатель пойдет по проторенной дорожке, дразня геймеров условно серьезной милитаристской оберткой, сконструированной по его, кодзимовским, законам истории, имеющей лишь самое отдаленное отношение к законам и причинно-следственным цепочкам нашего мира. Любой, кто внимательно изучил приквелы, ни за что не поручится, что в MGS3: Snake Eater мы не встретим клоунов-убийц с Марса, прилетевших оживлять мумию Ленина. Прелесть авторского подхода именно в том, что в слу-



HIDEO MODE ON

Домашнее чтение:

Кобо Абэ, «**Записки кенгуру**» – Хидэо Кодзима признается, что этот роман вдохновил его на создание Metal Gear Solid 2.

Харуки Мураками, «**Страна Чудес без тормозов и Конец Света**» – книга, которую стоит прочесть любому поклоннику Кодзимы-сценариста.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

меров с легким удивлением. Проглядеть эти моменты было сложно: персонажи обращались не к главному герою, а непосредственно к игроку, предлагая ему задействовать ту или иную кнопку джойстика для совершения какого-либо действия; один из боссов изучал содержимое включенной в приставку карточки памяти, разглагольствуя об игровых пристрастиях ее владельца, после чего вырубал изображение, погружая экран в кромешную тьму с ярко-зеленой надписью «HIDEO» на том месте, где порядочные телевизоры обычно высвечивают индикатор «VIDEO». Продюсер проекта Хидэо Кодзима отшучивался, принимал у себя восторженных, никому тогда не известных братьев Вачовски, по шесть часов в сутки играл в конфискованный у сына Rocketop Silver и замышлял неслыханную диверсию под кодовым названием «MGS2».

Сиквел набухал в атмосфере строжайшей секретности, разогретой слухами общественности прочили продолжение эскапад мужественного Снейка в обертке из революционной графики пополам с геймплейными инновациями. Графика не подкачала, инноваций набралось достаточно, но центральным

этого: их лишили знакомого героя, заставили продирается сквозь шизофренический коктейль из шпионского боевика, скверного фантастического фильма и сдобренного малопонятной сатирой любовного романа, и все это – в решете сюжетных дыр, в каждую из которых легко мог провалиться средних размеров боевой робот. Народ натурально взвыл. «Че за фигня?» – ошарашенно вопрошали на веб-форумах сотни покупателей «тактического шпионского экшна» – кое-как дотерпев до финальной заставки, вчерашние фанаты Кодзимы сменили раболепие лютой, открытой ненавистью.

MGS2 – наглядный образчик торжества постмодернизма на игровом фронте; редчайшая видеоигра, относящаяся к своему герою исключительно как к герою видеоигры, и позволяющая автору воплотить задумки, начисто разрушившие бы любой кинофильм или книгу, но в игре выглядящие если не совсем к месту, то, по крайней мере, удивительным образом не смотрящиеся полностью чужеродными. Ясно, что Кодзима не воспринимает созданную им вселенную всерьез – иначе не подтрунивал бы на каждом шагу над тандемом главного героя и игрока – как ясно

чае с Metal Gear мы вообще ни от чего не застрахованы. В принципе. Строго говоря, если Кодзима захочет, Солид Снейк станет шестидесятилетней серфингисткой, сражающейся во имя американской демократии с механическими одноногими разносчиками пиццы из Занзибара. Демиург атакует повествовательные догмы; сюжет у него не обязательно подчиняется логике, а игроку совершенно не обязательно разумеать мотивацию действий героев. Сценарий каждой MGS наверняка пишется так же, как книги Харуки Мураками – чистая импровизация, когда автор знать не знает, куда в итоге выведет его подопечных кривая повествования. Кодзиму, если на то пошло, и ругают ровно за то же самое, за что превозносят Мураками.

Вообще, все просто. Metal Gear Solid – искусство, Splinter Cell – нет. Splinter Cell мы проглатываем, MGS застревает костью в горле, заставляя ломать голову. По словам Хидэо Кодзимы, в своих играх он хочет «рассказывать истории, которые можно воплотить только в играх и ни в каком ином виде медиа». Кому как, а мне очень интересно, что маэстро имеет нам сказать в третьей серии. ■

Они уходят, но не прощаются

ПЕТЬКА 5

КОНЕЦ ИГРЫ



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095)780 96-91, e-mail: buka@buka.ru

Бука®
www.buka.ru



Константин «Wren»
Говорун

wren@gameland.ru

Третий месяц брожу по Москве в майке с надписью GAMER (шрифт – такой же, как на логотипе Sega), а реакции – ноль. В лучшем случае она – вопросительно-отрицательная. Притом, что в США в течение нескольких дней даже в местах, весьма удаленных от места проведения E3 (к примеру, на местном аниме-фестивале), ее узнавали не раз.

Ситуация куда интереснее, чем может показаться на первый взгляд. Дело в том, что в России нет такого понятия как «геймер». Или, если вам претят заимствованные слова, «поклонник игр». Конечно, многие наши читатели любят так называть себя в письмах в редакцию, но станут ли они на вопрос «кто ты?», заданный сторонним человеком, гордо отвечать «геймер!», как думаете? Быть может – если человек этот будет способен понять и восторженно присвистнуть. Притом, что, например, назвать себя «анимешником» или «ролевиком», «байкером» или «готом» (даже «ЖЖ-юзером»!) достаточно просто. Это навешивает на человека определенный ярлык, но достаточ-

«паралистами» или же «файтерами». Но, увы, не считают себя геймерами, а в большинстве случаев вообще не играют во что-либо, помимо основного предмета увлечений. Казалось бы, нонсенс, но лучшие бойцы в Soul Calibur II, не раз проявившие себя на чемпионатах, не имеют дома ни одной приставки. Часто члены подобных тусовок относятся к понятию «геймер» агрессивно или, скорее, презрительно, а игровые журналы не читают в принципе. Киберспортсмены, то есть люди, профессионально играющие на PC и участвующие в турнирах, есть тусовка того же типа, только гораздо более крупная. Наверное, если совсем не придираться, можно считать ее ядром

разве что в файтингах, а также – очень редко – в «играх для вечеринок» вроде Mario Party или Sonic Shuffle. Хорошо, пусть консоли распространены не так, как PC, и среди ближайших друзей консольщиков нет, но ведь существует и Интернет! Однако, изучив консольные сайты, и в особенности форумы, вы обнаружите, что даже в масштабах России никаких заметных тусовок приставочников не имеется. Количество Интернет-ресурсов, посвященных консолям, практически не изменилось за последние три-четыре года. Даже резко улучшившееся качество статей на ведущих сайтах вроде <http://www.game24.ru> не помогает им собрать более

ГЕЙМЕРЫ ИДУТ!

но понятный и вызывающий некие эмоции (уважение или же антипатию). В случаях же, когда собеседник не знает, о ком идет речь, не составляет труда это ему объяснить.

В чем же дело? Как мне кажется, проблема в том, что геймеры, причем именно российские, никак не могут или не хотят сформировать свое комьюнити, сообщество по интересам – хоть в сети, хоть на лестничной площадке. Пусть разбитое на группы, но все же имеющее хотя бы видимость организованности. И, что более важно, способное на некие заметные в масштабах сети, лестничной площадки или, допустим, города, действия. Организацию встреч в реале, турниров, локальных фестивалей, серьезных дискуссионных клубов в Интернете.

Разумеется, многие сразу же начнут приводить мне примеры таких комьюнити, самый важный из которых – мир киберспорта. О нем мы поговорим отдельно, но есть еще и такие яркие тусовки, как поклонники Galaxy Plus (см. <http://terra.uplanet.ru>), любители танцевальных симуляторов, фанаты файтингов (см. <http://asof.bmedia.ru>). У них есть все необходимые атрибуты, их члены вполне серьезно называют себя «галаксианами»,

более расплывчатого, но все же заметного сообщества под названием «PC-геймеры». Ведь даже «простые смертные» любят и порубиться в Counter-Strike сами, и посмотреть, как выступают на чемпионатах профессионалы, «киберы». Однако и здесь есть подводные камни, ведь список киберспортивных дисциплин ограничен и обновляется редко. А игры, ориентированные на синглплеер, как правило, таких людей не слишком-то интересуют. Что же касается их отношения ко «второй половине индустрии», то есть консолям, то здесь уместно еще раз озвучить слово «агрессия». Таковы, к сожалению, особенности национального игрового рынка.

Как же вышло так, что геймеры-приставочники разобщены, и, к примеру, собраться вчетвером, взять столько же GBA и один GameCube да сыграть в Final Fantasy: Crystal Chronicles могут только озадаченные написанием рецензии на игру журналисты? Нет, дело совсем не в высокой стоимости вышеуказанного комплекта – в конце концов, GBA стоит менее 100 долларов, да и Link-кабель никто не разорит, однако ходить друг к другу в гости и обмениваться монстрами из Pokemon попросту не с кем. Мультиплеер востребован

нескольких сотен посетителей в день. А конкурент, <http://www.cownetwork.ru>, пошел на то, чтобы начать поддерживать еще и PC как игровую платформу. Вполне логичное и правильное решение, но оно наглядно демонстрирует, что консольная аудитория расширяется в основном за счет «казуалов», вернее – «неактивных геймеров», которым вполне достаточно «Страны Игр», а также советов продавцов в магазинах. Общее же число настоящих геймеров-энтузиастов, считающих свое увлечение чем-то большим, нежели простое хобби, скорее, даже сокращается. Кто-то впервые покупает приставку, но другие отказываются от игр вообще, либо ограничиваются старенькой PlayStation. Хардкорных фанатов все еще множество, но большая их часть самодостаточна и не идентифицирует себя как часть одного большого мира геймеров. Лозунг «Денди – играют все!» умер вместе с 8-битными консолями, и на смену ему, к сожалению, так ничто и не пришло. И заморское слово «геймер», слишком уж напоминающее о лицах нетрадиционной ориентации, так и не смогло объединить вокруг себя людей с самыми разными игровыми предпочтениями. ■

Домашнее чтение

<http://forum.pristavki.com> – постепенно умирающее сообщество консольных геймеров, страдающее от отсутствия притока «свежей крови».

<http://asof.bmedia.ru> – бурно развивающаяся тусовка поклонников файтингов.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ГРОМ В ПУСТЫНЕ

"Там, где не прошла пехота, пройдут танки!"

Неизвестный генерал армии США



© 2004 «Руссобит-Паблшинг» Все права защищены © 2004 «Groove Media Inc.» All Rights Reserved

© 2004 «Hip Games.» All rights reserved . www.russobit-m.ru

Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

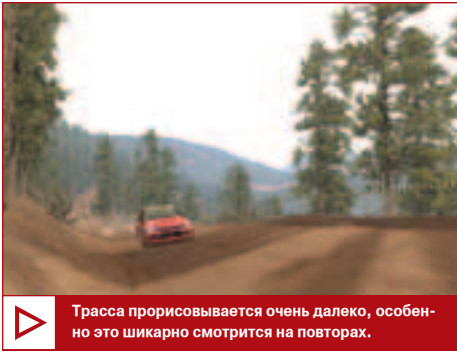


WWW.RUSSOBIT-M.RU



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, PC ■ ЖАНР: racing ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука» (PC)
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCS Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Warthog
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://www.richardburnsrally.com>



▶ Трасса прорисовывается очень далеко, особенно это шикарно смотрится на повторах.



▶ Экран настройки геометрии передней подвески. Раньше столько занимали все настройки машины.



▶ Так как вид из кабины – самый удобный, разработчики постарались сделать наше пребывание здесь максимально реалистичным. Лобовое стекло бьется и трескается, а в дождь и снег на нем остаются капли и снежинки.

RICHARD BURNS RALLY

ЗА ПРЕДЕЛАМИ РЕАЛЬНОСТИ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Давно, ох как давно я ждал эту игру. Ведь разработчики обещали самую реалистичную гонку на свете, да и Ричард участвовал в ее создании: не просто заходя за гонорарами, а постоянно консультируя разработчиков! И что самое приятное, тестируя геймплей лично. Что же из всего этого вышло?

ДУМАЕТЕ, ВЫ ВИДЕЛИ РЕАЛИСТИЧНЫЕ ИГРЫ?

И я так думал, теперь я в этом очень сильно сомневаюсь! Единственная игра, которая хоть чуть-чуть близка к Richard Burns Rally (далее RBR) по реалистичности, это Gran Turismo 4.

Но все же «Туризма» всегда была ориентирована на шоссейные гонки, ралли там были второстепенным режимом. А Colin McRae Rally 04 и WRC 3 теперь вообще кажутся аркадами с вкраплениями симулятора! Поверьте мне, это чистая правда. Забудьте все раллийные гонки, в которые вы играли до этого – перед вами новый эталон жанра.

Но перед тем как покупать игру и включать ее, позаботьтесь о том, чтобы у вас был очень хороший руль. Для PC это должно быть какое-нибудь творение от Act-Labs, а на PS2, ясно, Logitech Driving Force Pro. Я не шучу, играть в RBR без руля просто невозможно! И дело здесь все в той же пресловутой реалистичности. Ведь грамотно дозировать газ, а тем более делать трюк с торможением левой ногой на геймпаде вам не

удастся. Да что там различные приемы вождения, вы просто в повороте войти толком не сможете! Кстати, на PC и PS2 преимущества игры с рулем различаются. На PS2 есть поддержка функции «900 градусов». RBR – вторая гонка после GT 4 Prologue, где можно крутить баранку больше чем наполоборота. На PC же – свои особенности. Во-первых, игра поддерживает аналоговое сцепление, так что, владельцы трехпедальных блоков от Act-Labs, возрадуйтесь. А во-вторых – внимание! – у игры есть функция аналогового ручного тормоза! Исполнять функцию рычага может любой подходящий джойстик, хотя лучше всего, конечно, если у вас отдельно есть такой редкий аксессуар. Также можно в качестве ручного тормоза использовать рычаг сектора газа для авиасимуляторов.

ТРИ, ДВА, ОДИН, ПОЕХАЛИ!

Итак, вы подключили свой любимый руль, морально приготовились к самой реалистичной игре на свете, как настоящий профи нагло пропустили обучение в местной раллийной школе и рветесь в бой. Очень хорошо, но вот обучением в школе я вам пренеб-

ВЕРДИКТ

ПОТРЯСАЮЩЕ



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Углубленные настройки машины, идеальная физика, динамически меняющаяся погода, потрясающий звук, великолепные трассы.

Минусы

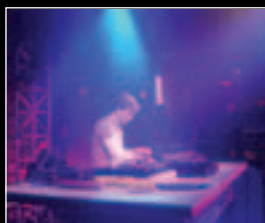
Для новичков первые дни игры будут очень сложны, без руля играть вообще невозможно, визуальное повреждение могли быть лучше.

Это не игра – это настоящий раллийный симулятор! Реально настолько, насколько позволяют современные технологии. Шедевр.

ЖИВОЙ ЗВУК

ЕЩЕ ОДНА ЧАСТЬ ИДЕАЛЬНОЙ ИГРЫ

Стоит отдельно сказать, насколько хорошо в игре аудиосопровождение. Ведь, оказавшись в кабине, вы слышите настолько реалистичные звуки работы подвески, шуршание шин, визг тормозов, стук гравия о машину, что просто погружаетесь в атмосферу гонки и забываете о том, что сидите в любимом кресле. Прибавьте к этому голос штурмана Роберта Рейда (Robert Reid), а также музыку таких людей, как Paul Oakenfold, Andy Hunter, Pere Delux и Plump DJs в повторах!



▶ RBR – первая игра, в которой машина мнется и со стороны крыши.

ХУЖЕ, ЧЕМ		ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
Subaru Impreza WRX STi		Colin McRae Rally 04	

САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ РАЛЛИЙНЫЙ СИМУЛЯТОР НА ДАННЫЙ МОМЕНТ.

ПРАВИЛА ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ГОНЩИКОВ



Если ваша машина может ехать со скоростью 200 км/ч, это еще не значит, что вы должны ездить так быстро! Начинайте кататься медленно, и только когда почувствуете машину, прибавляйте. Если вы постоянно врзаетесь и не можете доехать до финиша, то вы едете слишком быстро. Сбавьте темп, и ваши результаты улучшатся. Аккуратно относитесь к управлению, не давите педаль газа до упора и не крутите руль с большой амплитудой. Ни к чему, кроме разбитой машины, это не приведет. Тормозите до поворота, а на выходе медленно прибавляйте газ. Обязательно пройдите школу раллистов, вас там многому научат.

РЕАЛИСТИЧНАЯ ФИЗИКА



ЭТО ЕЩЕ ПОЛОВИНА ДЕЛА

Ведь если в гонке будут ужасные трассы, то, как бы реалистично ни была воссоздана модель поведения автомобилей на трассе, играть никому не захочется. В этом плане в RBR все в порядке. Кроме красивых трасс, в игре есть динамически меняющаяся погода, а также весьма высокая интерактивность. К примеру, пролетающие мимо птицы могут попасть вам в лобовое стекло и разбить его. А все связки дров и заборчики, лежащие и стоящие около трассы, полностью интерактивны и состоят из отдельных бревен!



регать все же не советую. Иначе первое знакомство с игрой может окончиться очень плачевно. Отсчет на старте, первая, вторая... пятая передача, средний левый поворот, переходящий в сужение с ямами на дороге. Проводим торможение левой ногой, удерживая при этом газ, поддерживаем обороты, не даем колесам заблокироваться, отпускаем тормоз, но тут немного передавливает газ, происходит излишний снос заднего моста, пытаемся поймать машину обратным движением руля, отпускаем газ, машина цепляет задним колесом маленький камень и начинает описывать кульбиты. Несколько секунд – и пара пелерноторов через крышу. То, что осталось от машины, покоится на боку, уткнувшись в деревья на обочине. Масло вытекло, двигатель не заводится, шаровые опоры у передних колес вышибло, и смотрят они совершенно в разные стороны. И все это за 30 секунд после старта! Знакомство любого человека с RBR оказывается примерно таким. Если он, конечно, не профессиональный раллист. Так что, вдоволь наврезав-

шись в деревья, накувыркавшись и установив себе более низкую реалистичность повреждений, все дружно идем в местную школу гонщиков. Здесь вам сам Ричард лично расскажет, как нужно ездить на раллийных машинах и выполнять сложные технические приемы вроде Scandinavian flick. И только после того как вы сможете выполнить все задания в школе, отправляйтесь на настоящие соревнования. Я, к примеру, пока с пятидесятой попытки не прошел последний тест в школе, на ралли даже и не думал соваться.

▶ ПОПРОБУЙ, ОБГОНИ!

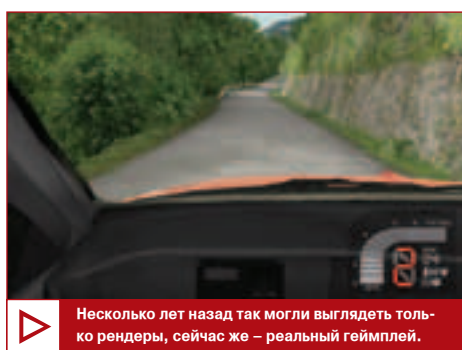
Но вот, после месяца изучения физики машин, научившись обращаться с педалью газа и выполнять сложные трюки, вы готовы показать все, на что вы способны. Тогда добро пожаловать на шесть совершенно разных ралли. Pirelli International Rally, проходящее в Англии, Rally Hokkaido – в Японии, Arctic Lapland Rally – в Финляндии, Ramada Express International Rally – в США, Rallye Mont Blanc – во Франции, Subaru Rally of Canberra – в Австралии. Вас ждут со-

вершенно различные трассы, динамически меняющаяся погода, гравий, асфальт, снег и грязь. Что еще нужно гонщику?

Если вы считаете себя еще и большим механиком, то перед выездом на трассу вы можете настроить все, что хотите, в своей машине. RBR предоставляет широчайшие возможности – от настройки блокировки дифференциалов до установки нужного давления в шинах! Да-да, больше никаких линейчек с настройками, все по-честному: в миллиметрах, градусах, процентах, килопаскалях.

Ну а после того как вы успешно завершите все ралли, научитесь настраивать машину, а трассы сможете проезжать с закрытыми глазами, ориентируясь только на штурмана, то тогда вам дорога на самый сложный чемпионат – Richard Burns Challenge. Здесь мастер сам лично будет с вами соревноваться. Точнее, вы будете пытаться побить время, которое он показал при тестировании игры. А чтобы не сомневались, что все честно, в режиме «школы» есть возможность прокатиться простым зрителем в машине Ричарда Бернса.

Подводя итог, скажу, что я очень впечатлен игрой. Она очень сложная, весьма реалистичная и совсем не массовая. Но те ценители, ради которых ее создавали, будут просто в восторге. Два года разработки не прошли даром. И пусть многие обозреватели заявляют, что это уже не игра и что здесь нет нормального геймплея. Просто они не фанаты автоспорта, а любители простеньких аркадных гонок. Мы же, настоящие симуляторщики, всеми руками за такие проекты. ■



Несколько лет назад так могли выглядеть только рендеры, сейчас же – реальный геймплей.



На растительность разработчики не скупились, ведь на настоящих трассах ее еще больше.



Графически игра неоднозначна. С одной стороны, фотореалистичные текстуры, хорошая прорисовка и детализация трассы. С другой, какие-то плоские деревья и явно обделенные полигонами машины.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: management ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Enlight Software ■ РАЗРАБОТЧИК: Enlight Software
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: Pentium III 800 МГц,
 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

<http://www.enlight.com/ze>

ZOO EMPIRE (КОРПОРАЦИЯ ЗООПАРК)

ПАПА, КУПИ СЛОНА!

ПЕТРАШКО МАРИНА
 petrashko@list.ru

Есть много возможностей заработать деньги, и еще больше – их потратить. Выяснить, к чему вы более склонны, вам помогут компьютерные игры. Достаточно вооружиться серьезным симулятором выбранной профессии на пару вечеров – и вот уже диагноз поставлен. Нынче наступил праздник на улице любителей животных – свет увидела игра, полностью посвященная нелегкому труду владельца зоопарка.

Не надейтесь, вот так сразу, с порога, вы не станете обладателем обширного царства животных. Начинать придется с малого – в течение пяти обучающих миссий вы будете подрабатывать фотографом в захо-

лустном зоологическом саду, строить и чистить клетки, познавая нелегкое ремесло хранителя звериного спокойствия. А ведь есть еще посетители, не стоит забывать и об этом. И вашей целью в качестве уже владельца зоопарка станет не только обеспечение сносных условий содержания животных в неволе, но и разработка хитроумных комбинаций из объектов социальной сферы вроде палаток с едой и аттракционов, скамеек для отдыха и... всего не упомянешь. Возможности в самом деле немаленькие, и не зря так был растянута tutorial. Можно сказать, мы имеем дело с небольшой вселенной, полной собственных сложных закономерностей. Рассказывать о них подробно нет никакого смысла, к тому же это лишит вас львиной доли радости. Например, создание холмов и рытье водоемов не только доставляет эстети-

ческое удовольствие вам как игроку и радует глаз виртуальных посетителей, но и влияет на настроение «питомцев». Порою изменение рельефа просто необходимо для таких видов зверей, о которых с первого взгляда и не скажешь, что им нужны особые условия. Очень удивили меня гориллы, для комфортного существования которым понадобились 20% одного вида почвы, 40% другого... Недовольные особи могут запросто разломать недостаточно крепкую ограду и покинуть насиженное место, а вдогонку им придется посылать специально обученного человека.

Чего вы точно не увидите – так это подробностей интимной жизни подопечных. Она есть, об этом красноречиво свидетельствуют огромные красные сердечки над головами «влюбленных» зверей. Отсутствуют в игре и элементы насилия: если поселить, скажем, в одной вольере тигра и зебру, последнюю покусает чисто условно, а вместо гибели она просто исчезнет.

Секс и насилие – это, пожалуй, единственное, чего нет в разнообразной жизни зоопарка от Enlight Software. Все остальное в этой очаровательной игрушке для всех возрастов уже есть. Что же вам еще нужно? Покупайте наших слонов! ■

ВЕРДИКТ

ДЕТКИ В КЛЕТКЕ



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Богатые игровые возможности, сложная взаимосвязь различных параметров работы зоопарка, внимание к потребностям животных.

МИНУСЫ

Реалистичные звери в сочетании с карикатурными посетителями, излишне яркие цвета, неудачная работа камеры.

Возможность проверить свои силы в нелегком деле строительства и содержания зверинца. Почувствуйте себя Джеральдом Дарделлом!

УЛЫБОЧКУ!

СКРЫТОЕ НАБЛЮДЕНИЕ

Игра позволяет фотографировать и снимать на видео все, что происходит в зоопарке. Но у меня такого желания не было: симпатичные издали игровые модели вблизи смотрятся угловато, а разработчики, не замечая этого, разрешают снимать их крупным планом. Кроме того, налицо разноречивый дизайн: звери похожи на реальных животных, люди же излишне карикатурны. В сочетании с кричащими цветами интерьеров ошибка дизайнеров выглядит более чем досадным упущением.



Некоторые посетители приходят в зоопарк, похоже, только чтобы поесть.



В хорошем зоопарке есть все – даже собственная железная дорога.



Это белый носорог. Бывают еще черные. Вообще, игра довольно правдоподобна, и порою выдает про зверей такие сведения, о которых не рассказывают на уроках биологии. Образовательный элемент, однако!

ХУЖЕ, ЧЕМ

Zoo
Tucsoon

НА УРОВНЕ

Jurassic Park:
Operation Genesis

НА НЕКОТОРЫХ ЗВЕРЕЙ НЕБЕЗОПАСНО ГЛЯДЕТЬ С БЛИЗКОГО РАССТОЯНИЯ.

спасайте ваши души

ИТОВИЖИ



Товар сертифицирован. По вопросам стоимости изделий обращаться по тел.: (095) 788-49-91, e-mail: info@byka.ru

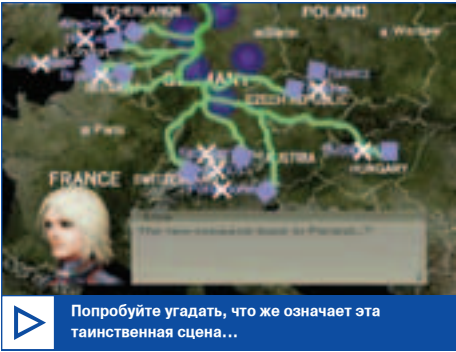




■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix ■ РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

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

**IMPORT
REVIEW**



▶ Попробуйте угадать, что же означает эта таинственная сцена...



▶ Вертолеты и танки не исчезли с появлением боевых роботов. У них есть свои задачи.



**РЕКОМЕНДУЕТ
СТРАНА
ИГР**

▶ Завидев этого истинного арийца, сразу понимаешь, что вот он – отрицательный персонаж. И только такой злодей может называть «хорошей девочкой» бывшую военнослужащую французской армии.

FRONT MISSION 4

ЖЕЛЕЗНАЯ КАВАЛЕРИЯ БУДУЩЕГО

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

О причинах популярности гигантских боевых роботов в Стране восходящего солнца можно долго доказывать их полную нецелесообразность и бесполезность в современных войнах. Помнить стоит лишь, что и авиация, и бронетехнику многие brave генералы начала и середины XX века называли бесполезными игрушками. История все раставила по своим местам. Итак, игра. Начну с главного. Front Mission – не симулятор роботов, не конкурент Mechwarrior. И не анимешная игрушка «по мотивам» очередного культового зрелища. Это японская тактическая RPG, как Disgaea:

Hour of Darkness или Fire Emblem. Антураж здорово меняет восприятие игры, но почти не влияет на геймплей. Если хотите со мной поспорить, сославшись на возможность выстраивать себе робота по вкусу из доступных запчастей, то я отвечу, что это ничуть не отличается от процесса покупки плиссированных юбочек и волшебных палочек. Принимаете решение о том, какова будет функция пилота (это может быть разведчик, боец переднего края, снайпер, ремонтник, юнит огневой поддержки), а затем покупаете его роботу необходимый набор деталей. Создать универсального солдата не выйдет: система сдержек и противовесов работает при помощи механизма ограничения на вес переносимого оборудования. Юнит с ракетной системой дальнего радиуса действия для самообороны может взять себе раз-

ве что большую железную тыкалку это не назвать ни копьём, ни мечом (если играли в Xenosaga, вспомните тамошний Bunker Buster). Ремонтнику же удобнее всего таскать с собой «дробовик» (представьте себе калибр его «дробинки»), либо автомат. Странное впечатление оставляет сюжет – повествование то идет ровно, то сползает к скучной мелодраме, а то и вовсе исходит криком, обращая внимание геймера на призванную вызвать шок или сочувствие сцену. Иногда последнему удастся зацепить нужную струнку в душе, иногда – нет. Заметила закономерность: все интересные диалоги в игре озвучены, занудные – нет. Так можно быстро определить, что пропускать нажатием кнопки можно, а что не стоит. Если говорить о содержании, то Front Mission 4 – геополитический триллер, местом действия которого стала Земля будущего. В нем есть место и России, однако название Republic of Zafta (оцените: слово «завтра» по-русски действительно произносится как «зафтра») при каждом упоминании вызывало у меня истерический смех. Однако конфликты между странами Европейско-

ВЕРДИКТ

ВЕСЕЛО ШАГАЕМ



7.0

**НАША
ОЦЕНКА**

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Захватывающий сюжет, большие возможности по настройке роботов, интересная система боя.

Минусы

Относительно слабая графика, однообразные миссии.

Отличный выбор для любителей серьезных тактических RPG, а также поклонников боевых роботов.



▶ Некоторые кадры из сюжетных роликов красивые.

ПОГОВОРИМ О КЛАССАХ

КОЕ-ЧТО ОСОБЕННОЕ

В этой игре как нельзя удачно смоделированы юниты огневой поддержки. Стреляющие ракетами дальнего радиуса действия в терминологии Battletech. В фэнтезийных тактических RPG их роль исполняют лучники и маги, и обычно радиус атаки у них хоть и велик, но все же постоянен. Здесь

же аналогичный по функциям робот может всю партию простоять на одном месте. Если в команде есть разведчик, оснащенный радаром, то он может наводить его ракеты на цель. Тактическую же огневую поддержку юнитам ближнего боя оказывают снайперы, вооруженные винтовками.

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

Disgaea:
Hour of Darkness



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Robot
Warlords



СЕРЬЕЗНАЯ И УМНАЯ ИГРА О РОБОТАХ. НЕ САМАЯ КРАСИВАЯ, УВЫ.

БЕЗ РУЧЕК, БЕЗ НОЖЕК



Роботы в Front Mission 4 состоят из следующих компонентов: правая и левая руки, туловище и ноги. Каждому повреждению наносится независимо, однако нацеливать оружие вручную нельзя – все определяется случай. Зато можно грамотно подбирать оружие, учитывая, что, к примеру, дробовик наносит 10-15 слабых ударов по разным частям тела, а винтовка бьет только по одному, но сильно. Уничтожив руку, вы лишаете врага зажатой в ней пушки, безногий робот может за один ход передвигаться лишь на одну клеточку, а вот если разобьете на кусочки туловище, то восстановлению боевая машина в этой миссии уже не подлежит. Зато все остальное можно и лечить, и восстанавливать с нуля.



СОВКОВЫЙ СЕРВИС



ПРОГУЛКА ПО МАГАЗИНАМ

Бездарно анахроничным показался процесс покупки новых частей для роботов и их экипировка. Оба процесса проводятся в абсолютно разных меню, а при перемещении между ними консоль что-то грузит с диска. А приобретая новую деталь, вы не получаете окошка с предложением продать старую, уже ненужную. Нельзя толком опреде-

лить, сможете ли вы установить новую игрушку на того или иного робота, а если сможете, то при каких условиях – это надо проверять, что называется, вручную. Хорошо хотя бы, что улучшение характеристик демонстрируется наглядно. Но в целом же... такие «магазины», как мне казалось, исчезли еще в поздних RPG для 16-биток.

го Содружества, а также остальных мировых держав прописаны убедительно, так что четверку с плюсом сюжету поставить можно. Раздражают лишь некоторые «странные» сценки. Я никогда не поверю, что лидер Венесуэлы, вознамерившийся отколоться от всеамериканского союза и пока что полностью контролирующей территорию своей страны, в самый разгар войны с федеральными силами начнет лично заниматься преследованием трех храбрых солдат противника, украсив всего-то 25 миллионов долларов.

По достоинству оценить Front Mission 4 получится не сразу, игра сильно страдает от неумения «зацепить» геймера мгновенно и навсегда. Лишь тот, кто знает, что это хороший сериал, вытерпит первые час-полтора скучных однообразных боев и банальных диалогов. Как только начнется знакомство со второй сюжетной линией, отряд увеличивается до четырех-пяти человек, а сис-

тема боя потихоньку станет раскрывать свои богатые возможности, игра внезапно становится очень привлекательной. Но если предпочитаете и встречать, и провожать по одежке, за Front Mission 4 лучше не садиться вовсе. Игра страдает от низкобюджетности, и под словами «графика здесь слабая» я понимаю отнюдь не то, что она старомодная, спрайтовая. Обычные полигоны, только мало их. Серые текстуры, простейшие взрывы, схематичный дизайн локаций, минимум красивых роликов, не особенно-то впечатляющие модели боевых роботов – смотреть в Front Mission 4 не на что. Красивые рисованные портреты персонажей? Ах, какое достижение!

Стимулы не отрываться от игры до конца есть. Это стремление узнать, чем же завершится история (именно поэтому ни одного спойлера в статье!), и желание преодолеть вызов, брошенный геймерам особо зловредными и сложными миссиями.

ПО ДОСТОИНСТВУ ОЦЕНИТЬ FRONT MISSION 4 ПОЛУЧИТСЯ НЕ СРАЗУ, ИГРА СИЛЬНО СТРАДАЕТ ОТ НЕУМЕНИЯ «ЗАЦЕПИТЬ» ГЕЙМЕРА МГНОВЕННО И НАВСЕГДА.

Поначалу, правда, все достаточно просто – надо по одному «выбивать» чужих роботов, наваливаясь на них втроем. Но как только на стороне врага оказывается численное преимущество, появляется возможность настраивать себе роботов по вкусу, докупая для них запчасти, а также улучшать способности пилотов. И здесь уже расслабляться нельзя, ведь проиграть бой в Front Mission 4 куда проще, чем в привычных тактических RPG.

Основное нововведение игры – система дружеских связей между персонажами. Работает она так: каждому пилоту вы назначаете действия для поддержки партнеров при атаке и при защите. Имеющиеся же Link Points тратятся на установление связей с другими пилотами. Они и будут поддерживать при атаке. Связи поначалу односторонни, но если у обоих бойцов есть достаточно Link Points, то можно сделать их взаимными. Link-атаки расходуют очки действия (AP), как и любые другие отданные персонажу команды. Хитрость в том, что если каждый робот будет действовать в одиночку, то он просто не сможет потратить все свои AP в течение хода! Ведь, например, атака ближнего радиуса действия расходует лишь одно очко, и еще девять останутся невостребованными. Но если правильно настроить связи, то к концу фазы ваших действий каждый пилот выложится на все сто. Решение не самое оригинальное – все это было даже в ужасном Robot Warlords – но... а почему бы и нет? Мне игра понравилась, хотя отнюдь не уверена в том, что все будут чувствовать то же самое. Я вас предупредила. ■



▶ Вдалеке виднеется вражеский робот. Ракета уже готова отправиться на встречу с ним.



▶ До столкновения осталась секунда, не более. Две части тела робота будут поражены.



▶ Трое солдат-раздолбаев на патрулировании находят ящик с золотом. Такой шанс выпадает раз в жизни, не так ли? Тут-то и начинаются их приключения, вполне достойные экранизации в Голливуде.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: TBS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»/snowball.ru
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Just Play ■ РАЗРАБОТЧИК: Slitherine Software
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 233 МГц, 128 Мбайт RAM

<http://www.snowball.ru/spartan>

ЛЕГИОН III: СПАРТАНЦЫ (SPARTAN)

УНЫЛЫЕ БУДНИ ПОЛКОВОДЦА

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
 iv@gameland.ru

Не самый популярный жанр исторических пошаговых стратегий постоянно испытывает потребность в новых идеях. Казалось бы, продолжатель удачной серии Legion, взявший все лучшее от предшественников и избавившийся от недостатков, обязан был получить высокие оценки. Но конечный результат надежд не оправдал.

События третьей части «Легиона» разворачиваются на территории Греции и Малой Азии в XI-V веках до нашей эры. В наличии двенадцать обширных сценариев. Следуя им, мы можем встать на сторону любой из более чем ста наций. Правда, их различия проявляются лишь в произносимых названиях и принадлежности к этническим группам, коих здесь всего десяток. Основы геймплея дружно перекочевали в игру из предыдущих серий. Империя состоит из городов, в каждом из которых можно разжиться одним-двумя из девяти ресурсов. Причем уровень добычи дает возможность создавать новые постройки, ассортимент которых в начале сценария довольноно

скудный. Поэтому особую важность приобретают исследования, преопределяющие стратегию игры. Хотите – сконцентрируетесь на военной науке и решайте конфликты силой, а хотите – ударьтесь в экономику, поддерживая мир с помощью послов. Тем более, дипломатия заметно набрала в весе, и ныне нам доступно 59 различных операций: от развития торговли и разжигания восстаний до «разведения» крыс в чужих амбарах. Такие «шалости», впрочем, обычно заканчиваются высылкой агента, причем, как правило, по частям. А роль «курьеров» может взять на себя пара легионов расстроенных соседей. Так что дипломатия – штука тонкая, но в умелых руках эффективная. Как видите, система мудреная. Плюс еще непонятные греческие названия. Однако «Спартанцев» спасает дизайн и грамотная локализация – интерфейс, как и задумано, ос-

ваивается интуитивно, термины неплохо переведены, а дотошно переданная историческая основа – как-никак знак качества подобных игр. Несмотря на все это, однообразие геймплея неминуемо начинает напрягать. По идее здесь на помощь должна прийти новая трехмерная система сражений. Увы, она почти точно копирует Legion. Свои тактические таланты мы можем проявить только в расстановке отрядов на карте. Задав позиции и формации, остается лишь наблюдать за ходом боя и, в крайнем случае, отдать приказ к отступлению. В конечном счете обретенный игрой 3D-режим ни на что не влияет, кажется бессмысленным, да и красотой, мягко говоря, не блещет. Если бы данные новшества легли в основу add-on'a, оценка проекта была бы значительно выше. Но для полноценного сиквела этого маловато! ■

ВЕРДИКТ

ВЯЛО



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Огромная и хорошо сбалансированная система, быстрое и несложное обучение основам игры.

Минусы

Отсутствие принципиальных новшеств, внешняя непривлекательность и быстро надоедающий геймплей.

Поначалу играть интересно, но невзрачный геймплей удержит у мониторов лишь фанатов серии.



Спрятаться за стенами – порой лучшая тактика.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Medieval: Total War

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

«История империй»

ПЕРЕД НАМИ НЕПЛОХАЯ ИГРА, НО НЕ БОЛЕЕ ТОГО.

ВОЮЕМ С УМОМ

КУРС МОЛОДОГО ГОПЛИТА

Наша беспомощность на поле брани вполне соответствует историческим реалиям. С полевой связью в те времена было туго, и в пылу битвы армии были почти неуправляемы. Так что начальная подготовка войск имеет огромное значение. Офицерские и кавалерийские курсы позволят создавать опытные отряды; цеха латников и оружейников повысят их характеристики, а присутствие на поле боя генералов сможет до небес поднять моральный дух армии.



Развивать город надо с прицелом на создание определенного типа войск.



На нас напали спартанцы. Пусть нам и не победить, но их послу сейчас не поздоровится.



Все особенности рельефа учтены и нашей армии частенько придется искать брод или тропинку через горный перевал. Зато вражье войско можно будет попросту обойти, не ввязываясь в битву.

АССОЦИАЦИЯ МАГАВИКОН
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам сотрудничества
и рекламы обратитесь
в центр «1С.Мультимедиа»
«Лань» (Москва) и филиал «1С»
123098, Москва, а/я 64
ул. Садовническая, 21,
Тел.: (800) 727-82-87,
Факс: (800) 987-44-07
127050, Москва, Лань, 12-12



LORDS

of EVERQUEST

Real Time Strategy



© 2004 1С. Все права защищены.
Lords Of EverQuest является зарегистрированным товарным знаком Sony Computer Entertainment America Inc. Издается по лицензии 1С Soft Entertainment. © Sony Computer Entertainment America Inc., 2003. SOE и логотип SOE являются зарегистрированными товарными знаками Sony Online Entertainment Inc. Все права защищены.
Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
© Перевод на русский язык ООО «Лань», 2004.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: simulation
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sammy Europe ■ РАЗРАБОТЧИК: Asmik Ace
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.sammystudios.com/games/lis2/>



▶ Задания по уничтожению наземных целей – самые неудобные для выполнения.



▶ Столкновение с землей приводит к мгновенной гибели. Все честно.



▶ Впечатляющий видеоролик в начале игры куда зрелищнее, чем собственно воздушные бои. Однако он наглядно демонстрирует, с чем предстоит вам столкнуться в Lethal Skies II – тотальной войны на суше и на море.

LETHAL SKIES II



СМЕРТЕЛЬНЫЙ НОМЕР

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Пока мы ждем Ace Combat 5: The Unsung War, компания Sammy заполняет пустующую нишу консольных авиасимуляторов сиквелом Lethal Skies, далеко не самого удачного проекта. Однако разработчики выполнили работу над ошибками просто великолепно, и теперь сотрудникам Namco есть над чем поразмыслить.

Для начала разберемся с позиционированием игры относительно конкурентов. В Lethal Skies II сюжету уделяется внимания меньше, чем в Ace Combat 04, но куда больше, чем в Deadly Skies III. В отличие от большинства аналогичных проектов (вспомните те же Naval Ops!), здесь речь идет не о некоей альтернативной Земле, а о нашем с вами будущем. Умело ис-

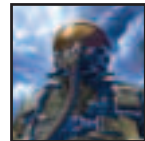
пользуя злободневные геополитические проблемы, разработчики сконструировали вполне реалистичный конфликт. В первой части, напомним, союз цивилизованных стран во главе с двумя североамериканскими демократиями боролся с неким внешним врагом. Однако после своей победы европейцы почувствовали, что они уже не нужны стремительно развивающемуся заокеанскому соседу, и организовали новый альянс – с остатками разбитой армии предыдущего противника, соединив свой промышленный потенциал с чужими военными технологиями. Особенно мило то, что сценаристы везде, где могут, избегают упоминания конкретных стран. Вдруг кто-нибудь обидится?

Что касается геймплея, Lethal Skies II – типичный консольный симулятор: баланс аркадности и реалистичности построен так, чтобы играть было удобно, интересно и непросто. Конечно,

поклонники «правильных» проектов этого жанра будут кривить нос, однако если вам нужен хороший игровой процесс, то лучше отправить свой снобизм за борт. Все необходимые элементы реалистичности сохранены: приземляться достаточно сложно, полеты на низких высотах в горной местности часто могут обернуться авиакатастрофой, а боезапас жестко ограничен. Да, к слову, если вас смущали десятки ракет, влетающие в самолеты из Ace Combat 04, то здесь Lethal Skies своих соперников переплюнул. Процесс экипировки нагляден: есть четыре «слота», куда можно нацепить множество видов ракет – универсальных, воздух-земля, воздух-воздух, неуправляемых, а также бомб. И оптимизация систем вооружения самолетов (не только своих, но и принадлежащих напарникам!) действительно полезна при прохождении конкретных миссий. К примеру, если вам предстоит чистый воздушный бой, то лучше набрать себе побольше (т.е. всего штук 8!) Sidewinder. И расходовать их необходимо крайне аккуратно. В список достоинств Lethal Skies II следует записать и то, что пулемет (у него боезапас бесконечен) здесь действительно востребован (как правило, такое бы-

ВЕРДИКТ

ПОЛЕТЕЛИ!



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Продуманный геймплей, необходимая степень реалистичности, большой выбор самолетов и оружия, неглупый сюжет.

Минусы

Средняя графика, высокий уровень сложности, сюжет все же попроще, чем в Ace Combat 04.

Отличный выбор для любителей консольных авиасимуляторов. Когда еще там очередная часть Ace Combat выйдет, а Lethal Skies II уже здесь.

НАШИ БЛЕСТЯЩИЕ ИГРУШКИ

19 ШТУК НА ВЫБОР!

По большей части вы будете пилотировать современные боевые самолеты вроде F-16, МиГ-29 и A-10, однако встретятся и выдуманные разработчиками экземпляры. Полное сходство с оригиналами не гарантируется, но мы же играем не в «настоящий» авиасимулятор. Да и необходимые лицензии приобретены были. Всего в Lethal Skies II имеется 19 различных типов самолетов, и, как во всех подобных играх, доступ к ним открывается постепенно, по мере прохождения игры. И тут уж придется выбирать, что для вас важнее: высокая скорость, толстая броня или увеличенный боезапас.



▶ По завершении миссии вам продемонстрируют ее риплей.

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Ace Combat 04: Distant Thunder	Deadly Skies III
АВИАСИМУЛЯТОР ОТ САММУ ПОКА ЕЩЕ УСТУПАЕТ ЛИДЕРУ ЖАНРА.	

НЕМНОГО О КОНКУРЕНТАХ



Сейчас Asmik Ace уже вовсю работает над сиквелом (в Японии сериал Lethal Skies носит название Sidewinder), однако ему предстоит столкнуться с нешуточной конкуренцией. В конце года Namco выпустит Ace Combat 5: The Unsung War. У Konami есть сериал Deadly Skies (он же Airforce Delta), у Sega – Air Dancing (он же Aero Elite), и очередные части вряд ли заставят себя ждать. У других издателей подобных устоявшихся брендов нет: на PlayStation 2 ни Thunderhawk: Operation Phoenix, ни Dropship: United Peace Force особого успеха не добились. Так что Sammy в любом случае обеспечено третье, а то и второе, место на этом узком, но вполне устойчивом сегменте рынка приставочных игр.

ОТЗЫВЧИВОЕ УПРАВЛЕНИЕ?



СТАНДАРТ ДЛЯ ИГР ЖАНРА

Проблемы с управлением никогда не были свойственны консольным симуляторам, особенно после изобретения джойстика Dual Shock. Самонаведение работает грамотно, прицел для пулемета умеет сам определять необходимое упреждение, собственно самолет разворачивается в любую сторону легко, хоть и реалистич-

но. На «шифты» повешены ускорение и экстренное торможение, причем используются аналоговые возможности кнопок джойстика (чем сильнее жмете – тем больше эффект). Проблемы могут возникнуть разве что со стрельбой по наземным целям, особенно если ракеты кончились и надо пользоваться пулеметом.

вает только в симуляторах по мотивам второй мировой)! Поймать в прицел чужой истребитель хоть и сложно, но все же можно – благодаря грамотной системе наведения и шадящей нервы игрока модели учета попаданий. Реалистичности игре добавляет и система повреждений вашего самолета. В Ace Combat 04 на уровне сложности Normal можно было практически не беспокоиться о чужих ракетах – от них уйти получалось без проблем, да и одно-другое попадание было не критичным. Здесь же на Normal одна-единственная ракета врага практически разносит ваш истребитель на куски – останется заработать небольшую пулеметную очередь, и Game Over уже на экране. Оказавшись в опасной близости от трех-четырех истребителей противника, пилот вынужден полностью отказаться от осмысленной охоты за чужими самолетами – все время и силы уходят

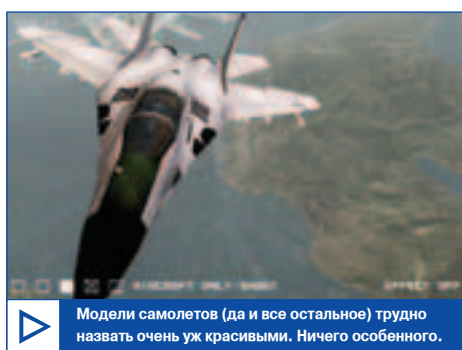
на то, чтобы уклониться от встречи с их средствами поражения. Помогает то, что радар точно определяет положение ракет, а особый датчик показывает расстояние до ближайшей из них. Как только оно окажется опасно коротким, необходимо выполнить маневр уклонения, иначе не удастся сохранить свою шкуру в целостности и сохранности. В сложных ситуациях рассчитывать можно на помощь напарников. Их AI достаточно силен, к тому же есть примитивная система отдачи приказов («прикройте меня», «атакуйте воздушные цели» и тому подобных). Они и отвлекут внимание противника, и очистят их ряды от зазевавшихся пилотов. Так как почти все миссии имеют ограничение по времени, часто лишь напарники могут помочь перестрелять, скажем, конвой танкеров или боевые машины десантников, когда у вас закончились ракеты, а использовать пулемет уже

ОДНА-ЕДИНСТВЕННАЯ РАКЕТА ВРАГА ПРАКТИЧЕСКИ РАЗНОСИТ ВАШ ИСТРЕБИТЕЛЬ НА КУСКИ – ОСТАНЕТСЯ ЗАРАБОТАТЬ НЕБОЛЬШУЮ ПУЛЕМЕТНУЮ ОЧЕРЕДЬ, И GAME OVER УЖЕ НА ЭКРАНЕ.

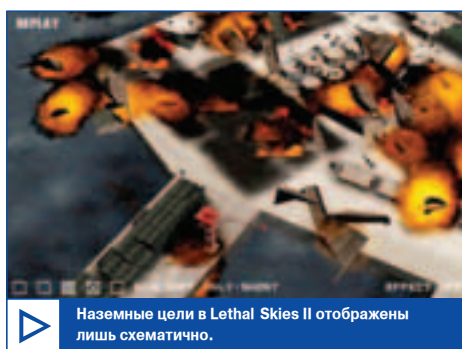
некогда. Однако в любом случае Lethal Skies II – игра не из простых, и начинать ее сразу на Normal, надеясь пройти хотя бы пяток уровней «наскоком», я не рекомендую. Равно как выбирать самолеты и вооружение стоит не по принципу «дай-ка я попробую новую игрушку», а исходя из ситуации, изложенной в брифинге. Стоит, правда, заранее быть готовым к тому, что переигрывать большинство миссий хотя бы по одному разу, но придется.

Если проходить Lethal Skies II в одиночку надоело, можно позвать друга и попробовать мультиплеерные режимы. Это и обычный deathmatch, и «кто больше собьет врагов», и даже гонки по узкому каньону, где любое неверное движение может обернуться гибелью. Играть можно и через split-screen, и через кабель i.Link. Поддержки соединения через Интернет не имеется, хотя это было бы очень заманчивой фишкой.

Из очевидно слабых сторон игры стоит отметить графику. Самолеты смоделированы на среднем уровне, уступая тому же Secret Weapons Over Normandy. Наземные объекты и вовсе схематичны. Впрочем, движок достаточно функционален: если не вглядываться специально, а просто играть, то недостатки в глаза не бросаются и ощущение полетов не портится кривыми текстурами на самолетах. Зато Lethal Skies II выделяется... дизайном интерфейса в брифингах и меню настроек. Они почему-то стилизованы под яркий и веселый комикс, что, вероятно, должно подчеркнуть нереалистичность сюжета. Не будут же, в конце концов, американцы на МиГх воевать с европейцами, активно использующими Б-2? Это, дорогие геймеры, фантастика! ■



▶ Модели самолетов (да и все остальное) трудно назвать очень уж красивыми. Ничего особенного.



▶ Наземные цели в Lethal Skies II отображены лишь схематично.



▶ А-10, рабочая лошадка американских ВВС, примет участие и в выдуманном конфликте будущего. Вот только справится ли он с истребителями противника? Как и в жизни, штурмовику сделать это будет очень проблематично.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/sport ■ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
 ■ РАЗРАБОТЧИК: PIPE Studio ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 64 Мбайт RAM

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

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ОЛИМПИАДА

КОЛЬЦА ВСЕВЛАСТЬЯ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
 perestukin@gameland.ru

Вовсе не реклама, вопреки расхожему мнению, является двигателем торговли. Есть только два столпа товарооборота: крупные спортивные мероприятия и мировые войны. Даже неподкупные Пилоты поддались зову олимпийских колец.

Они уже давно отделились от ассоциаций с чем-то дошкольным и несерьезным, устроив промывку мозгов игрокам своими первыми приключениями. Те головоломки, будто позаимствованные из какого-то технотриллера, отсеяли остатки сублимированной и наивной аудитории, мыслящей категориями «аналогично!» и «ничего не понимаю!». А ведь еще с детства впечатляла рассудительность колобков, их философское видение жизни, преданность делу сыска. Менты junior!

Вот возьмем «Олимпиаду». О чем она, по-вашему? Цитата из игры: «...за кулисами грандиозного спортивного праздника разворачиваются вовсе не праздничные, а очень даже подозрительные и таинственные события: все, буквально все, олимпийцы внезапно заболели. Все, кроме одного – некоего иностранного атлета по имени... Карбофос!» Детский сад? Не скажите. Перечитаем текст... Все становится на свои места! Карбофос – это международный олимпийский комитет. Микстура, свалившая с ног спортсменов – запрещенный допинг! Пилоты – особы, вынужденные броситься на помощь нашей сборной, которую опять хотят бесчеловечно засудить! Посмотрите на Карбофоса – типичный откормленный спортбюрократ, с табуреткой за спиной, символизирующей продажность, волокиту и закрепленность к месту. Итак, извечный враг братьев, олицетворяя собой околоспортивное зло, всячески шельмует и жульничает: за-

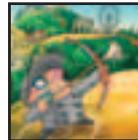
ряжает по десять стрел, давит массой. Грубит. Пилоты терпят выходки «иностранца» до поры до времени. Однако со второй половины соревнований они принимают правила игры: Коллега выступает платформой для Шефа во время прыжков через перекладину, вдвоем они прыгают с шестом... Но кто посмеет сказать слово против? Пилоты, как близнецы-братья (а не родственники ли они?), не мыслят жизни друг без друга. Выручка, взаимопомощь – вот что отличает неразлучную парочку. Эгоизм и индивидуализм Карбофоса обречен. «Майн гот!» – только и успевают повторять толстячок, уступая дисциплину за дисциплиной.

«Олимпиада», где сошлись в жаркой схватке Добро со Злом, состоит из двадцати аркадных игр. Каждая – это анимированная, рисованная вручную, вызывающая из памяти ранние 90-е, картинка. Все управление лежит на мышке. Спешки, присущей спортивным играм, здесь нет. Побеждает не самый сильный, а наиболее подготовленный. Каждое состязание – небольшая задачка: что еще мерзопакостного придумал Карбофос? Но нехитрое решение оставляет в дураках зарубежного гостя. А как иначе? Наши ведь по-любому должны победить! ■

ВЕРДИКТ



В ФОРМЕ



6.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Актуальная тема, любимые персонажи, фирменная рисованная анимация, легкий жанр.

МИНУСЫ

Не хватает режима для двух игроков. Маловато участников.

Братья Пилоты, наравне с Чебурашкой, должны стать символом сборной.



▶ Шеф с помощью Коллеги возьмет нужную высоту.

НИКТО НЕ ЗНАЛ, А ОН – БЭТМЕН



БА, ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА!

Работой над «Пилотами» отметились такие известные студии, как «К-Д Лаб» и Pipe Studio. «К-Д Лаб» вообще лидер в деле создания детских игрушек: калининградцы в свое время успели поработать и над серией «Ну, погоди!»... Все эти

проекты шли в тени «Самогонки» и «Периметра». Однако будь они чуть успешней, мы бы знали другой «К-Д Лаб». Кстати, именно эта студия разрабатывала грядущих «Братьев Пилотов 3D: Дело об огородных вредителях».

ХУЖЕ, ЧЕМ

Страусиные Бега



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Братья Пилоты: По следам Полосатого Слона



ПИЛОТЫ – НЕ СПОРТСМЕНЫ. БЕРУТ, В ОСНОВНОМ, УМОМ И ХИТРОСТЬЮ.



▶ Карбофос лажает. Этот мяч берется легко и непринужденно. Одним взмахом мышки.



▶ Не совсем олимпийский вид спорта. К тому же весовые категории явно разные!



▶ Карбофоса всегда подводит его излишняя самоуверенность. Обратите внимание на команду Пилотов – четкая и слаженная работа! Отставание ликвидируют, будьте уверены.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: scrolling shooter/management ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»/snowball.ru ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Moonpod ■ РАЗРАБОТЧИК: Moonpod
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: Pentium 166, 32 Мбайт RAM

ОБЗОР

<http://www.snowball.ru/ko>

ВЕРДИКТ

ЦВЕТОК ЗАПОЗДАЛЫЙ



5.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Низкие системные требования, увлекательный игровой процесс, добавленная локализаторами озвучка персонажей.

Минусы

Банальный сюжет, однообразный поиск ресурсов, немного неряшливая статичная графика.

Аркадная леталка и экономическая стратегия начального уровня в одном флаконе для ностальгирующей публики.

КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ (STARSCAPE)

Мы – дети галактики

МАРИНА ПЕТРАШКО
petrashko@list.ru

Давным-давно, в далекой галактике... Нет, наоборот – у нас под боком и в будущем. В общем, очередная экспедиция в космические дали «успешно» попадает в традиционную катастрофу. Рокковая случайность при первом запуске нового оборудования забрасывает незадачливых астронавтов в иное измерение. Мало того, корабли сопровождения основной станции разметало по галактике, как икру из просроченной банки. Так начинается «Космическая Одиссея». Что ж, посмотрим, что у нас дальше.

А дальше остатки экипажа станции, посоветовавшись, назначают подвального игроку героя спасителем человечества и выдают ему под это дело то ли корабль, то ли не корабль, а... нечто, лучше всего описываемое словами «космический пенал», если судить по его размерам. На этом, с позволения сказать, транспорте и надо будет покорять просторы окружающего космоса, нелегким трудом добывая из окрестных астероидов три вида ресурсов. Они нужны, во-первых, для поддержания жизни

станции, ведущей поиски пропавших, во-вторых, для научных исследований, позволяющих выдумывать новые виды оружия и брони, и, в-третьих, для их производства. Не забыты средства нападения и защиты: в параллельном мире, оказывается, обитают коварные враги человечества – Архиды, мечтающие изничтожить случайных гостей. Есть там и союзники, готовые поделиться технологией и информацией, нужно только их найти. И миссия поиска возлагается на главного героя. Хочешь не хочешь, лети на разведку!

Космос-то у нас плоский. На заднем плане скроллятся звезды и туманности, но летает чудо-пенал только в двух измерениях, расстреливая на своем пути астероиды и врагов. Насбивав достаточно, можно вернуться на базу и перенестись в другой участок глобальной карты, а из особых

точек «перехода» – даже на новую карту. Так, в бесконечных поисках пропавших кораблей, ресурсов, союзников и пройдет игровое время. Любопытно, что за бугром проект вышел довольно давно, да при этом еще явно старался сыграть на тонких струнах ностальгии по старым космическим аркадам – отсюда и геймплей, и графический дизайн. Локализаторы добавили игре неожиданного колорита, одарив сленг некоторых персонажей непередаваемыми англицизмами вроде «стаф» и «эквипмент». В сочетании с псевдонаучным сюжетом смотрится довольно забавно.

Что же у нас в сухом остатке? Можно сказать, «милая безделушка», подобно внезапно найденной за шкафом старой пятидюймовой дискете, ненавязчиво выжимающая слезу у тех, кто помнит, что когда-то были такие страшно крутые 286-е компы. ■



Станция «Щит Зевса» выходит из подпространства.

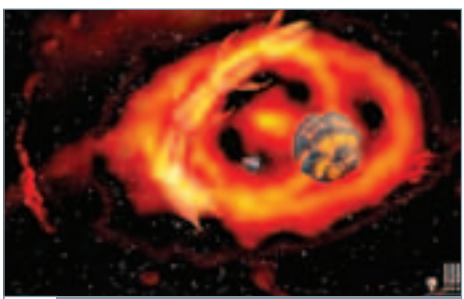
— ХУЖЕ, ЧЕМ	+ МНОГОГРАННЕЕ, ЧЕМ
Космические рейнджеры	«Платипус»

ЗАБАВНАЯ ФИЗИКА ПОЛЕТА И НИКАКОГО ПЛАСТИЛИНА!

КОСМИЧЕСКАЯ СКАЗКА НА НОЧЬ

НЕОЖИДАННЫЙ ПОДАРОК ЛОКАЛИЗАТОРОВ

Оригинальная игра была начисто лишена озвучки, и все диалоги выдавались сухим языком титров. Заботясь о потребителях, компания Snowball наделила персонажей голосами, да еще какими! Чего стоят одни Ксенары – раса роботов с непередаваемым «таки одесским» выговором. Игривый тон локализации можно объяснить тем, что русское издание «Одиссеи» явно рассчитано на детей. Но как же они смогут оценить ностальгическую подоплеку всего действа?



В космосе таится немало сюрпризов. Это чудище выбралось из разбитого метеорита.



Красные точки – враги, зеленые столбики – минералы, синяя девушка – навигатор.



Псевдоанимешная мастерица говорит дело: если вы вовремя не постройте новый истребитель взамен старого «пенальчика», рискуете стать генетическим сырьем для Архидов.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: strategy/RPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Koei ■ РАЗРАБОТЧИК: Koei
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

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

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII

СТАТЬ ИМПЕРАТОРОМ!

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Romance of the Three Kingdoms опрокидывает все представления о стратегиях. Если, конечно, раньше вы не были знакомы с играми от Koei. И не отрадой для казуалов вроде Dynasty Warriors или Kessen, а ключевыми сериалами – Uncharted Waters и P.T.O. Вот только стоит ли начинать знакомство с ними с RotTK VIII? Стоит.

Romance of the Three Kingdoms – название китайского эпоса, повествующего о самой знаменитой серии гражданских войн в Китае. По школьным учебникам истории вам, наверняка, должно быть знакомо так называемое восстание «желтых повязок» – с него, собственно, и начался упадок династии Тан. Но на осколках империи не могла не родиться новая – в ее создании игроку и предлагается принять деятельное участие.

Пока все понятно, но переварите-ка вот такое утверждение: в то время как в обычных стратегиях геймплей и его баланс первичны, а атрибутика (включая и сюжет) вторична, в

Romance of the Three Kingdoms VIII игровой процесс симулирует исторические события, жизнь людей того времени, вплоть до малейших деталей, которые другие разработчики, наверняка, «выкинули» бы за ненужностью и даже вредностью. Возможность устраивать банкет для начальства важнее, чем грамотное соотношение сильных и слабых сторон у юнитов на поле боя. Понятие субординации (подчиненный не властен не только над армией своего повелителя, но даже и над своими действиями) заставит неподготовленного геймера биться в истерику. Смешно, казалось бы, но будь таких деталей одна-две, они бы не оказали особого влияния на игровой процесс. Однако вся игра состоит именно из них, и в конце концов начинаешь видеть, что – да – в этой стратегии тоже есть баланс, но странный, очень сложный и с далеко не сразу прос-

леживающейся логикой. Собственно, все как в жизни. В начале игры вы выбираете себе сценарий (год и расстановка сил на карте Китая, основанная на исторических данных), а также своего главного героя и его подчиненных (исторические личности, либо придуманные вами персонажи). Последнее важно. Romance of the Three Kingdoms – не стратегия, а игра об отношениях между людьми. От выбора героя зависит отыгрываемая вами роль: властитель, наместник провинции, префект города, либо же простой офицер. У каждого из них есть свой набор прав и обязанностей, соответствующих их положению. Это не означает, однако, что следует обязательно выбирать героя наивысшего ранга – добиться успеха можно, будучи кем угодно, ведь очки славы и достижений, а также показатели отношения к вам других людей

ВЕРДИКТ

МУДРЕНО!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Детально проработанный игровой мир, соответствие историческим реалиям, разнообразный и оригинальный геймплей.

МИНУСЫ

Устаревшая графика, несбалансированные бои, сложная игра для неподготовленных игроков.

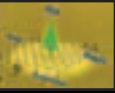
Идеально подойдет фанатам Koei, а остальным даст возможность ознакомиться с типичным проектом этого издательства.



В городе есть для вас немало занятий.

МАСШТАБНЕЕ, ЧЕМ

Kessen II



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Romance of the Three Kingdoms VII



ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР ВОЙНЫ И ЖИЗНИ.

РЕТРО-СТИЛЬ?

НЕМНОГО О ГРАФИКЕ И МУЗЫКЕ

Внешне Romance of the Three Kingdoms VIII выглядит как игра для PS One или даже Mega Drive, если не обращать внимания на некоторые эффекты. Много спрайтов, пусть и красивых, не самый зрелищный проект в XXI веке. Графику вытягивает лишь качественный дизайн, а также функциональность – практически нет сцен,

где требовалось бы 3D. Звуковое оформление также не блещет высокотехнологичностью: обычные «ролевушные» мелодии, приятные, но не более того. Однако следует учесть, что это игра, в которой 90% времени вы проведете, бродя по пунктам меню, и такая ненавязчивая музыка приходится как нельзя кстати.



Путешествия по Китаю займут немало вашего времени. Зато обзаведетесь верными друзьями.



Вам хотят дать взятку. Деньги или репутация – таков выбор.



Как воевали в Китае? А так же, как и везде. Пехота, конница и лучники. Еще есть уникальные юниты, которые можно набирать лишь в некоторых городах – боевые слоны, например.

БОЛЬШЕ СВОБОДЫ, БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ



ОТЛИЧИЯ ОТ ПРЕДЫДУЩЕЙ ЧАСТИ

В седьмой части Romance of the Three Kingdoms можно было играть за любого персонажа, в сиквеле есть возможность контролировать сразу восемь человек. Впервые введена возможность начинать игру в любое время в промежутке между 184 и 234 годами нашей эры. Расширена система, определяющая взаимоотношения между персонажами – например, улуч-

шать их можно, заключив выгодный брак, либо объявив человека своим братом. Увеличилась сложность прохождения, и поэтому играть «от балды», уповав на снисхождение разработчиков, нельзя: попав в сложную ситуацию, можно рассчитывать лишь на дружеские советы, да и то, если вы успели обеспечить себе в мире игры много хороших знакомств.

универсальны, а они, в конечном итоге, и составляют ваш основной капитал. К тому же простой офицер, вовремя предложивший начальству захватить соседний город, да еще и проявивший себя в битве, скорее всего, будет назначен его префектом. А накопив достаточно ресурсов и обзаведясь лояльными сторонниками, можно и вовсе объявить себя независимым государством. В этом и заключается вся прелесть игры: она позволяет перетряхнуть исторические события по своему вкусу, ничуть не жертвуя достоверностью. Что, если союз Цао Цао и Лю Баня потерпел поражение из-за простого префекта, в решающий момент не явившегося со своей армией на поле боя? Вдруг он заключит альянс с такими же мелкими осколками империи, чтобы вместе, как коршуны, наброситься на остатки армий великих героев? Ведь тогда Китай так и остался бы раздробленным, и величие Срединной империи померкло бы надолго, как Европа на века застыла в своем развитии после развала державы Карла Великого? Впрочем, это все домыслы – у меня не получилось разыграть такой сценарий. Может быть, вы сможете?

Однако привыкнуть придется к тому, что это игра «менюшеч-

ная». Типичная ситуация: чтобы выполнить атаку на вражеский город, нужно назначить командира, определить состав войск (автоматически, либо уделяя внимание всем деталям), послать запрос за подкреплением в соседние провинции, а затем только отдать приказ (если имеете на это право), либо предложить его правителю на подпись. Это пример из режима отдачи стратегических команд (активизируется раз в игровой квартал). Есть еще и тактические – для каждого месяца. В последнем случае ваш офицер может выполнять (простым выбором пункта меню) некую полезную для города работу: общаться с людьми, покупать артефакты в магазине и вообще вести обычную жизнь. Изредка появляются заскриптованные события – например, торговец краденым попросит скомпрометировать особо честного чиновника. За такими бытовыми мелочами и проходит большая часть игры, причем далеко не сразу вы поймете всю прелесть такого времяпрепровождения. Но стоит только втянуться, как магия Коеи уже не позволит вам бросить игру. ■

Мы благодарим интернет-журнал <http://www.game24.ru> за помощь в подготовке материала.



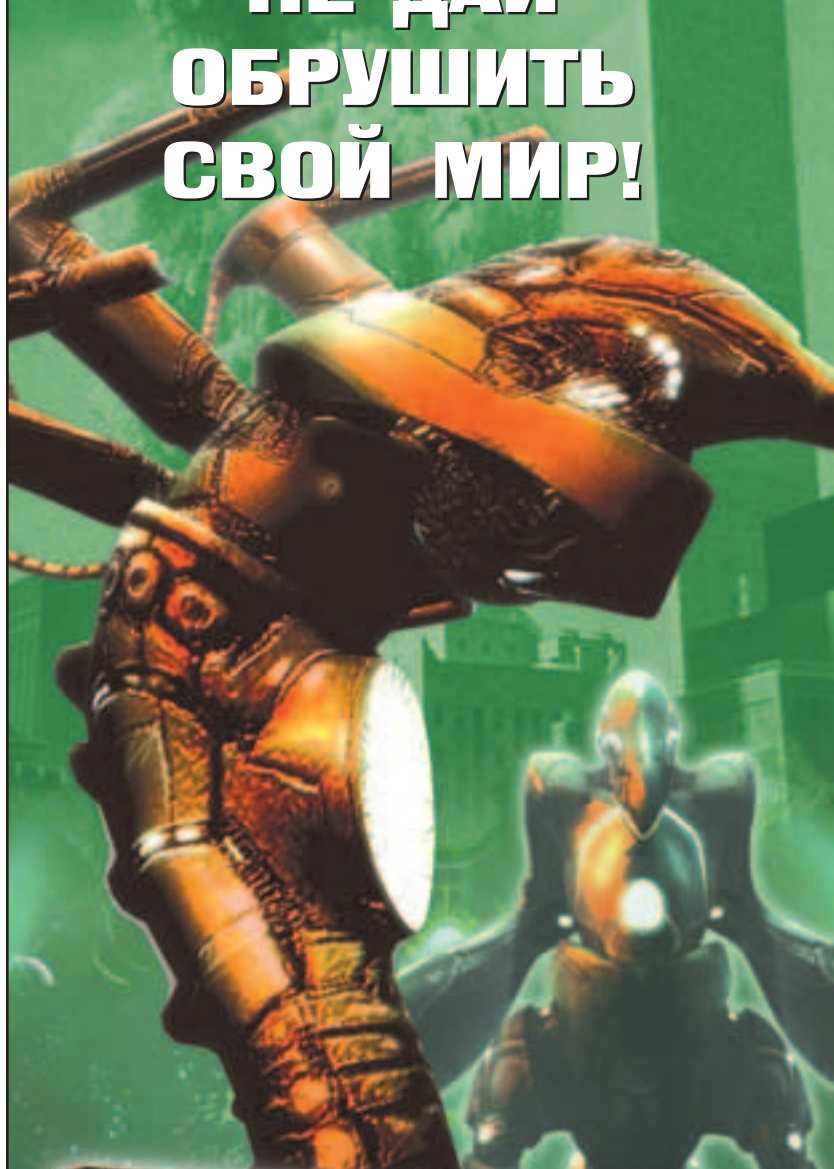
Очки стратегии тратятся на внесение предложений, очки действия – на выполнение миссий.

ALIEN INVASION

FUN COM

МедиаХауз

НЕ ДАЙ ОБРУШИТЬ СВОЙ МИР!



Anarchy Online: Alien Invasion

включает полную
ОБНОВЛЕННУЮ
версию Anarchy Online,
Notum Wars и
Shadowlands.

Розничная цена **750** рублей
включает один месяц игры в АО+NW+AI.

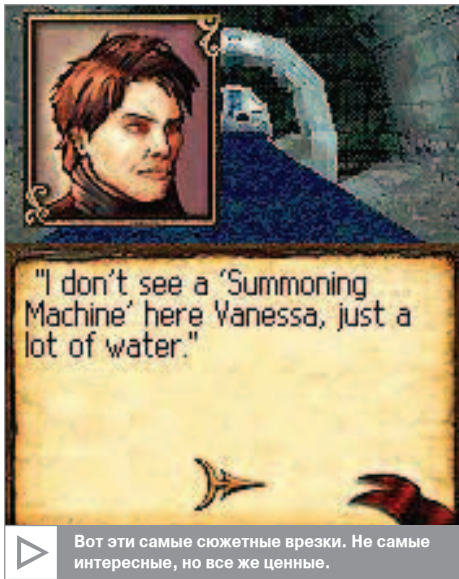
www.mediahouse.ru

Информация и заказ дисков:
(095) 931-92-69



■ ПЛАТФОРМА: N-Gage ■ ЖАНР: FPS
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nokia ■ РАЗРАБОТЧИК: Torus Games
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

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



▶ Вот эти самые сюжетные врезки. Не самые интересные, но все же ценные.



▶ Локации в игре – многоэтажные. Это вам не первый Doom.



▶ В очередь, фраги, в очередь! У меня на всех патронов не хватит!

ВЕРДИКТ

ПРАВИЛЬНОЕ МЯСО

7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ **ПЛЮСЫ**
 Превосходная графика, увлекательный игровой процесс, продуманный сюжет.

- **МИНУСЫ**
 Малая продолжительность игры, некоторые глюки с графикой, плохо прорисованное оружие.

Хороший шутер. После прохождения от скуки спасет multiplayer.

ASHEN

ЗАГАДКА ГОРОДА СЕМИ РЕК

KINGY
madkingy@mail.ru

Долгое время после релиза N-Gage на этой консоли не выходило ни одного эксклюзивного и при этом качественного игрового проекта. Наконец свет увидел второй по счету на N-Gage шутер с видом от первого лица – **Ashen**. Изучив в свое время пресловутый **Red Faction**, я ожидал от новинки худшего... Но был приятно удивлен.

Действие игры, предположительно, происходит в современном мире. Главный герой – Джейкоб Вард (Jacob Ward), брат Ванессы (Vanessa), исследовательницы руин таинственного Города Семи рек (Seven River City), которая пытается найти затерянный город Магабир (Magabir). В письме она говорит, что ей это удалось, и зовет вашего героя «в гости». А затем не выходит на связь несколько дней. Может, что-то случилось? Это нам и предстоит выяснить. Побродив по развалинам древнего города, Джейсон натывается на аномалии – плод работы сверхъестественных сил. Разумеется, небезопасных. К счастью, у него с собой револьвер... Завалив несколько монстров, он находит инопланетное оружие, чем-то похожее на бластер в Quake 2. Всего же в игре присут-

ствует девять уникальных средств уничтожения. Плохое качество их прорисовки отчасти компенсируется приличной анимацией. Игру делают интересной крепкий сюжет и красивая 3D-графика локаций, показывающая способности маленького, но гордого смартфона. Gameboy Advance со своей псевдотрехмерностью и рядом не стоял! Ashen разделен на 8 уровней, каждый из которых представляет собой какую-то часть затерянного города: от простых развалин до церкви и жилых кварталов, также территории другого измерения. Всем уровням свойственны красивые текстуры и интересный дизайн. Смысл игры сводится к беганью по локациям с попутным отстрелом орд монстров, что так и лезут под пули, и поиском ключей к разгадке тайны древнего города. Из диалогов с аборигенами постепенно сплетается вычурная сюжетная канва. В игре семь видов монстров: от злобных пауков, бегающих по стенам, до привидений, тоже, в общем-то, не дружелюбных. Весь этот «зоопарк» отлично дрессируется с помощью

штатных пушек. По атмосфере и динамике действие очень напоминает тот же второй Quake. Через каждые несколько уровней нас ждут неслабые боссы. А в конце поджидает их «папа» – чудовище обло, огромно, стозевоно и лайяи. Не все враги видны невооруженным глазом, но в первой четверти игры отыскиваются очки Ghost Vision, позволяющие обнаруживать отвратительных призраков, стремящихся погубить нашего героя. После прохождения игры я открыл для себя вкус многопользовательских развлечений. Здесь реализовано все, что нужно простому геймеру: традиционный deathmatch и еще несколько режимов, позволяющих скоротать время в кругу друзей. Также игра поддерживает функцию «N-Gage Arena» – с ее помощью можно закатать свои рекорды, бросая вызов лучшим игрокам мира. Ashen меня очень обрадовал – нам представили вполне добротный проект, который едва ли останется незамеченным любителями хороших мобильных игр. Однако в одиночку спасти N-Gage он вряд ли способен. ■



▶ Маленький экран N-Gage все же годится для FPS.

НЕМНОГО О РАЗРАБОТЧИКЕ

TORUS GAMES

Австралийская фирма Torus Games начала свою работу в игровой индустрии в 1994 году. Потом на протяжении многих лет она радовала нас множеством игр на GB, GBC, а также на GBA, к примеру – Duke Nukem Advance, Minority Report, Jackie Chan Adventures. Теперь, после окончания разработки Ashen, Torus Games готовит Operation Shadow, который в скором времени должен будет появиться на N-Gage.

I **В ДУХЕ** **+** **ЛУЧШЕ, ЧЕМ** **+**

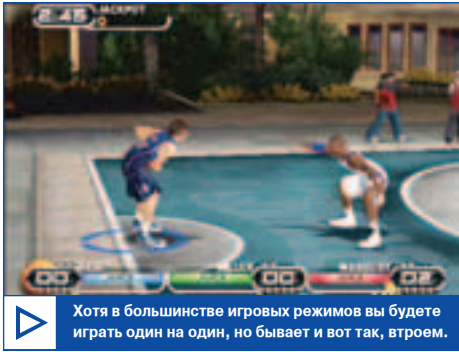
Quake II Red Faction

ЛАДНО СКОРЕННЫЙ ШУТЕР, КОТОРЫЙ ЗАТЯНЕТ ВАС НА ДЛИННЫЕ ЧАСЫ.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: sports
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Midway ■ РАЗРАБОТЧИК: Midway Sports
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.nbaballers.com>



▶ Хотя в большинстве игровых режимов вы будете играть один на один, но бывает и вот так, втроем.



▶ После завершения каждого чемпионата вы будете наблюдать стильные заставки.



▶ За каждое удачное движение, забитый мяч, блок и так далее вы будете награждаться очками и добавлением энергии к линейке «house». Когда она полностью заполнится, у вас есть шанс сделать суперудар.

NBA BALLERS



ДУЭЛЬ НА МЯЧАХ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Тенденции рынка спортивных игр все больше сводятся к тому, что обычные спортивные симуляторы хоккея, футбола, баскетбола отходят на второй план, их место занимают различные экстремальные виды спорта, а в последнее время еще и упрощенные варианты этих же игр.

Хотя назвать их «упрощенными» зачастую очень сложно. Те же пляжный волейбол, уличный футбол и баскетбол – игры весьма интересные. Да, в них участвует меньше людей, чем в обычных версиях, зато и правил там тоже немного, и геймерам предоставляется большая свобода действий. В NBA Ballers же нам выпадет шанс поиграть в совсем экзотический вариант баскетбола – один на один с соперником в одно

кольцо. Конечно, были уже такие игры, даже специальный режим в NBA Live, но они наскучивали через пять минут после начала – уж больно разнообразными оказывались.

Разработчики NBA Ballers решили эту проблему. Игра превратилась, если можно так сказать, в подобие файтинга. Здесь у каждого персонажа есть множество финтов, обманных движений, ударов, и даже комбы. Задача на площадке ясна – нужно забить мяч в кольцо. Но вот способов это сделать – просто море. Можно одним движением обвести соперника и забить мяч, бросив его в кольцо, но это ведь совсем не красиво. А вот если сделать пару обманных финтов, а затем ударить мяч об пол так, чтобы он летел к щиту, а потом поймать его у самого кольца и добить сверху – это уже совсем другое дело.

Помимо чисто эстетического удовольствия от происходящего на экране, игрок получает очки за все

эти красивые движения. Если вы сделали подряд много хитрых финтов, а потом весьма эффектно забили мяч, то все это складывается и получается комбо. Чем больше было движений, тем больше получите очков. Соответственно, у вас заполняется особая линейка, и становятся доступны суперудары. После матча на эти очки можно покупать различные вещи для вашего собственного персонажа. Их, надо сказать, тоже очень много. Есть возможность даже машину купить, на которой будете прямо на площадку выезжать, что уж говорить о всяких кроссовках и цепочках.

Игровых режимов не так много: можно участвовать в телешоу – Rags to Riches, попрактиковаться или попробовать свои силы в обычных чемпионатах. Но, поверьте, их вполне хватает. Главное в этой игре – не режимы, а количество бонусов. Тут вам и интервью со звездами NBA, и всевозможные фотографии с обложками журналов, и приколы от разработчиков... Да чего здесь только нет! А ведь в игре еще и подружку можно завести, которая будет морально поддерживать своего парня на площадке. ■

ВЕРДИКТ

МОДНО



МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Море бонусов, продуманный геймплей, великолепный режим Rags to Riches, игра очень стильная.

Минусы

Некоторая угловатость персонажей (а ведь их максимум трое на площадке), отсутствие столкновений в воздухе.

Модный аркадный баскетбол, набитый бонусами и снабженный в придачу весьма хорошим геймплеем. Для фанатов и не только.



▶ Эффекты в стиле «Матрица» и эту игру не обошли.

ФАБРИКА ЗВЕЗД ПО-БАСКЕТБОЛЬНОМУ

RAGS TO RICHES

Основной режим в игре – Rags to Riches. Некое телешоу, которое позволяет молодым талантливым баскетболистам показать себя. Вам предстоит играть как с такими же парнями с улицы, так и со звездами NBA. После завершения очередно-

го сезона передачи, ее устроители будут выдумывать новые правила для соревнований, чтобы привлечь больше зрителей и усложнить жизнь нам. В итоге выходит неплохой сюжет, что для спортивной игры просто здорово.

НА УРОВНЕ

NBA Street Vol. 2

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

NBA Live 2004

ОЧЕНЬ СТИЛЬНЫЙ, НАБИТЫЙ ВСЯКИМИ БОНУСАМИ И, ГЛАВНОЕ, ИГРАБЕЛЬНЫЙ УЛИЧНЫЙ БАСКЕТБОЛ.

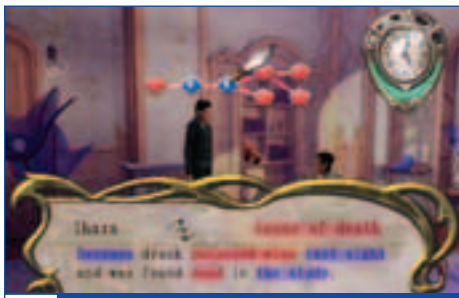


■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: adventure
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.capcom.co.jp/gnb>



▶ Читая мысли, можно узнать что-нибудь полезное. Или что-нибудь бесполезное.



▶ Диалоги ветвятся бедно и неизобретательно, и большинство тем повторяют друг друга.



▶ Типичная сцена из игры. Такаси с задумчивым видом стоит перед сложносочиненным бэкграундом и думает, что бы такое потрогать, чтобы его выпустили из запертой комнаты?

GLASS ROSE

КАМЕННЫЙ ЦВЕТОК

ИГОРЬ СОНИН
sonin@gameland.ru

Когда казалось, что классические приключения отжили свое, когда Broken Sword: The Sleeping Dragon потерял корни и встал к PC задом, к консолям передом, когда Sierra отправила на свалку истории сиквел Full Throttle, – в эти времена разработчики из Capcom вдруг собрали приставочный квест, построенный на чисто компьютерной механике point-n-click. Зачем?

Молчит Capcom, лишь показывает историю про любопытного репортера, который слишком рьяно расследовал серию убийств и провалился во времени в двадцатые годы прошлого века. Оказавшись на месте преступления, в готическом особняке, он видит, как помогавшая ему девушка бродит по дому незримым для

обитателей призраком, а его самого все почему-то считают сыном покойного хозяина. Что творится, кто все эти люди и как вернуться в будущее, – все это Такаси и пытается выяснить на протяжении игры.

Glass Rose больше похожа на древние приключения от Sierra, чем на современные консольные проекты. Вы указываете на предметы курсором, управляя им не мышью, но левой аналоговой рукояткой джойстика. Никаких действий, прыжков и атак. Такаси каждый раз остается один на один с новой комнатой – пока не разыщешь все улики, выйти не позволят. Изредка удается поговорить с аборигенами, что реализовано в высшей степени оригинально: игрок должен подсветить курсором одну из фраз в речи собеседника, и Такаси сам задаст подходящий случаю вопрос.

Невооруженным глазом видно, как тяжело давалась игра девелоперам.

Они умудрились нарушить почти все заповеди создания хорошей детективной приключения. Например, действие развивается в двух мирах – в настоящем (в современности) и в прошлом, но связи между вселенными нет. Вы можете посмотреть на лампу на столе – и герою вдруг явится видение из обычной жизни, но заранее догадаться, что именно лампа наведет его на мысль, нельзя. В игре напрочь отсутствует обычная для квестов причинная зависимость в духе «возьми молоток – пройди два экрана – забей гвоздь». Glass Rose, напротив, из локации в локацию заставляет игрока заниматься опустевшим «пиксельхантингом». Спасает только низкий уровень сложности, на котором все активные объекты подсвечиваются, а геймплей вырождается до простейшего поиска светящихся кнопок.

Сарсом, известная своими экшн-играми, подвзялась творить то, в чем никто из ее сотрудников ничего не понимает. Приключения вышла с претензией, с мыслью и с идеей, но совершенно сумбузная и для игры малопригодная. Особенно если вы знаете толк в умных квестах и детективах. ■

ВЕРДИКТ

НЕ СУДЬБА



5.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Необычная жанровая принадлежность, оригинальный геймплей

Минусы

Чрезмерная линейность, невнятный сюжет, варварская анимация и неправдоподобная игра актеров.

Попытка создать приличный детективный квест провалилась. Слишком уж все предсказуемо.



▶ В каждой детективной истории должен быть дворецкий.

Я – СУПЕРСТАР!

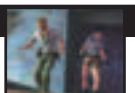
ПРОТАГОНИСТ GLASS ROSE – ЗВЕЗДА ЯПОНСКОЙ ПОП-СЦЕНЫ

Внешность Такаси скопирована с Масахиро Мацуоки, барабанщика японской мальчишковой группы Tokio. Идея не нова – мы уже видели Камуи Гакта в главной роли в Vajingai. Не ясно только, зачем помещать поп-звезду в Glass Rose –

игру медленную и интеллектуальную, предназначенную явно не для поклонниц музыканта. Кстати, тот же Мацуока исполнит главную роль в Godzilla: Final Wars – блокбастере, посвященном 50-летию гигантской рептилии.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Broken Sword: The Sleeping Dragon



КУДА ХУЖЕ, ЧЕМ

Shadow of Memories



GLASS ROSE – ДАЛЕКО НЕ ЛУЧШИЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ПОЛУПУСТОГО ЖАНРА.



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action/sports
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Alphadream Corporation
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.hamtaro-games.com>

НАМТАРО: НАМ-НАМ GAMES

ДА ЗДРАВСТВУЕТ ОРУТЮБАН ЭБИТЮ!

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

Нamtaro – это телешоу, популярное в Японии, а с некоторыми пор – и в Америке. У десятилетней девочки Лоры живет хомяк Хамтаро. Когда Лоры нет дома, Хамтаро идет играть со своими друзьями – как ни странно, тоже хомяками. Он даже сколотил целую команду – Nam-Nam Gang.

Из краткой политинформации можно извлечь очевидный тезис: Nam-Nam Games – это игра про Хамтаро и его друзей. Причем не какой-нибудь захудалый экшен «по мотивам», а самые настоящие Хомячьи Игры. И это не просто громкое название – представлены аж пятнадцать дисциплин, начиная с таких обыденных, как теннис, и заканчивая не совсем привычными скачками на огромных цыплятах по пересеченной местности. Хамтаро выступает на Играх в качестве менеджера своей команды – Nam-Nam Team.

Но хомяки не были бы хомяками, если б в их понимании «спорт» означал то же, что и для людей – тяжелые физические нагрузки, многочасовые тренировки и серьезный подход к делу. Для хомяков спортивные состязания – это, в основном, приколы и веселье. А для неискушенного игрока – настоящее мучение.

Дело в том, что в каждом виде спорта интерфейс и управление не одинаковы. И если в теннисе и пляжном волейболе стиль игры ничем не отличается от «взрослых» аналогов, то в каком-нибудь забеге на сто хометров (хомяко-метров, это у них единица измерения такая) необходимо поочередно нажимать две кнопки, причем в строго определенных моменты. Выиграть хотя бы серебро на сложности Easy в таких видах местного спорта практически нереально. Конечно, можно хорошо подготовиться, научиться реагировать не то что на картинку – на звук, но для этого потребуются долгие часы тренировки. Впрочем, хардкорному игроку с врожденным

чувством ритма подобное испытание в новинку не будет.

Что касается остальных аспектов, то они в массе своей идут игре только на пользу. Учитывая количество дисциплин, играть и проигрывать/выигрывать можно долго и со вкусом. Если прищипить сюда же мини-игры а-ля жидкокристаллические монстры марки «Электроника», возможность заказать любую музыкальную композицию на местном хомадио, а также другие забавные фишки, то в итоге получится Большая Интересная Игра. Мультиплеерные возможности, кстати, не ограничиваются дружескими матчами и соревнованиями. Игра предусматривает специальные многопользовательские сюрпризы. Например, одеждой, которая выдается в определенные моменты игры, надлежит меняться с друзьями. Опять же, можно хвастаться своими достижениями перед менее удачливыми товарищами. Впрочем, что я рассказываю? В Nam-Nam Games имеет смысл просто поиграть – сами все увидите. ■

ВЕРДИКТ

НАМТАРООООООО!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Хомяки. Много хомяков. Слабовразумительная спортивная подоплека идет лесом. Или полем. Главное – это хомяки.

МИНУСЫ

Хомяки хомяками, но игра сложновата. Вам грозит если не сумасшествие, то как минимум стертые подушечки больших пальцев.

Дети будут в восторге. Взрослые – здорово разочарованы. Взрослые дети – вне себя от счастья. Эти маленькие грызуны такие милые!

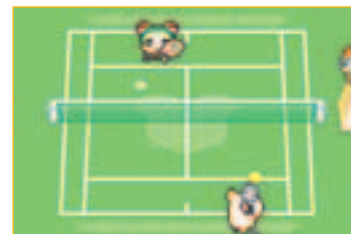


Хомяк Бубка берет планку в семь метров! Урааа!

ТОК-ШОУ «ХОМЬЯ СЕМЬЯ»

НЕМНОГО О ПРИСТРАСТИЯХ ЯПОНСКИХ ПОДРОСТКОВ

Аниме-фильм Hamtaro (Tottoko Hamutaro) впервые появился на японских телеэкранах в июне 2002 года. Сериал про дружных хомячков завоевал свою аудиторию и через короткое время переехал в США под крыло Cartoon Network. 21 августа этого года выходят новые эпизоды под общим названием Nam-Nam Games, крепко связанные с игрой. В них, кстати, впервые в истории сериала появится персонаж по имени Во, который в игре дает ценные советы.



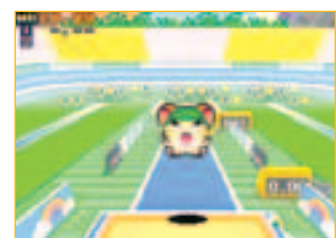
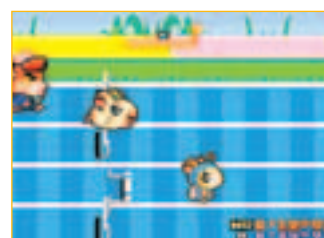
РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ	ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ
Mario Golf Advance Tour	Disney Sports Soccer
БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ. И ДА ПОМОЖЕТ ВАМ СВЯТЕЙШИЙ НАМТАРО!	

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

Стометровки. Необходимо жать кнопку «А» с ритмичностью барабанщика «Металлики» ради одной-единственной золотой медальки.

Редкостное удовольствие для нас, людей, – пострелять из хомячиного лука.

Чтобы понять, как надо крутить молот, потребуется не одна минута умственных усилий.





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/RPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Koei ■ РАЗРАБОТЧИК: Koei
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

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



▶ Некоторые миссии надо проходить на время, однако чаще всего оно не ограничено.



▶ Внимательно следите за радаром – он и врагов покажет, и сориентироваться на местности поможет.



▶ Понятие Matrix-style настолько часто употребляется теперь в описаниях видеоигр и кинолент, что даже как-то и боязно. В Crimson Sea 2 есть и «замедление времени», ненадолго делающее врагов беспомощными.

МУЛЬТИПЛЕЕР



Поддержки сети в Crimson Sea 2 нет, поэтому вдвоем можно сыграть только в режиме сплит-скрин.

Выбирать, однако, позволено не только Sho и Feanau, но и некоторых недоступных в однопользовательском режиме персонажей. Всего вариантов мультиплеера три: Versus, Cooperative и Challenge. Соответственно, вам предлагают сражаться друг с другом, проходить уровни вдвоем (нельзя использовать некоторые спецприемы), либо же соревноваться «на очки». Все они очень напоминают Samurai Warriors, где мультиплеер явно был введен по принципу «чтобы было». Все-таки, хотя играть вдвоем достаточно удобно, а местами – и интересно, такие проекты расчитаны в первую очередь на однопользовательское прохождение.

CRIMSON SEA 2

КОСМИЧЕСКАЯ ОПЕРА

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

В последнее время чуть ли не в каждый номер попадают игры от Koei, и все они получают высокие оценки. Но если ранее это были достаточно типичные для издателя «странные» проекты с «историческим уклоном», то на сей раз он подготовил нам нечто новое, незнакомое.

Лишь владельцы Xbox знают, что такое оригинальный Crimson Sea 2 – по каким-то причинам игра была эксклюзивом для платформы от Microsoft. Однако времена меняются, ситуация на рынке консолей стала вполне определенной, и сиквел вышел уже исключительно для PlayStation 2. Что особенно приятно, игра оказалась более привлекательной по всем параметрам – от геймплея и сюжета до качества графики, а некоторые технические ограничения платформы были успешно обойдены.

▶ КОСМИЧЕСКИЙ КОКТЕЙЛЬ

Crimson Sea 2 – игра очень необычная, и она может быть описана как смесь офлайн-режима Phantasy

Star Online, Dynasty Warriors, Shinobi и Devil May Cry. Хотя сюжет играет здесь достаточно важную роль, линейного продвижения по нему нет, и геймер самостоятельно выбирает миссии – из тех, что ему выдают персонажи на главной базе. Там же, к слову, находятся магазин, место для сохранения и прочие объекты игровой инфраструктуры. Всего в игре насчитывается около 60 миссий, место действия – несколько планет. На каждой из последних, в свою очередь, имеются 4-5 локаций. Как и в Phantasy Star Online, часто возникают ситуации, когда ту же локацию (возможно, слегка измененную) надо посетить во второй или третий раз, но уже с другим заданием.

Сюжет же у нас таков: человечество страдает от нашествия злобных инопланетян, однако агент по имени Sho, обладающий сверхъестественными

возможностями, способен во второй раз сотворить чудо и спасти свою расу. Поначалу история кажется примитивной, но по мере прохождения игры вам продемонстрируют столько скелетов, лежащих до поры до времени в шкафу, что хватило бы и на иную «полноценную» японскую RPG. Сюжет иллюстрируется отличными роликами, что несколько нетипично для жадной на такие вкусные плюшки Koei. Ждите, что в скором времени энтузиасты сделают несколько неплохих Game Music Video на этом материале.

Система боя поначалу может показаться похожей на Dynasty Warriors, однако есть и заметные отличия. И неудивительно – игра рассчитана не на участвующих в масштабных сражениях полководцев, а на героев-одиночек, зачищающих локацию, чаще всего – «коридорно-комнатного» типа. Боец с самого начала имеет три основ-



СОДЕРЖАНИЕ ПРЕДЫДУЩИХ СЕРИЙ



ВЛАДЕЛЬЦЫ PS2 НИЧЕГО НЕ ПОТЕРЯЛИ!

Если вы боитесь, что ничего не поймете в сюжете Crimson Sea просто потому, что не видели первую часть, не отчаивайтесь. Во-первых, в общих чертах и так можно догадаться, что там было. Во-вторых, прямо на базе есть специальный человек, который может вам пересказать целиком сюжет оригинальной игры. И

не на словах, а с помощью двадцати видеороликов! Полностью этот экскурс в историю займет около полчаса. Это не есть оригинальная находка Koei. По такому же принципу пересказ сюжета был организован в сиквеле Zone of the Enders, и по той же причине: первую часть толком никто не видел.

<p>ПОХОЖЕ НА</p> <p>Phantasy Star Online</p>	<p>ДИНАМИЧНЕЕ, ЧЕМ</p> <p>Samurai Warriors</p>
--	--

ОТЛИЧНЫЙ ЖАНРОВЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ, ОДНАКО НЕ СЛИШКОМ АМБИЦИОЗНЫЙ.

ВЕРДИКТ



МОЛОДЦЫ!



7.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Динамичный геймплей, интересный сюжет, хороший дизайн монстров, продуманная система боя.

Минусы

Среднее качество графики, однообразие миссий, не самый удачный мультиплеер.

Отличная альтернатива Dynasty Warriors, очень красивый и интересный гибридный RPG и beat 'em up.

ЕСЛИ МУЖЧИНЫ ВАС НЕ ПРИВЛЕКАЮТ...



МОЖЕТЕ ВЫБРАТЬ ВТОРОГО ГЕРОЯ!

После того как пройдете примерно 10% игры, появится возможность выбрать второго героя. Вернее, героиню по имени Feanau. Как и положено, девушка несколько слабее своего партнера по оружию, однако передвигается и атакует быстрее – соответственно, должна понравиться любителям драть-

ся, что называется, «с умом». На ранних этапах развития, правда, персонажи отличаются мало, однако по мере накопления опыта и получения новых возможностей их стили геймплея все более расходятся. Но, естественно, схема «холодное оружие плюс огнестрельное», используется в обоих случаях.

ных типа атак. Один «привязан» к холодному оружию и два – к разным видам огнестрельного (условно можно сказать, что это автомат и гранатомет). Чередовать стрельбу и размахивание гибридом боевого посоха и алебарды можно в любой последовательности – в этом игра схожа с Devil May Cry. И она приветствует выполнение длинных комб – это помогает заполнить линейку специальной энергии, ответственной за местный аналог магии и спецудары. Наиболее важный и часто используемый из последних – замедление времени (вроде bullet-time из Max Payne). Что же касается темпа геймплея, то здесь он даже выше, чем в Devil May Cry – уместно сравнение с Shinobi или Nightshade от Sega.

УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ

Crimson Sea 2 можно расценивать и как обычный боевик, и как игру с элементами RPG – по вкусу. Присутствует система прокачки персонажей: из монстров выпадают предметы, называемые Origin – они-то и расходятся на улучшение характеристик. Грамотное распределение этих своеобразных очков опыта поможет добиться лучшего результата, однако можно и качать персонажа просто как

вздумается – пройти игру все равно сможете. То же касается и системы боя. Конечно, лучше всего атаковать грамотно, однако и любители тупо бить по кнопкам не будут разочарованы. Очень удобной мне показалась реализация наведения на цель. По умолчанию герой бьет в том направлении, куда и смотрит – это избавляет от проблем с тем, что камера выбирает «не того» ближайшего врага и принудительно наводит вас на него. Однако, зажав шифт, можно выбрать самому основную цель (например, злобного босса), а затем вести огонь по нему, выполняя стрейф влево или вправо, уходя от ответных атак. Вообще, в таких аспектах, как управление и набор приемов игра оставляет позади много «чистых» проектов в жанре beat 'em up.

Миссии в Crimson Sea 2 разнообразием не блещут: чаще всего вас попросят уничтожить всех врагов (возможно, какого-то определенного типа) на уровне, добраться до нужной комнаты и уничтожить босса, либо просто обнаружить некий предмет или человека. Это с лихвой компенсируется количеством и оригинальным дизайном монстров. Обычно это насекомоподобные твари в духе фильмов

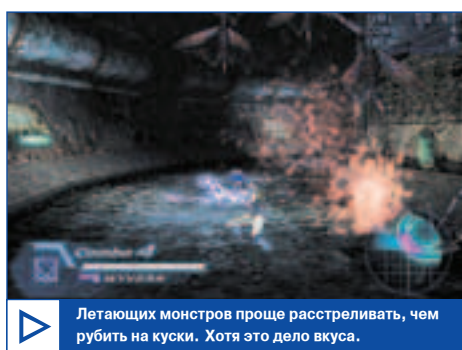
Sharship Troopers и Final Fantasy: Spirits Within. Они ползают, летают, выскакивают из гигантских «маток» и даже рождаются из зараженных людей – в лучших традициях фантастических боевиков.

ПОЧТИ SQUARE ENIX?

Игры от Koei всегда отличались неплохим дизайном, однако в Romance of the Three Kingdoms, Kessen и Dynasty Warriors все герои выглядели примерно одинаково, а остальные игры чаще всего страдали от низкого финансирования, и нам предлагалось лицезреть рисованные портреты и двухмерную графику. Crimson Sea 2 демонстрирует нетипичный для Koei научно-фантастический мир, который был бы вполне уместен в крупной RPG от лидеров жанра. Очень обрадовал саундтрек от Йосихиро Ике (Blood: The Last Vampire), подходящий по стилю для аниме и японских ролевых игр. А быстрый бескомпромиссный экшн наверняка придется по душе фанатам Devil May Cry. Что же касается недостатков, то главный из них – все то же низкое финансирование. Не оставляет ощущение того, что перед нами – проект второго эшелона, добравшийся до потолка заложенного в него потенциала. Сюжет мог бы быть богаче и оригинальнее, графика – поражать воображение, система боя – сложнее. Гипотетический Crimson Skies 3 может стать мегахитом, если разработчики с издателями поставят перед собой ту же задачу, что и Хидео Кодзима во время работы над второй частью Zone of the Enders. Аналогия очень точная. Ну и под конец традиционно отругаю переводчиков и актеров озвучки – их работа выполнена на четверку с минусом, не более того. ■



Спецэффекты вроде взрывов очень красивые.



Летающих монстров проще расстреливать, чем рубить на куски. Хотя это дело вкуса.



Подобные спецэффекты расходуют особую магическую энергию.



В режиме сплит-скрин игра не тормозит и вообще выглядит вполне достойно. Вот только мультиплеер – развлечение явно «не для всех». Уж лучше лишний раз файтинг какой-нибудь запустить...

X-PLANE FLIGHT SIMULATOR 7



ТАМПЛИЕРЫ: КРЕСТОВЫЙ ПОХОД



ЧАСТНАЯ КЛИНИКА



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

X-Plane Flight Simulator 7

ЖАНР:

simulation

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

РАЗРАБОТЧИК:

Laminar Research

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.akella.com>

Резюме: Многотомный авиасимулятор – один для всей летающей братии.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Knights of the Temple: Infernal Crusade

ЖАНР:

action/RPG

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

РАЗРАБОТЧИК:

Starbreeze

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

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

Резюме: Бодрый средневековый hack'n'slash с консольными замашками.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Theme Hospital

ЖАНР:

management

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

«СофтКлуб»

РАЗРАБОТЧИК:

Bullfrog

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

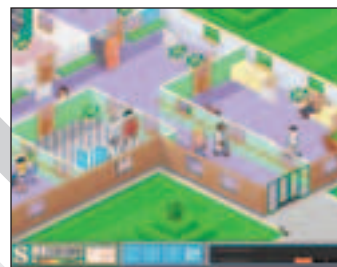
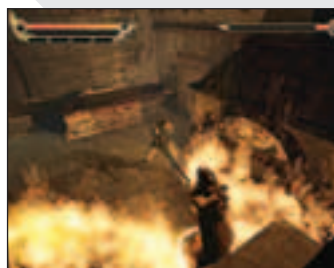
до 4

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

P 133 МГц, 8 Мбайт RAM

<http://www.softclub.ru>

Резюме: Настольная игра менеджера, один из столпов жанра экономических стратегий.



Компания «Акелла» продолжает выпускать новые версии известного авиасимулятора X-Plane одну за другой. К седьмой редакции игра стала еще более проработанной и реалистичной, парку самолетов нет конца и края, а количество доступных аэродромов стремится к бесконечности. Кроме того, на диске поставляется дополнение с «картами всего мира». Прекрасна и локализация: в столь сложном проекте переведены не только текст и звук, но и огромные сопроводительные документы, которые позволят новичку освоиться с управлением самолетом. Игра требует семь гигабайт свободного места на жестком диске, но каждый бит она тратит с пользой. ■

На западе и в Европе «Тамплиеры» вышли на всех возможных консолях, а у нас на русском языке издается пока только PC-версия этого лихого слэшера. Вы получаете в распоряжение одного из рыцарей-тамплиеров, который волею судеб вынужден сразиться с последователями некоего богомерзкого культа. Геймплей незамысловат и в то же время чрезвычайно динамичен: подконтрольный нам мечник семенит по картам и комбо-ударами режет на мясо фанатиков и еретиков. Отечественная редакция так нам понравилась, что, не выйдя на той же неделе богоподобные Giants, быть бы «Тамплиерам» выбором редакции. В общем, рекомендуем! ■

В 1997 году на волне успеха игр серии Theme Park команда Bullfrog выпустила «вариацию на тему» – игру о строительстве не парка развлечений, но почти серьезной больницы. Вы возводите клинику, обустраиваете помещение, нанимаете персонал, лечите болячки и спасаете жизни, не переставая втихаря посмеиваться над больными и лично отстреливать поселившихся в здании грызунов. Локализация, как заведено у компании «СофтКлуб», на высоте: придумать решительно не к чему. Благодаря первоклассному переводу этот не самый свежий проект сияет новыми красками и претендует на почетное место в коллекции любого ценителя игр такого рода. ■

MASHED: ВДРЕБЕЗГИ

МЕССИЯ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Mashed

ЖАНР:

action/racing

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:

Supersonic

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 4

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Messiah

ЖАНР:

action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

РАЗРАБОТЧИК:

Shiny

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

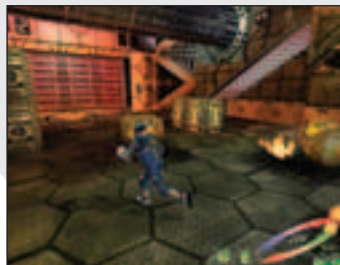
P 233 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://buka.ru/game/Game_3414.htm

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

Резюме: Простенькие гоночки, воскрешающие в памяти часы, проведенные за «Микромашинками».

Резюме: Заковыристый шутер о приключениях крошечного ангелочка в футуристическом мире.



Те, кто в юности играл в веселые и динамичные аркадные гоночки, тоскуют сейчас, поглядывая на бесконечные ряды раллийных симуляторов. Mashed создана как раз для таких людей, по образу и подобию всеми любимых MicroMachines: игроки соревнуются на крошечных трассах и машинках, пуляясь друг в друга из почти реального оружия. Отечественный релиз удался на славу: тексты уютно примостились на положенных местах, а противники костерят врезавшегося в них пилота красиво и витиевато, правда, несколько однообразно. Словом, если вы соскучились по старым добрым гонкам со стрельбой, этот диск – для вас! ■

Однажды встал Господь не с той ноги, разлил чай, уронил бутерброд маслом вниз, да и решил проучить кого-нибудь так, чтоб все знали. Послал тогда боженька на землю малюсенького ангелочка с наказом – отделить агнцев от козлиц и вспать этим самым козлицам по первое число. А тот и рад стараться: переселяясь между телами, он крошит людей руками их товарищей. Столь необычная игра от Shiny хоть и вышла четыре года назад, но и сейчас держится бодрячком благодаря приятному переводу и качественной русской многоголосой озвучке. Только не всегда корректно работает на современных машинах. Посему будьте внимательны! ■

GIANTS: CITIZEN KABUTO



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Giants: Citizen Kabuto

ЖАНР:

action/strategy

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

РАЗРАБОТЧИК:

Planet Moon

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

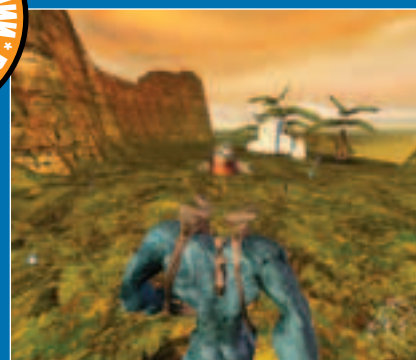
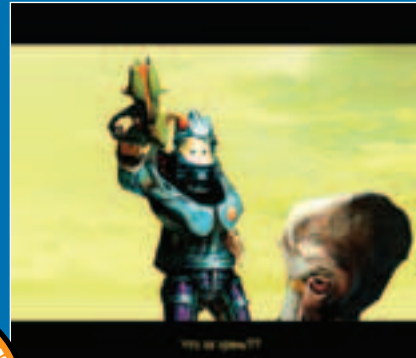
до 10

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

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

Резюме: Фонтан юмора, залихватская стратегия и динамичный TPS. От создателей MDK!



Planet Moon не так хорошо известна, как многие другие команды разработчиков. Однако, осилив три проекта (MDK, Giants: Citizen Kabuto и Armed & Dangerous), студия нашла свой, уникальный стиль. Игры Planet Moon объединяет здоровый, нетривиальный юмор, свежий подход и новизна идей, которые едва ли встретишь в проектах других команд. Giants: Citizen Kabuto хоть и вышла четыре года назад, сейчас смотрится как игра абсолютно свежая, с иголочки – настолько необычны заложенные в нее мысли. Вы попробуете себя в образе одного из трех героев с кардинально различными способностями: станете и космическим

десантником без страха и упрека, и жрицей воды с соблазнительным бюстом, и даже зеленым толстокожим гигантом, который расшвыривает людшек, словно кукол. Девелоперы мешают жанры как хотят: разудалый экшн разбавлен долей стратегии в реальном времени и поперчен здоровой дозой платформенных элементов. Локализаторы взялись за работу со всем возможным пиететом и справились с игрой на «отлично». Диалоги переведены правильно, озвучка начитана весело и живо, меню обработаны элегантно и уместно. Здорово, что игра в нашей версии не потеряла ни капли юмора оригинального проекта. Так держать! ■

НОКИА N-GAGE QD: РАЗДУРАЕМАЯ ПРОТНВОРЕЧНУМУ

Интересующимся новинками в области портативных игровых платформ читателям хорошо известна как сама N-Gage, так и ее трудная судьба. У многих специалистов, и у игровых журналистов в частности, маркетинговая политика компании Nokia по отношению к выводу в свет своего «игрового пульта» вызвала недоумение. Но основные претензии были высказаны аудиторией непосредственно по поводу технологических особенностей устройства. Потрясающе нелепой выглядела необходимость разобрать телефон, чтобы вставить MMC-карту с игрой. А сколько ехидных шуток выслушали в свой адрес владельцы аппарата, превращавшиеся на время разговора в «чебурашек»! Не очень практичным выглядело и использование вертикального экрана, и невозможность работы без SIM-карты, и отсутствие отдельной клавиши для запуска игры, и много что еще. Однако, приобретаемая Nokia N-Gage, мы получали во владение миниатюрный развлекательный центр, в котором навороченный телефон и игровую консоль удачно дополняли FM-приемник и MP3-проигрыватель. И это многое искупало.

Несмотря на весьма активную рекламную кампанию, старт «игрового пульта» от Nokia удачным назвать никак нельзя. Очевидно, надо было принимать экстренные меры. И они были приняты – выход «усовершенствованного» варианта консоли не заставил себя долго ждать. Руководство финской компании вяло увещиваниям обеспокоенной общественности – предприняты успешные попытки исправить большинство недоработок. С другой стороны, не покидает ощущение, что в Nokia никак не могут определиться – что же именно они хотят нам продать. Судите сами. Телефон стал заметно меньше (при этом потяже-

Отдельная клавиша «OK» для выбора пунктов меню и запуска игр серьезно повысила эргономику аппарата.



АНДРЕЙ ДРОНИН/SEAGULL@RAMBLER.RU



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

■ Вес:	143 г	■ GPRS, до 40,2 Кбит/сек.
■ Размеры:	118x68x22 мм, 123 см	■ Java 2 Micro Edition
■ ОС:	Symbian 6.1	■ Bluetooth
■ Дисплей	4096 цветов (176x208)	■ Голосовой набор; память на 20 имен и номеров
■ Встроенная память:	3.4 Мбайт	■ Диктофон
■ Поддержка MMC до 256 Мбайт		■ Встроенный динамик hands-free
■ Стандарты: EGSM 900/GSM 1800		■ Разговор / ожидание: 3.5 ч / 240 ч
■ Рингтоны форматов MIDI и WAV		■ Работа в режиме игры: 5-10 ч
■ WAP: XHTML		
■ Полная поддержка e-mail		

Редакция благодарит сеть центров мобильной связи «Связной» (телефон информационной службы в Москве: (095) 5-000-333, в Санкт-Петербурге: (812) 10-333-10; <http://www.svyaznoy.ru>) за предоставленный на тестирование телефон Nokia N-Gage QD.

лел на шесть грамм), но его все равно практически нереально носить в кармане, не ощущая дискомфорт и не привлекая ироничных взглядов соотечественников. QD гораздо удобнее держать в руке, микрофон и динамик расположены на лицевой стороне устройства и при разговоре его больше не нужно прижимать ребром к уху. По периметру аппарата на пару миллиметров выступает резиновый обод, создающий приятные тактильные ощущения, а также внушающий уверенность, что телефон никогда не выскользнет из руки. Кроме того, игрофон за счет этого приобретает «экстремальный» имидж защищенного от ударов, брызг и пыли устройства, что несомненно поднимет его в глазах потенциальных покупателей. Хотя официальных подтверждений устойчивости телефона к грубым внешним воз-

действиям нами не обнаружено. Обратная сторона сокращения размеров – радикальное уменьшение и скучивание клавиш. Уверен, у людей с крупными кистями рук и большими пальцами возникнут проблемы. Основные игровые кнопки «5» и «7» уже не так сильно выступают над остальными, и я допускаю, что в пылу игры можно по ним и промазать. К тому же буквы на этих кнопках плохо видны. А вот на левой стороне лицевой панели мы наблюдаем явные улучшения. По большей части это касается вынесенной на отдельную кнопку функции выбора («OK» или «Enter»), что сделало общение с телефоном гораздо более комфортным и позволило сократить размеры крестовины. Причем последняя стала тверже на ощупь и ход у него тяжелее – палец быстрее устает, но это, скорее, вопрос тренировки. И самое



Под резиновым ободом и удобными заглушками кроются не только разъемы для гарнитуры и зарядника, но и кнопка выключения телефона.

главное! Наконец-то! С помощью вынесенной клавиши осуществляется быстрый запуск игры, MMC-карта с которой в данный момент находится в телефоне. Другое важное исправление – для замены карты памяти больше не нужно вынимать батарею. Разъем для карточек MMC стал легко доступен, поддерживается их «горячая» замена. Причем при установке карты с игрой происходит автоматический ее запуск. Слот плотно закрывается резиновой заглушкой, являющейся частью уже упоминавшегося «защитного» ребра аппарата. То же самое можно сказать про разъемы гарнитуры (теперь он тоже «человеческий», но – сюрприз! – монофонический) и зарядного устройства. Подобные конструкционные решения выглядят настолько очевидными и логичными, что становятся абсолютно непостижимо, почему так не сделали сразу. Из прочих полезных приобретений отметим улучшенный и более яркий 4096-цветный дисплей с подсветкой (176x208 пикселей) и N-Gage Arena launcher – специаль-



Теперь MMC-карты можно без проблем менять «на лету».

ное предустановленное программное обеспечение, расширяющее коммуникационные возможности аппарата. С помощью N-Gage Arena пользователь может соединяться посредством GPRS с другими обладателями N-Gage, обмениваться различным контентом, а также играть в онлайн-игры. Перейдем к потерям, которые,

Правая сторона лицевой панели, напротив, сильно перегружена скученными и мелкими кнопками.

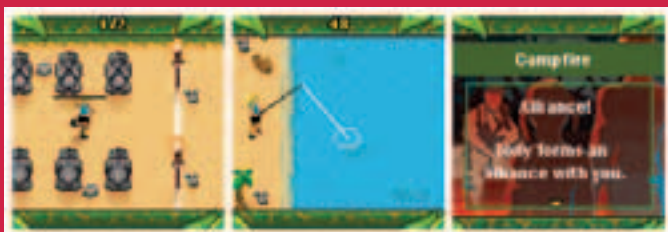


«ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ» НА НАШИХ ТЕЛЕФОНАХ



названием «Последний Герой», и именно этот логотип совершенно официально будет красоваться на стартовом экране нового проекта. По словам разработчиков, в этой мобильной игре мы сможем сами определить, кто станет победителем, всей кожей почувствуем азарт и беспощадность игры. «Последний Герой» – эксклюзивный продукт, который на территории России будет распространяться только через PlayMobile и его партнерскую сеть. Ждите рецензию на игру в ближайших номерах «Страны Игр». ■

Компании Sumea и PlayMobile анонсировали скорый выход новой мобильной игры «Последний Герой». За ее основу взято реальное шоу Survivor, знаменитое и сверхпопулярное во всем мире. В России оно выходит под



Игры тестировались на телефоне Nokia N-Gage QD, предоставленном сетью центров мобильной связи «Связной», телефон информационной службы в Москве: (095) 5-000-333, в Санкт-Петербурге: (812) 10-333-10; <http://www.svyaznoy.ru>

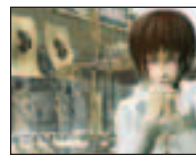
НОВАЯ ЗЕЛАНДИЯ - ПРОТИВ SMS-ИГР

Правительство Новой Зеландии выступило против SMS-игр. Теперь если сотовая компания захочет запустить новую игру, ей придется получить специальное юридическое разрешение, что не так-то просто. Поводом для такого шага стало повальное увлечение местных детишек SMS-играми, несомненно, бес-

покоит их родителей. Во-первых, дети играют целыми сутками, совершенно не контролируя трату денег на SMS, которые, как известно, умеют незаметно «съесть» солидные суммы. Во-вторых, с точки зрения психологов, это просто вредно для неокрепшей психики и общего развития юных новозеландцев. ■

ВИРТУАЛЬНАЯ ПОДРУЖКА В ТЕЛЕФОНЕ

Программисты Гонконга создали онлайн-игру для мобильных телефонов формата 3G с поддержкой приема видеосигнала. Процесс обновляется на ухаживании за виртуальной девушкой. Никакого киберсекса! Поклонники могут посылать чаровнице виртуальные шоколадки, цветы и драгоценности, писать любовные письма. В конце игры дивчина анимешной наружности выберет понравившегося ухажера – это и будет победитель. Причем девушка сама отвечает на любовные SMS. Программа умело реагирует на контекст, ключевые слова и ситуации. Однако Доминик Т.С. Ли – профессор психиатрии Китайского



Университета – предостерегает о возможных негативных последствиях. По его мнению, серьезные проблемы могут начаться у тех, кто, впечатлившись своими виртуальными успехами, попробует перенести этот опыт в реальную жизнь. А у тех, кто испытывает сложности в отношениях с женщинами, вообще может развиться уайеризм или еще что похуже. Издатель игры, компания Artificial Life, планирует расширять сотрудничество с операторами 3G и распространять игру в Гонконге, Японии, Корее, Британии и Германии уже в ноябре. А в январе появится версия и для дам – виртуальный парень. ■

► SPOOKY SLOTS



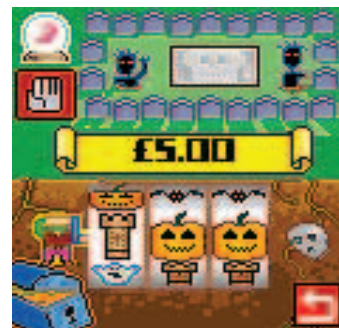
Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 7210, 7250, 7250i	69702010096
Nokia 7650	69702290096
Nokia N-Gage	69702310096
Nokia 3600	69702140096
Nokia 3510i, 3530, 3595, 8910i	69702300096
Nokia 3410	69702030096
Nokia 3650	69702150096
Siemens S55	69704140096
Siemens SL55	69704200096
Motorola T720	69701040096

■ Разработчик: Morpheme Ltd ■ Жанр: gambling

Игровые автоматы типа «однорукий бандит» – штука зловеще аддиктивная и, так как в процессе расходуются живые деньги, еще и опасная. Уверен, вы это неоднократно наблюдали в вестибюле ближайшего универсама. Потому столь любимы более здравомыслящим народом электронные версии подобного развлечения. Один раз заплатил за игрушку – и просаживай свободное время, изредка меняя батарейки. Немудрено, что эмулятор такого автомата появился и для мобильных телефонов. Пока в совсем простом, но отлично выполненном варианте. Три вращающихся барабана, на каждом из которых по десятку картинок, когда при остановке барабанов в одну линию выстраивают-

ся три одинаковых картинки, на счет игрока начисляется определенная сумма. За каждую попытку вращения некая сумма, само собой, снимается. Иногда вы можете заблокировать на одну итерацию один или два барабана, а иногда – подвинуть барабан после остановки на несколько шагов. При выпадении некоторых комбинаций запускается мини-игра, позволяющая (в основном, за счет нажимания на клавишу в нужный момент) увеличить свой выигрыш. Элементарная, но жутко заразная вещь. Через неделю непрерывной игры на виртуальном счете уже сотни баксов, порядок картинок выучен наизусть, барабаны стопорятся и двигаются с глубоким пониманием сути происходящего. Ужас. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 7210, 7250, 7250i	46802010096
Nokia 7650	46802290096
Nokia N-Gage	46802310096
Nokia 3600	46802140096
Nokia 3510i, 3530, 3595, 8910i	46802300096
Nokia 3410	46802030096
Nokia 3650	46802150096
Siemens M50	46804080096
Motorola T720	46801040096

➤ GUN RUSH

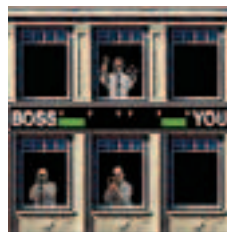
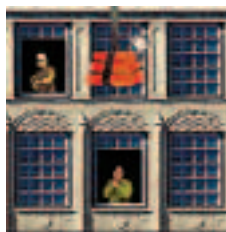
■ Разработчик: Gaelco Moviles ■ Жанр: shooter

Уже лет пятнадцать я пылаю страстью к виртуальным тирам. Конечно, реакция уже не та, да и жанр, прямо скажем, в упадке. Зато каждому новому проекту несказанно радуются поклонники. Как я уже неоднократно говорил, игры для мобильных телефонов тем сейчас и привлекательны, что возрождают (а иногда и переосмысливают) классику, привнося в нее интересные нововведения.

Gun Rush нельзя назвать полноценным тиром, скорее – эпизодом, часто встречающимся в играх этого жанра. На экране расположено шесть «окон», закрытых ставнями. Ставни эти в определенном порядке открываются, являя взору игрока либо противника с пистолетом, либо преступника, некоторое время прикрывающегося заложником, либо юркую кошку, либо обычных, законопослушных граждан. Очевидно, что негодяев надо как можно быстрее убивать точным выстрелом, а в невинных людей стрелять не стоит, потому что за это отнимают жизнь, коих всего три.

Что делать с кошками – сразу не поймешь. Оказалось, что уничтожить их возможности нет, но от выстрела они пугаются и спрыгивают с окна. За это игроку дается прибавка в 500 очков. Про-

цесс стрельбы реализован распространенным для мобильных образом – достаточно лишь вовремя нажимать соответствующую открывшемуся окну клавишу. И вот здесь-то и кроется главная засада, устроенная разработчиками Gun Rush. Казалось бы, правильно и логично было бы соотнести расположенные в два ряда шесть окон с аналогично ориентированными на клавиатуре клавишами от «1» до «6» или от «4» до «9». Ан нет. Хитрюги из Gaelco Moviles посчитали, что так нам будет очень легко пройти игру, и крайнему левому окну назначена кнопка «3», среднему верхнему – «4», и так далее до «восемьмерки». Изменить настройки, естественно, нельзя, что переворачивает весь геймплей с ног на голову и создает нешуточные проблемы в отстреле бандитов. Поначалу такая дислокация клавиш управления вызывает жуткое раздражение и неприятие. Но потом злость превращается в спортивный интерес, игрок, скрепя на всю округу подшипниками в голове, берет себя и телефон покрепче в руки, и дело принимает совсем другой оборот. Главное, чтобы никто не отвлекал, потому что для успешного «продвижения по службе» вам придется нечеловечески концентрировать внимание, демонстрируя чудеса реакции, ловкость большого пальца правой руки и гибкость мозгов. Если вот с этим у вас напряженка, то Gun Rush в качестве очень сложного, но эффективного тренажера очень даже пригодится. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 7210, 7250, 7250i	79802010096
SonyEricsson T610	79805030096

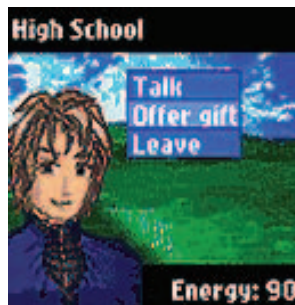
➤ PROJECT BOYFRIEND

■ Разработчик: MGW Publishing ■ Жанр: strategy

Я долго думал, что в данном случае указать в графе «жанр». По большому счету, в проекте залпосто обнаруживаются элементы ролевой игры, стратегии (или, скорее, менеджмента) и даже адвенчуры. Проще всего будет тем нашим читателям, которые знакомы с распространенным в Стране восходящего солнца жанром «симулятора знакомств». Судя по портретам главных героев, создатели Project Boyfriend вдохновлялись как раз разработками японских игроделов.

Итак, девушке с прекрасным именем Ариэль нравится (и, похоже, не ей одной) юноша Люсьен. На то, чтобы завоевать сердце Люсьена, у нас есть 50 дней. За это время наша подопечная должна научиться накладывать обворожительный макияж, повысить свой авторитет среди местной молодежи, улучшить физическую форму, как

следует приодеться и еще успевать обшаться с объектом желаний. А красивую одежду и хорошую косметику, между прочим, надо в магазине покупать за денежку, а денежку еще надо зарабатывать. Хлопот не оберешься с этими любовями. Таким образом, нашей девочке предстоит перемещаться между шестью зданиями (магазин, клуб, фитнес-центр, колледж, дом Ариэль и дом Люсьена), в каждом из которых можно осуществить набор определенных действий: что-то купить, подзаработать, позаниматься спортом, приготовить еду, отдохнуть, пообщаться и так далее. Выбор весьма велик. На каждое действие тратятся очки энергии, но и зарабатывается повышение какого-нибудь навыка. Совершенствуя свои умения, общаясь с Люсьеном и даря ему подарки, Ариэль набирает favour points, от количества которых зависит, к какой из трех возможных концовок мы в итоге придем. Должен отметить, что игра вовсе не короткая и не простая, а сами разработчики советуют обращаться за советами по прохождению на свой сайт. Что касается визуальной составляющей Project Boyfriend – она полностью удовлетворяет потребности такой игры. Рекомендую девочкам, желающим поднаатореть в искусстве обольщения мальчиков, и мальчикам, чтобы осознать, что цветы и мороженое – копейки по сравнению с тем, на что идут и сколько тратят девчонки на то, чтобы понравиться парням. ■



МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

➤ STRATEGY WAR



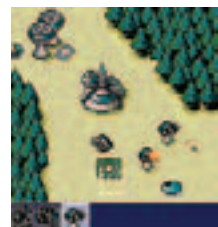
■ Разработчик: Red Boss developers ■ Жанр: strategy

Не знаю как вас, а меня наличие RTS для мобильного телефона уже не удивляет. А вот уровень исполнения – да, настораживает. Все-таки первая C&C была давно. Не говоря уж о второй Dune, на которую Strategy War даже больше похожа. Конечно, реализовать на телефоне привычное управление войсками и возведение базы, не имея возможности дать игроку клавиатуру и мышь, практически невозможно. Здесь найдено несколько вполне удачных решений, но с неудобствами все же придется мириться. Также очевидно проблема изображения на маленьком экране юнитов разной величины, поэтому извольте полу-

чить в свое распоряжение только танки, правда, пяти видов. Харвестеры не считаются, они собирают что-то похожее на пшеницу. В семи разных зданиях тоже не запутаетесь. Есть серьезные проблемы с озвучкой, но это пока общая беда у мобильных игр. Основной недочет – дизайн миссий и геймплей. Несмотря на вменяемый AI и вроде бы приличный баланс, процесс чаще всего идет по схеме «10 минут собираем ресурс, строим завод, пять танков и выносим противника». Благо вражина не демонстрирует особой активности и проблесков тактического гения. Да и нарисовано все, как вы видите, не ахти. Так что, как говорится, спасибо – попытка засчитана. ■

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 7210, 7250, 7250i	57102010096
Nokia 7650	57102290096
Nokia N-Gage	57102310096
Nokia 3510i, 3530, 3595, 8910i	57102300096
Nokia 6600	57102220096
Nokia 3650	57102150096
Siemens S55	57104140096
Siemens M55	57104090096
Siemens MC60	57104110096



➤ HEIKKI SORSA BX



■ Разработчик: WES ■ Жанр: sport

Этот Heikki Sorsa, судя по всему, крутой сноубордист и вообще экстремал. Типа Тони Хоука. Думается мне, что и игру можно было приблизительно такого же уровня замутить. Однако в наличии у нас пример добротный, но ничем не примечательный. Качественная, без претензий графика, не блещущий разнообразием дизайн трасс (про озвучку молчу). Трасс, кстати, всего шесть. Причем, кроме как на первой, сразу гонять не дают до тех пор, пока не пройдешь эту первую за установленное время. Кататься можно на трех разных досках (freestyle, normal, downhill), но разницы между ними я не уразумел. По склону расставлены флажки – синие и красные, их надо с разных сторон объезжать. За невыполнение этого правила штрафуют – секунда за каждый пропу-

щенный флажок. Встречаются еще камни, елки и сугробики. Наезжать имеет смысл только на последние. Бравый (судя по имени) финн умеет подпрыгивать и ускоряться, и этим надо пользоваться, иначе в отведенное время никак не вписаться. Игра вообще показалась сложноватой, несмотря на простоту общего принципа и управления. Как-то непредсказуемо парень себя ведет: падает с доски почему зря... ■

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 7210, 7250, 7250i	64602010096
Nokia 7650	64602290096
Nokia N-Gage	64602310096
Nokia 3600	64602140096
Nokia 3510i, 3530, 3595, 8910i	74302300096
64602300096	
Nokia 3410	64602030096
Nokia 6600	64602220096
Nokia 3650	64602150096
Siemens M50	64604080096



➤ FOX SPORTS RACING



■ Разработчик: Sorrent ■ Жанр: racing

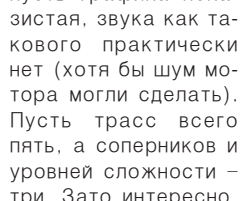
Первые на моей памяти гонки для мобильного с видом из кабины автомобиля. А это, сами понимаете, многое меняет. Экран у телефона маленький, и создать в таких условиях у игрока эффект присутствия и ощущение скорости ой как не просто. В случае с Fox Sports Racing вынужден констатировать – получилось неплохо. И

пусть графика некачественная, звука как такового практически нет (хотя бы шум мотора могли сделать). Пусть трасс всего пять, а соперников и уровней сложности – три. Зато интересно,

есть питостопы, которые на самом деле влияют на ход гонки, а на третьем уровне сложности прийти первым очень сложно. И дело тут не в управлении или жуликоватом AI. Напротив, вести болид по трассе очень просто, все зависит только от хорошей реакции, верно выбранного времени для дозаправки и удачного маневрирования. Под настроение – самое то. ■

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 7210, 7250, 7250i	74302010096
Nokia 3510i, 3530, 3595, 8910i	74302300096
Nokia 3650	74302150096
SonyEricsson T610	74305030096



ГАРФИЛД

ЛЮБИМЕЦ ВСЕГО МИРА

КОТ ГАРФИЛД

В ОСТРОСЮЖЕТНОМ
ТРЕХМЕРНОМ
ПРИКЛЮЧЕНИИ!



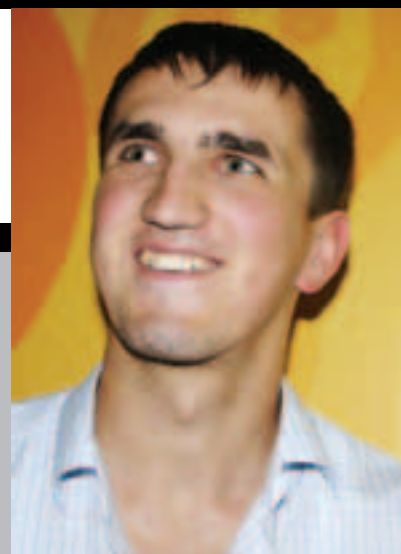
КТО СКАЗАЛ, ЧТО КОШКИ
НЕ УМЕЮТ ДРУЖИТЬ
С СОБАКАМИ?



КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйтесь, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Вот мы и стали свидетелями, возможно, последнего крупного состязания по Quake III Arena. Наступает эра Doom 3. Новорожденному еще предстоит пройти проверку на прочность, обзавестись не одним десятком модификаций и патчей. Но самый важный шаг в развитии сделан – состоялся дебютный турнир по только сошедшему с конвейера суперхиту. И уже есть первый чемпион – известнейший в мире геймер Джонатан «Fatal1ty» Вендель из США. Мы будем пристально следить за дальнейшими судьбами нестареющего морпеха и американского киберспортсмена. Сегодня в выпуске: репортажи с Quake Con 2004 и «Кубка Чкалова», результаты московского турнира по Soul Calibur II и обзор патча 1.17 для Warcraft III: The Frozen Throne.

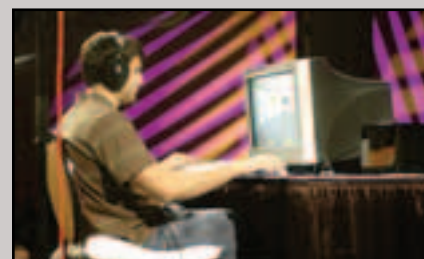


ИТОГИ QUAKE CON 2004

12-15 августа в Далласе, штат Техас, состоялся очередной съезд фанатов игр от id Software под кодовым названием Quake Con. Мероприятие проходит с 1996 года, и его сущность хорошо отражает фирменный слоган – «Четыре дня мира,

любви и ракет». В нынешних соревнованиях приняло участие несколько сотен геймеров. Прихватив с собой базуки, на турнир отправились и россияне – Cooler и LeXeR. Последнего знают в США не понаслышке – житель Санкт-Петербурга Алексей Нестеров

стал победителем Quake Con 2002, одолев янки на их же поле. Однако это лето оказалось менее радостным для отечественных болельщиков. Единственное призовое место, причем лишь третье, на одном из последних международных состязаний по



ZeRo4 был в шаге от победы, но дважды проиграл в финале.

Q3 – неутешительный итог беспроигрышной серии, начатой россиянами в 2001 году. Cooler, имеющий за плечами огромный опыт побед, и на сей раз боролся до последнего. Именно он дважды огорчил LeXeR'a, выбив некогда грозного питерца с турнира. Однако столичный боец был вынужден капитулировать в поединках с американской элитой. В сетке виннеров обидчиком Куллера стал ZeRo4, а в заключительном матче лузеров – Czm. Несчастливой для москвича оказалась карта hub3aeroq3 – оба раза с крупным счетом он уступил именно на ней. ■



Юного чемпиона (Czm) поздравлял Тодд Холленшид из id Software.

ИТОГИ CPL SUMMER 2004:

QUAKE III ARENA 1X1:

- 1 место
519.Czm (США) – \$25000;
- 2 место
519.ZeRo4 (США) – \$15000;
- 3 место
Cooler (Россия) – \$10000;
- 4 место
Daler (США).

QUAKE III ARENA: CAPTURE THE FLAG:

- 1 место
aAa (Франция) – \$20000;
- 2 место
Cloud9 (США) – \$12000;

На диске к журналу вы найдете отличную подборку демо-записей с турнира, а также видео-ролики самых интересных матчей в номинации Doom 3.

- 3 место
Gunzoids (Англия) – \$8000;
- 4 место
519 (США).

DOOM 3 1X1:

- 1 место
Fatal1ty – \$25000;
- 2 место
Daler – \$15000;
- 3 место
HS – \$10000;
- 4 место
clock – \$6000;
- 5 место
ve-elrajuo – \$4000.

MOSCOW FIGHTING ASSOCIATION 2004

21 и 22 августа в московском интернет-центре Net-Land состоялся всероссийский чемпионат по файтингам, организованный проектами <http://asof.bmedia.ru> и <http://www.guiltygear.ru> при поддержке компаний MC Entertainment и Ubisoft. Бои проходили в пяти номинациях: King of Fighters 2001, Soul Calibur II, Street Fighter 3: Third Strike, Guilty Gear XX # Reload, Capcom vs SNK 2. Наиболее популярной дисциплиной стала, естественно, SC II. Всего же собралось около ста желающих помахать виртуальными кулаками и мечами. Среди них нашлись люди, приехавшие в клуб, но так и не решившиеся проверить свои силы – им хватило одного взгляда на разминку фаворитов, чтобы сдаться. Следует отметить грамотную

организацию мероприятия. Устроители учли ошибки предыдущих турниров, обзавелись необходимой техникой (микрофон, ноутбук для записи роликов с матчей), правильно расставили экраны и места для болельщиков. Правда, отказались от расписания боев для зрителей, что в итоге сильно сэкономило время, однако принесло неудобства самим геймерам, а именно: ближе к концу состязаний в сетке лузеров возникли ситуации, когда одному и тому же бойцу приходилось драться три раза подряд, почти не отходя от консоли, с уже отдохнувшими противниками. Впрочем, на финальную расстановку мест это практически не повлияло, и победили действительно сильнейшие. ■

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО SOUL CALIBUR II:

- 1 место – Llanowar Elf;
- 2 место – Ayanami;
- 3 место – Voron («Страна Игр»);
- 4 место – Shurik;
- 5-6 места – Wren («Страна Игр») и PJ;
- 7-8 места – Хеп и PRaid.

Все призеры получили кубки и грамоты, а занявшие первые места победители – диски с аниме от MC Entertainment и игры для PlayStation 2 от Ubisoft. Подробности о чемпионате читайте на сайте <http://asof.bmedia.ru> в новостях от 24 августа.

13 -15 августа в подмосковном городке Жуковский прошел Кубок по авиационным симуляторам, посвященный 100-летию со дня рождения выдающегося советского летчика Валерия Чкалова. Благодаря стараниям компании Thrustmaster, ФКС России и ОАО «Авиасалон», выступавших в роли организаторов, участники и зрители получили настоящий геймерский праздник. В соревнованиях выясняли отношения более 70 виртуальных пилотов в категории профи и 60 любителей. География турнира охватила практически всю Россию, а также ближнее зарубежье. В качестве приглашенных гостей чемпионат посетили родственники знаменитого летчика. Сын Игорь Валерьевич Чкалов выступил с речью на пресс-конференции, а дочери Ольга и Валерия расписывались на портретах отца, впоследствии подаренных призерам. Одним из ярких событий Кубка стало показательное выступление пилотов из Центра подготовки виртуальных летчиков (ЦПВЛ), которые продемонстрировали свое мастерство в игре Lock On: Modern air combat, за что были удостоены званием полка. Результаты основной части соревнований нельзя назвать сенсационными. Уже в который раз на первой ступени пьедестала оказались представители столичной команды Flying Barans, которым нет равных ни на территории СНГ, ни в мире.

АВИАШОУ ПО-РУССКИ

Каждые два года в течение вот уже 12-ти лет на аэродроме, расположенном на территории летно-исследовательского института имени М.М. Громова, что в Жуковском, проходит событие под названием МАКС (Международный космический авиасалон). Этим летом мероприятие не проводилось, однако правительство РФ издало постановление об организации Международного фестиваля пилотажных групп, в рамках которого и был разыгран «Кубок Чкалова». Три дня грандиозного действия подарили посетителям, влюбленным в голубое небо, массу эмоций и впечатлений. После торжественного



открытия прогремела церемония в честь дня воздушного флота. Все остальное время зрители баловали своим выступлением настоящие асы из российских пилотажных групп («Русские Витязи», «Стрижи», «Русь», «Небесные рыцари») и итальянская «Фречче Триколори». В завершение программы состоялось авиашоу с участием летчиков-испытателей фирм Сухого, Микояна, Камова и пилотов Военно-Воздушных сил Франции. Также к празднику присоединились: ассоциация Воздушных шаров, военно-патриотический клуб «Каскад», парашютисты из «Росто» и многие другие. ■



RR Gaika – и в авиакиберспорте есть место девушкам.



Виртуальные бои в самом разгаре. Слева сидят будущие чемпионы – «Летающие бараны».

РЕЗУЛЬТАТЫ «КУБКА ЧКАЛОВА»:

«Ил-2: Асы в небе» (профессионалы):

- 1 место – Flying Barans (Storm, Kgach, Vks, Loft);
- 2 место – SLI-2 (12, Bug_21, Vintik_69, Is_Alex_28);
- 3 место – 7ИАП (Irbis, Super, Mademan, Lionet).

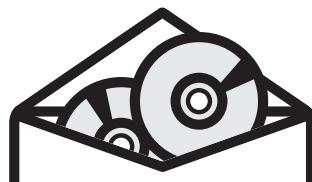
«Ил-2: Асы в небе» (любители):

- 1 место – Олег Уткин;
- 2 места – Денис Буянов;
- 3 места – Павел Васильев.

Призеры, занявшие первые места, получили великолепные кубки, а также различные подарки (радиоуправляемые модели самолетов, книги по истории мировой авиации и самолетостроения и бонусы от компании «1С»).

НА НАШЕМ CD

Английская и русская версии патча 1.16 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, демо-записи с Quake Con 2004, риплеи с турниров WC3 Masters #13 и WC3L #6, а также популярный демоплеер Seismovision 2.24.



ИГРЫ
ПО КАТАЛОГАМ e-shop

GAMEPOST

с доставкой на дом

www.gamepost.ru

www.e-shop.ru

Мы научим тебя ЭКОНОМИТЬ!

Купи любую из этих приставок + 3 игры к ней и получи скидку \$20!



PS2 + 3 игры = ~~-\$20~~

GameCube + 3 игры = ~~-\$20~~

GBA SP + 3 игры = ~~-\$20~~

WWW.GAMEPOST.RU

Тел.(095): **928-0360, 928-6089, 928-3574**
пн.-пт. с 09:00 до 21:00 (сб.-вс. с 10:00 до 19:00)

СТРАНА ИГР

ДА!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ GAMEPOST

ИНДЕКС _____ ГОРОД _____

УЛИЦА _____ ДОМ _____ КОРПУС _____ КВАРТИРА _____

ФИО _____

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

ОБЗОР ПАТЧА 1.17 ДЛЯ WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

В конце лета Blizzard преподнесла поклонникам Warcraft III: The Frozen Throne сюрприз в виде очередного патча, идущего под номером 1.17. Безусловно, главным нововведением является пополнение отряда нейтральных героев – к нему присоединились Огненный Лорд (Firelord) и Гоблин Алхимик (Goblin Alchemist). Последний, принадлежащий к семейству Огров, в сражении способен лечить дружественных юнитов, кидаться во врага бомбами с кислотой и трансформироваться в ста-

тую, которая не просто уничтожает противника, а превращает его в золотой слиток, одновременно пополняя вашу казну. Данное заклинание, являющееся высшим, не действует на других героев и бойцов, раскаченных выше пятого уровня. Огненный Лорд относится к неживым существам и может порождать кошмарных созданий из лавы, вызывать чудовищный вулкан и натравливать на неприятельские войска горящие души. Большинство киберспортсменов отметило, что новые герои обладают че-

ресчур разрушительными способностями и ломают баланс в игре. Осмелимся предположить выход следующей заплаты, исправляющей сие недоразумение.

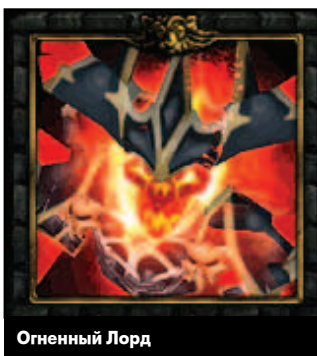
С патчем 1.17 список доступных карт пополнился сразу девятью фирменными бонусными уровнями. Также появилось несколько незначительных новшеств, например, автоматическое определение версий старых риплеев и возможность просматривать профиль игрока на сайте <http://www.battle.net>. ■

ОСТАЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В ПАТЧЕ 1.17:

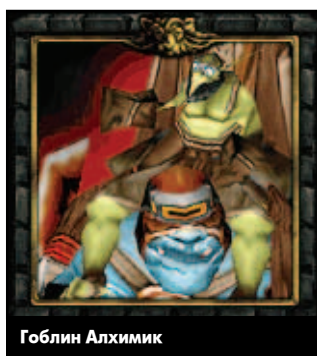
ИСПРАВЛЕНИЯ:

- «Сфера небытия» Сфинкса отныне наносит ущерб не только здоровью, но и броне;
- иллюзия юнита получает повреждения в соответствии с оригиналом;
- устранена ошибка, при которой Чародей Крови становился невидимым после заклинания «Огненный столб»;
- нейтральные монстры просыпаются ночью в случае ракетной атаки;
- скорость проигрывания ролика меняется во время паузы;
- на многих картах появились (или, наоборот, исчезли) различные объекты (деревья, монстры).

ИЗМЕНЕНИЯ БАЛАНСА:



Огненный Лорд



Гоблин Алхимик

ОБЩИЕ:

- если у вас единственный герой, а развитие базы достигло второго или третьего уровня, герой получает больше очков опыта (прежде +10% и +20%, а теперь +15% и +30, в зависимости от upgrade главного здания);
- оплетенные и проклятые рудники отображаются на мини-карте;
- линейные повреждения от «Вол-

- ны силы», «Темной стаи», «Огненного дыхания» и «Ледяного дыхания» не ранят дружественных бойцов;
- юнит, на котором был применен «Сглаз» или «Полиморф», теряет лишь в скорости, а броня и способность к регенерации остаются прежними;
- враги получают урон от иллюзий, находящихся под воздействием «Щита молний».

АЛЬЯНС:



- Пехотинец более защищен от проникающих (piercing) ранений, а также имеет сорокпроцентный шанс отразить атаку нападающего;
- удары Чародея Крови стали быстрее на 30%, заклинание «Изгнание в астрал» не требует перезарядки, а «Огненный столб» наносит урон шести целям (прежде 5);
- Магическая башня отнимает 20 хит-пойнтов за выстрел у вызванных с помощью колдовства существ;
- Феникс не исцеляется в Фонтане Жизни;
- «Божественный щит» Паладина невозможно разрушить до окончания действия;
- здоровье Рыцаря увеличилось до 835 единиц (прежде 800).

НЕЖИТЬ:



- броня Мертвого Рыцаря ослабла на 1 единицу;
- радиус атаки Банши увеличился с 500 до 600 единиц;
- Сфинкс не восполняет энергию в Источнике Маны;
- Башня Неруба замораживает невосприимчивых к магии бойцов;
- юниты, воскрешенные «Гальванизацией» Рыцаря Смерти, неуязвимы не только к обычным атакам, но и к магии.

ОРДА:



- интеллект Вождя Минотавров поднялся на 1 единицу, что дало герою 15 очков маны дополнительно;
- на производство Нетопыря уходит 28 секунд (прежде 25), а сам юнит больше не применяет «Самоуничтожение», будучи изгнанным в астрал;
- Мастер Клинка с активированной «Стремительностью» способен проходить сквозь юниты;
- количество очков опыта, получаемых за убийство Духов Волка, увеличено на 40%;
- «Эмпатия» Служителя предков распространяется на иллюзии.

НОЧНЫЕ ЭЛЬФЫ:



- здоровье Лучницы повысилось на 5 единиц (с 240 до 245);
- повреждения Лесного дракончика усилились с 13-14 до 14-16 единиц;
- Древо Войны кидается камнями, обладающими способностью самонаведения;
- «Изгнание в астрал» больше не влияет на действие «Отравленного ножа» Смотрящей в Ночь.



Феникс отныне не может восполнять здоровье в Источнике Жизни.

ЗВЕЗДЫ WCG 2004 RP: NAVIGATOR, ЗОЛОТОЙ ПРИЗЕР ПО UNREAL TOURNAMENT 2004



«Страна Игр»:
Привет, представься нашим читателям.

Navigator: Зовут меня Володин Александр, 19 лет от роду. По жизни занимаюсь всем подряд, но сейчас усиленно тренируюсь к WCG

Grand Final. Параллельно пытаюсь поступить в институт Экономики и управления, вроде так называется, точно не помню (улыбается). Свободную минутку стараюсь уделить своей девушке, также хожу в клубы (не компьютерные). Иногда валяю дурака в Diablo 2.

«СИ»: Как ты стал киберспортсменом?

Navigator: За свою довольно долгую геймерскую карьеру я попробовал почти все популярные игры. Сперва мне очень приглянулся StarCraft. Порезвившись дома с ботами и почувствовав силу, я решил отправиться в клуб. Придя туда, я увидел более веселую забаву – Quake 2. Правда, эра этого шутера уже подходила к концу, и на подходе стояла уже третья часть игры от id Software. После релиза «Арены» я сразу понял – это мое. От друзей услышал, что в компьютерном клубе «Тлалок» тусуются бойцы из самого сильного на тот момент клана Petersburg Killers. Естественно, я наведаясь к ним и познакомился с легендарными личностями: Pele и LeXeR'ом. Впрочем, все это баловство, как и увлечение Counter-Strike. Позднее по воле судьбы я попал в клуб «Большой Урал», где обитали признанные мастера Unreal Tournament (Askold, Wise, Bratan). И я стал «анрилером». Первые достижения были скромные, но, в конце концов, мне удалось пробиться в пятерку сильнейших питерских дуэлянтов. Потом я на короткий период, вплоть до выхода UT2003, прекратил играть. Одновременно с появлением дитяца Eric считаю себя профессиональным геймером. Мне удалось добиться возможности бесплатно тренироваться в интернет-кафе FM, после чего началась усиленная подготовка к турнирам. Требовалось лишь найти спарринг-партнера – им стал перспективный паренек Brazog, являвшийся, кстати, фанатом Warcraft III.

«СИ»: На одном из недавних онлайн-чемпионатов перед псевдонимом ты использовал приставку 3wD. Расскажи об этом поподробнее?

Navigator: 3wD – сравнительно молодая команда из Германии, в которой с некоторых пор состоят два моих партнера по питерскому клану FM – Karma и Ranger. Они-то и посоветовали нам с Brazog'ом присоединиться к немцам. Условия сделки поведать не могу, так как мы находимся на испытательном сроке.

«СИ»: Давай вернемся к событиям годичной давности. Ты участвовал в WCG 2003 Grand Final, но вылетел из розыгрыша довольно быстро. Не боишься повторения фиаско?

Navigator: Тот турнир был для меня первым зарубежным состязанием. Воспоминания остались великолепные. Удивило отношение корейцев к геймерам. Я и представить себе не мог, что есть страна, где абсолютно все жители знают о существовании киберспорта. Свое выступление считаю достойным, а поражение по сумме фрагов при равном с двумя другими участниками количестве очков назову досадным недоразумением. Да и в целом сборная России по UT2003 сделала все, что смогла. Askold также стал жертвой странных правил. А Gracul'e не повезло с жеребьевкой – уже на ранней стадии он встретился с главным фаворитом чемпионата и, тем не менее, сумел выиграть одну встречу из трех.

«СИ»: Какое впечатление оставили нынешние российские отборочные?

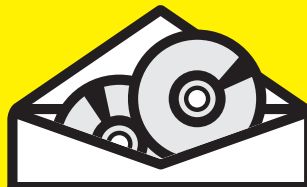
Navigator: В принципе, понравилось все, кроме отношения к игрокам. Мешала громкая музыка – организаторы не приглушили ее, даже когда все участники просили об этом. Результатом доволен. Я победил, выиграв у всех, кроме Brazog'a, с двукратным преимуществом в счете.

«СИ»: Чем займешься по возвращению из Сан-Франциско? Возьмешься за Doom 3?

Navigator: До тех пор пока я не пробовал Doom 3, думал, так и будет. А как увидел, то ужаснулся. Геймплей медленный, все темно и рябит. Надеюсь, скоро кто-нибудь выпустит модификацию типа OSP для Quake III Arena, благодаря которой в новую игру можно будет соревноваться. ■

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается.

Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatij@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет репортаж с ASUS Summer Cup 2004, эксклюзивное интервью с Fatality, который поделится своими впечатлениями о Doom 3 и Quake Con 2004, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.



GAMEPOST

с доставкой на дом

www.gamepost.ru

PC Games

www.e-shop.ru

РЕАЛЬНЕЕ, ЧЕМ В МАГАЗИНЕ БЫСТРЕЕ, ЧЕМ ТЫ ДУМАЕШЬ



\$42.99 (Blizzard) Warcraft III Action Figure: Shandris Feathermoon

Warcraft III Action Figure: Muradin Bronzebeard

\$42.99

\$42.99

(Blizzard) Warcraft III Action Figure: Prince Arthas

\$42.99

Warcraft III Action Figure: Ticondris

\$85.99



Doom 3

\$79.99



Final Fantasy XI

\$79.99



Half-Life 2

\$75.99



Unreal Tournament 2004

\$79.99



Lineage II: The Chaotic Chronicle

\$33.99



Grand Theft Auto: Vice City

\$36.99



Diablo II и Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction (игра + дополнение)

\$79.99



The Sims 2 US version

\$79.99



Driver 3

\$45.99



Doom Collector's Bundle

\$49.99



Quake III Gold Edition

\$25.99



Counter-Strike: Condition Zero

Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

www.gamepost.ru
с 09.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

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

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ. ВАС И ВАШИХ ПИСЕМ...

С конца июля в Рунете работает весьма забавный проект (<http://www.analizpisem.ru>) – онлайн-сервис по оценке психологического состояния автора на базе отправленных им писем. Методика такой оценки обозначена авторами проекта как «компьютерный психолингвосоаналитический анализ». Несмотря на столь грозную терминологию, суть действия достаточно проста.

Как установлено, каждый звук человеческой речи обладает для нас подсознательным значением. Еще в прошлом веке ученые составили «фоносемантические шкалы», позволяющие определить, как психическое состояние человека отражается в звукосочетаниях текста его письма или любого другого написанного им документа. Как известно, каждая буква русского языка обладает определенной «частотой встречаемости». Соответственно, если в письме некие звуки употребляются чаще или реже их среднего показателя этой величины, то по таким отклонениям можно определить психологическое состояние автора текста. И компьютер в этом деле – отличный помощник...

В Интернете размещена тестовая версия анализатора писем, которая имеет ряд ограничений (по размеру исследуемого текста и видам анализа). Но при этом она функциональна и выдает забавные резуль-

таты. В частности, анализ этой заметки на AnalizPisem.RU установил: «с этим человеком ведите себя как можно тактичнее», «склонен к излишней систематизации, перфекционизму», «никому не доверять – возможный девиз этого сообщения», «он один из тех, кто любит погорячее...» и так далее. Еще я получил пару советов – пробежки на свежем воздухе и принятие курса витаминов. Что ж, пожалуй, со многим можно и согласиться...

\$500, НО ЛИШЬ ЗА СОЛИДНУЮ ДЫРКУ

Разработчики браузера Mozilla и других одноименных продуктов решили поставить искоренение прорех в их безопасности на серьезную финансовую основу. В начале августа организация Mozilla Foundation (<http://www.mozilla.org/press/mozilla-2004-08-02.html>) объявила о программе денежных вознаграждений за обнаружение «дыр» в своих продуктах (Security Bug Bounty Program). До этого добровольцы, пытающиеся улучшить безопасность программ с открытым кодом, делали это безвозмездно и, судя по всему, не слишком активно. Теперь же любому пользователю за обнаружение лазейки для хакеров, которая будет классифицирована персоналом проекта Mozilla как «критически опасная», полагается приз в размере \$500. Для чего в самое ближайшее время планируется собрать не менее \$10000,

причем, наверное, впервые в истории фонд для выплаты призов будет создан в значительной степени на деньги самих же пользователей! Действительно, первоначальное финансирование, которого хватит на 20-30 «дырок», осуществит компания Linspire (<http://www.linspire.com>, бывшая Lindows) и ее основатель Майкл Шаттлворт. Однако потом за улучшение безопасности станут платить уже сами пользователи, перечисляя добровольные пожертвования разработчикам этого как бы «бесплатного» браузера.

ПОЧЕМУ НЕ ИДУТ ИГРЫ?..

Если вы честно ставите все заплатки, что выпускает для Windows Майкрософт, то, несомненно, вы морально готовы к тому, что очередное «повышение безопасности» системы может сопровождаться малоприятными сюрпризами. Многие по собственному опыту знают, как после установки очередного Service Pack'a блокируется, скажем, доступ в Интернет или перестают работать программы. Увы, с последним и весьма долгожданным обновлением для Windows XP (Service Pack 2) ситуация не изменилась. На специальной страничке официального сервера Майкрософта (<http://support.microsoft.com/default.aspx?kbid=884130&product=windowsxpsp2>) приведен нехилый список из почти 230 (на дату подготовки материала) проблемных приложе-

ПРИЗЫВНИКИ ЖУТКО «ТОРМОЗЯТ» БЕЗ ИНТЕРНЕТА

Много нехорошего сообщило о финской армии РИА «Новости». Оказывается, заметная часть призывников прерывает службу из-за интернет-зависимости. Для молодых ребят, которые все время проводят за компьютером, не имеют иных увлечений и не общаются со сверстниками, призыв в армию на каких-то полгода становится шоком. Несчастные экс-геймеры, отлученные от Сети, зарабатывают в армии психические и даже физические расстройства. К счастью для финнов, службу можно прервать, подлечиться и вернуться дослуживать.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Доходы преступников, связанные с незаконным использованием высоких технологий, занимают третье место в мире, после доходов от торговли наркотиками и оружием. При этом, по статистике ФБР, от 85% до 97% компьютерных посягательств даже не выявляются.

...Google за 328 миллионов долларов уладил многолетний патентный спор с Yahoo! о технологии внедрения контекстной рекламы в результаты поиска.

...Исследование, проведенное специалистами Visa, показало, что только 22% пользователей компьютеров употребляют сложные пароли. 21% в качестве пароля вводят в компьютер имя или прозвище своих возлюбленных, по 15% – дату рождения или имя домашнего животного, и еще 14% – имя какого-либо члена семьи. А около 30% респондентов признались, что используют один и тот же пароль для всех логинов.

...Почти 86% спама, обнаруженного в течение мая-июля этого года, было отправлено с американских серверов.

...Согласно данным неправительственной организации Business Software Analysis, почти 50% молодых людей в возрасте 18-29 лет владеют контрафактными товарами (диски, часы, фильмы...).

...Правительство Замбии подготовило законопроект, предусматривающий лишение свободы от пятнадцати до двадцати пяти лет за хакерство и другие преступления, совершаемые посредством Интернета.

FREWARE DOWNLOAD

STORAGE 2.51

<http://mcsimm.pochta.ru>

«ПОИСК РЕФЕРАТОВ»

<http://cityref.ru>

THE RESEARCHER OF LIFE 2.0

<http://valsystm.nm.ru>

➤ Персональный органайзер, отличающийся удобством, скоростью, массой полезных функций и неограниченным объемом хранимых данных. А поскольку все данные находятся в одном файле, то их перенос и архивация заметенно облегчаются. ■

➤ Ох, не за горами уж экзамены... Утилита сама найдет нужный реферат, доклад или сочинение, поискав его во всех крупнейших коллекциях такого рода. Просто введите название темы, нажмите «Найти» и откиньтесь на спинку кресла... ■

➤ Для самых мнительных – сборник многочисленных психологических тестов, автоматических гороскопов, советов по подбору талисманов и т.п. Хотите знать о себе или любимом человеке все? Говорят, с этой утилитой это возможно. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1281 Кбайт

9

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 133 Кбайт

10

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 369 Кбайт

8

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР

Кроме первой, у всех остальных игрушек – российские корни. Немецкий продукт весьма неплох, но, друзья, оцените необычность замыслов и качество их реализации в отечественных проектах...

CRIME FIGHTER

<http://www.psoft.de/download/crime2beta.zip>



CF – это неказистая графика и звук, настолько убогий, что он даже начинает нравиться. При этом свыше 90% пользователей оценивают сию немецкую игру «очень положительно». Может, их привлекает роль самого крупного гангстера и полная свобода творить все мыслимые преступления? ■

TANKTIKS: THE IMPACT

<http://tanktiks.hotbox.ru/download/tanktiks.zip>



Те самые, знаменитые «командные танчики». Играть 2 команды по 5 танков, у каждой – свой флаг. Его-то и надо сохранить у себя и подбить у соперника. Играть можно одному, вдвоем, или наблюдать, как это делает компьютер. Есть редактор уровней (берем на tanktiks.hotbox.ru). ■

«СОККАРТ»

<http://takegame.ru/gamblings/gam/soccart.zip>



Реализация безумной идеи – играем в футбол картами. Да, в двух таймах предстоит забить побольше, а пропустить поменьше. При этом не кидаемся колодами, а используем 90 карт с учетом масти и номинала. И по строим, весьма непросто в изучении правил. Но игра того стоит. ■

«ЧЕТЫРЕ ОЛИГАРХА»

<http://www.soft.aaanet.ru/soft/170804/4Oligarh.exe>



Это, конечно же, древняя «Монополия». Но весьма продвинутая! Играть за одного из 4 российских олигархов, вам предстоит устраивать кровавые разборки, завербовывать подручных, проводить политкомпании и участвовать в выборах в Госдуму. Большое число опций делает игру разнообразной и динамичной. ■

ний, которые после обновления ОС «могут испытывать некоторые трудности в работе». Причина возникновения проблем двойка – новый алгоритм работы брандмауэра Windows Firewall и введение защитной функции Data Execution Prevention, не позволяющей хакерам использовать для атаки «ошибку переполнения буфера».

Помимо малоизвестных утилит, «под раздачу» попали популярные программы (Nero Burning ROM 5/6, AutoCAD 2004, DivXPlayer, Cute FTP) и немалое количество игр! От весьма почтенных «ста-

ричков» (Medieval Total War, StarCraft, Need for Speed 2), до вполне актуальных продуктов (Unreal 2, Unreal Tournament 2003, Warcraft III: Reign of Chaos, NASCAR Racing 2003, Max Payne 2, Tom Clancy's Rainbow Six 3). После установки заплатки запуск этих игр вполне может закончиться системным сообщением: «A Windows security feature has detected a problem and closed this program...»

Впрочем, Майкрософт не забыла и о собственных хитах разных лет выпуска. В «черном списке» есть и Combat Flight Simulator 3, и

FREWARE DOWNLOAD

NEO TWEAKER PROFESSIONAL 2.2

CPUCOOL 7.3.0

<http://www.neo.altruistic.ru>

<http://www.cpufsb.de>

Тем, кто боится ковыряться вручную в реестре Windows – тонкая и быстрая настройка операционной системы, отключение всего лишнего и, как следствие, ускорение работы. Использует недокументированные возможности Windows. ■

Новая версия программы много монитора для слежения за жизненно важными параметрами компьютера: температурой, скоростью вращения вентилятора и «вольтажом» процессора. Поддерживает большинство материнских плат и все чипсеты. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1660 Кбайт

10

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 956 Кбайт

9

Age of Empires II: Age of Kings, и даже кое-какие офисные программы (Outlook, Excel). Так что, после установки Win XP SP2 на домашнем игровом компьютере пользователю, скорее всего, придется заняться и обновлением остального программно-игрового хозяйства.

МОЛОДЕЖЬ НАСТУПАЕТ!

В конце этого лета мировой общественности наконец-то были предъявлены новые успехи в борьбе с «вирусописателями». Что примечательно, все ранее выдвинутые гипотезы об авторах массовых вирусных эпидемий 2003-2004 годов, связанные с синдикатами международных хакеров, террористами Аль-Каиды или происками спецслужб из стран «оси зла», оказались несостоятельными. Реальность куда проще и забавнее.

В США 19-ти летний Джеффри Ли Парсон, школьник из Миннесоты, спустя год после ареста признался в создании червя Blaster (другие имена этого вируса – LoveSan, MS Blast), которым год назад было заражено более миллиона компьютеров в Интернете. Теперь ему грозит до 10 лет тюрьмы и штраф в 250 тысяч долларов. Ну а в Германии выяснилось, что 18-летний школьник Свен Яшан, арестованный 7 мая этого года, несет личную ответственность за 70% всех вирусов (червей Sasser, Netsky и их разновидности), распространенных в первой половине 2004 года.

Яшан и Парсон сообщили следователям, что написали вирусы лишь для того, чтобы заслужить уважение и восхищение своих друзей. Что ж, как говорится, результат превзошел ожидания... ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Полуторачасовая работа за компьютером приводит к значительному снижению так называемой «контрастной чувствительности» зрения – от 1 до 8%.

...После 16-ти летнего изучения более 100 тысяч человек японские исследователи пришли к выводу, что самый низкий уровень смертности наблюдается у тех, кто спит по 6.5-7.5 часов в день. Если на сон приходится менее 4.4 часа в сутки, то жизнь сокращается в 1.6 раза. В группе, уделявшей сну более 9.5 часов в сутки, смертность оказалась в 1.7-1.9 раза выше, чем у тех, кто спит «правильные» 7 часов.

...В США и Англии поступило в продажу устройство AWOL («алкоголь без жидкости»), которое выпаривает любое спиртное и смешивает его с чистым кислородом. Полученный газ вдыхают, он попадает в легкие, а оттуда, минуя пищеварительный тракт, напрямую в кровь. Новый способ питания имеет массу преимуществ: отсутствие похмелья, запаха и, соответственно, невозможность определения степени опьянения портативными детекторами автоинспекции. Кроме того, вдыхание паров усиливает действие одной дозы напитка примерно в 10 раз.

Washington ProFile
(<http://www.washprofile.org>),
Internet.Ru
(<http://internet.ru>),
РИА «Новости»
(<http://www.ran.ru>),
«Известия Науки»
(<http://www.inauka.ru>)

ОБМАН, КОТОРЫЙ СПАСАЕТ

После выхода игры в свет разработчики норовят «веселить» геймеров, в основном, тоннами патчей и – лишь изредка – важными дополнениями, редакторами и «примочками». Для большинства из нас этого оказывается недостаточно. Ведь, признайтесь, многим доводилось застревать или часами потерянно блуждать в поисках выхода во время прохождения очередного шедевра. Можно ли сделать игровой процесс более легким, а то и вовсе беспрепятственным, спросите вы? Конечно, особенно если заглянуть в онлайн-коллекции прохождений (они же солешены – solutions), кодов (cheats), трейнеров (trainers) или скачать их оффлайн-варианты.

«СКОРАЯ ПОМОЩЬ» В ИНТЕРНЕТЕ

ABC4Hero

Интернет: <http://www.gamez.ru>
База Help'ов: 4259
Оценка: 7

Один из крупнейших отечественных help-порталов. Здесь собрана впечатляющая база «в помощь геймеру». У проекта есть некоторые особенности: Gamez.ru изобилует читками и хинтами, в то время как солешенов тут значительно меньше. Если вы, как, например, и я, предпочитаете пользоваться только ими, то Gamez.ru для нас не лучшее место. С другой стороны, отметим широту охвата сайта: от глубоких старичков вроде Doom 1 & 2 до игр вполне «бальзаковского возраста» серии FIFA 2002 и GTA 3. К тому же к одной игре может предлагаться до 30 различных вариантов помощи, что неплохо. Ну а самое приятное – скорость работы сайта и его «экологичность». Ни единого баннера на горизонте...

AG. 9 Жизней

Интернет: <http://www.ag.ru/cheats>
База Help'ов: около 5500
Оценка: 9

AG – авторитетный игровой портал Рунета с почти безразмерной базой «помощи» (имя ей «9 Жизней»), которая содержит сотни мегабайт кодов, хинтов, солешенов и, конечно, трейнеров. Все это добро разложено по полочкам, роль которых вы-



полняют сами игры. После первого же знакомства с ресурсом в глаза бросается оперативность администраторов сайта: уже 5-го августа был выложен первый cheat-code для Doom 3. Но если копнуть глубже, то станет ясно, что многим геймерам тут будет неуютно. Я говорю о тех, кто не знаком с английским: увы, большая часть базы AG – нерусифицированные «буржуйские» коды и прохождения...

Stopgame.RU

Интернет: <http://www.stopgame.ru/>
База Help'ов: 5086
Оценка: 9.5

Stopgame.RU – главный конкурент AG и, что интересно, первый в некоторой степени превзошел второго. Обратите внимание – если по количеству «единиц хранения» счет примерно равный, то вот качество информации на сайтах сильно разнится. Все те коды, которые приведены на AG в оригинальном английском варианте, на Stopgame.RU добросовестно переведены на русский (последний пример – тот же Doom 3). Правда, сама структура Stopgame.RU хоть и схожа с AG, но менее удобна для навигации и поиска. При более требовательном подходе можно отметить и дизайн Stopgame.RU, который не блещет оригинальностью. Впрочем, скорость работы от этого только выигрывает.

GameGuru

Интернет: <http://gameguru.ru>
База Help'ов: около 2000
Оценка: 9

После недолгих скитаний и кликов мышкой становится понятно, что главное для GameGuru от-

нодь не количество. Кодов и прохождений тут на треть меньше, чем на AG или Stopgame.RU, но, слава богу, подборка от этого хуже не становится. Не думаю, что вы сильно разочаруетесь, если найдете коды к Painkiller, а антиквариат типа Blood в списке не обнаружите. Стоит отметить, что прохождениями-то GameGuru не обделен: здесь можно



Традиционные оттенки синего – визитная карточка GL_Online!

АЗБУКА ГЕЙМЕРА

Cheat или cheat-code (чит-код) – Код, заранее встроенный в игру, дающий доступ к секретным меню, сверхвозможностям, различным эффектам и так далее. Так или иначе, но он позволяет облегчить игру.
Solution (прохождение) – Полное или частичное описание прохождения игры. Имеет особое значение для квестов, ролевых и тактических игр.
Trainer (трейнер) – Программа, которая запускается независимо от «основной» игры и работает резидентно (находится в памяти компьютера и ждет нажатия «горячих» клавиш для своей активации). Обычно меняет данные в ОЗУ так, что мы получаем нужный результат – увеличение жизни, количества боеприпасов или ресурсов. В связи с тем что трейнеры следят за нажатиями клавиш, некоторые антивирусные программы «определяют» их как вирусы. Только если вы уверены в источнике, из которого получили трейнер, антивирус можно отключать.
Hint (хинт) – Небольшие дельные советы по прохождению игры. Как правило, ничего общего с cheat codes не имеют, это, скорее, рекомендации «бывалых» игроков «новичкам».

найти помощь и по XIII, и по The Suffering. И если до вас дошел такий упорный слух о появлении в Сети нового прохождения, скорее всего, обнаружите вы его именно на GameGuru.

Gameland Online

Интернет: <http://www.gameland.ru>

База Help'ов: около 2000

Оценка: 8.5

Перед нами игровой сайт родного для «СИ» издательства Gameland. Читателю, наверное, не надо напоминать, что здесь можно отыскать множество статей, демок, патчей и тонны видео. Ну и, конечно же, довольно солидную базу кодов и прохождений. База help'a на GL Online отличается кроссплатформенностью: здесь можно найти помощь для разных игровых платформ. Это и консоли: PS2, Xbox, Dreamcast; и любимый PC. Причем, что удобно, если требуется прохождение, то его можно либо прочитать в онлайне, либо скачать в формате .txt. Не стоит упускать из виду и скорость работы сервера, которая в последнее время все чаще оказывается на высоте. Ну а если еще добавить в актив сайта пару тысяч help'ов, то GL Online и вовец цены бы не было...

Cheats.RU

Интернет: <http://www.cheats.ru/>

База Help'ов: около 6000

Оценка: 9.5

Вот он – прямой конкурент GL Online! На Cheats.RU есть по-

тальном поиске замечаешь некие «шероховатости»: это и коды на английском языке (как на AG), и неказистый дизайн, и временами неработающие ссылки. Но, бесспорно, есть у Cheats.RU одно достоинство, которое перекроет для геймера все прочие недостатки – это внушающий размер базы help'a...

СКАЧАЙ И НАСЛАЖДАЙСЯ

Пользователям с постоянным доступом в Интернет не составит труда зайти по указанным выше адресам и быстро отыскать нужный код или прохождение. Очень удобно, да и на винчестере ничего лишнего хранить не нужно. К сожалению, постоянный и хороший доступ имеют лишь 30-40% геймеров России. Для остальных требуется нечто другое – скачиваемые базы кодов. Это обычные программы, которые работают по стандартной схеме «Скачал -> Установил -> Пользуешься».

В сети можно отыскать немало англоязычных и русскоязычных программ «кодовой поддержки геймеров». Их обширный список с комментариями приведен, например, на <http://www.cheatsmaximal.net/tools.php> (19 названий). Но одной из лучших утилит такого рода, на мой взгляд, является CheatMax (скачать актуальную версию можно на <http://notrack.amillo.net/games/codes/codes.php>). От конкурентов ее отличает полная русификация всех кодов и, самое главное, хорошая поддержка разработчиков (об-



Согласитесь, дизайн в стиле «школьная тетрадка» выглядит как-то неуместно.

мощь (коды и прохождения), рассчитанная на все платформы (консоли и ПК). Огромнейшая база кодов позволит найти help к любой интересующей игре. Кроме этого, к каждой игре, коду или прохождению разрешается публиковать свои и читать чужие комментарии. И лишь при де-

новления выходят регулярно, с минимальной задержкой). Конечно, коды к Doom 3 через пару дней после его выхода вы там вряд ли найдете, но вот спустя три-четыре недели для любой популярной игры в CheatMax отыщется уже немало интересного. ■



ИГРЫ

ПО КАТАЛОГАМ e-shop

с доставкой на дом

www.gamepost.ru

www.e-shop.ru

РЕАЛЬНЕЕ, ЧЕМ В МАГАЗИНЕ БЫСТРЕЕ, ЧЕМ ТЫ ДУМАЕШЬ

NINTENDO
GAMECUBE

PAL \$139.99
NTSC \$169.99

<p>\$ 83.99</p> <p>HOT!</p> <p>Tales of Symphonia</p>	<p>\$79.99* / 69.99</p> <p>HOT!</p> <p>Metal Gear Solid: The Twin Snakes</p>	<p>\$83.99*</p> <p>СКОРО В ПРОДАЖЕ</p> <p>Donkey Konga</p>	<p>\$79.99* / 83.99</p> <p>СКОРО В ПРОДАЖЕ</p> <p>Pikmin 2</p>
<p>\$45.99</p> <p>SALE!</p> <p>Serious Sam: Next Encounter</p>	<p>\$79.99* / 65.99</p> <p>Final Fantasy Crystal Chronicles</p>	<p>\$65.99* / 49.99</p> <p>Metroid Prime</p>	<p>\$72.99*</p> <p>NEW!</p> <p>Phantasy Star Online Episode I & II Plus</p>
<p>\$75.99* / 75.99</p> <p>F-Zero GX</p>	<p>\$75.99*</p> <p>Gladius</p>	<p>\$75.99* / 59.99</p> <p>Legend of Zelda: The Wind Waker</p>	<p>\$79.99* / 83.99</p> <p>True Crime: Streets of L.A.</p>

* – цена на американскую версию игры (NTSC)

Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

www.gamepost.ru
с 09.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

СТРАНА ИГР **ДА!** Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ GAMECUBE

ИНДЕКС _____ ГОРОД _____
УЛИЦА _____ ДОМ _____ КОРПУС _____ КВАРТИРА _____
ФИО _____

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

БЕТА-ТЕСТЫ СЕНТЯБРЯ

Чудеса, да и только! Этой осенью с открытыми для всех бета-тестами творится что-то невообразимое. Версия с номером 1.00 оказывается не финальной, а хорошенько позабытые хиты, восстав из ада, вновь проходят общественные испытания. Все непросто, все смешалось, но мы попробуем-таки разобраться...

OUTPOST

Увидев знакомое название Outpost, не стоит удивляться и пытаться вспомнить одноименную серию стратегических игр 1994-1997 годов от Dynamix/Sierra On-Line. В стадию открытого бета-теста вошла, пусть и под тем же названием, совершенно другая игра. Новый Outpost (<http://www.outpost.com.my>) – это претендующий на особую оригинальность «гибрид» онлайн-нового военного 3D action'a с элементами серьезной ролевой игры.

Похоже, малайзийские разработчики творили свой вариант недалекого будущего Земли вдохновляясь то ли «Бурей в пустыне», то ли операцией США в Афганистане, то ли прогнозируя скорую нехватку нефти и войны за нее. Как бы то ни было, но сюжет проработан достаточно подробно, аж в четырех нехилых



главах (в основе – борьба за ценное сырье с каким-то непронишим названием...), так что любителям знать точную подоплеку игровых конфликтов есть чем заняться. Нам же важно, что каждый игрок должен вступить в одно из объединений: REICH (объединенная Европа), FANG (почти объединенная Азия) или TALON (вы правы – это Россия). Впрочем, в условиях нынешнего бета-теста разницы, в какой союз вступать, пока нет никакой, к тому же внутри союза вы вольны организовывать собственные кланы. Немедленно покончим и с тактико-техническими данными Outpost'a – игрушка сделана

профессионально (вид от первого и третьего лица) и, как хвастливо отмечают разработчики, по техническим характеристикам и графическим наворотам «превосходит современные требования к многопользовательским онлайн-играм». Что ж, спорить не будем, Outpost и в самом деле отторжения не вызывает.

Но не только гибридный action с ролевиком привлечет внимание к этому проекту. Бета-тестерам будет особенно интересно узнать, как работает и, что важнее, влияет на игровой баланс система обучения персонажа новым навыкам путем получения особых лицензий. Последние, кстати, добываются довольно-таки случайным образом – они или вдруг выпадают из убитого врага (NPC или человека), или даются за выполнение особого квеста, что необученным героем очень непросто сделать. В общем, это первый спорный и, с другой стороны, очень привлекательный момент тестирования.

Не менее интересно для бета-тестера убедиться в работоспособности и «играбельности» системы перемещений в мире Outpost'a. Дело в том, что с целью регулирования убийства персонажей игровая вселенная разбита на ряд карт, перемещаться между которыми можно лишь с помощью NPC (офицеры у вертолетов). При этом на конкретную карту допускаются персонажи со строго оговоренными уровнями. Таким образом достигается игровой баланс – вы всегда сражаетесь с равным по силе противником. Насколько это интересно, как раз и хотелось бы понять в этом тесте Outpost'a...

Участие в тестировании Outpost не потребует ни навороченного «железа» (оптимально – не ниже Pentium 4 1400 МГц, 256 Мбайт ОЗУ и видео карты с 64 мегабай-



тами на борту), ни даже «напряженного даунлода» – клиент весит около 131 Мбайт. А вот требования к каналу связи жесткие: разработчики указывают «Broadband internet connection» как предпочтительное, хотя минимальным вариантом заявлен dial-up.

PLANESHIFT

PlaneShift (<http://www.planeshift.it>) – «всегда бесплатная» 3D MMORPG на базе популярного GPL-движка Crystal Space (<http://crystal.sourceforge.net>) вышла из стадии «пре-бета» в полноценное открытое тестирование. Теперь все желающие могут не только любоваться на красоты мира (они по-прежнему впечатляют), но и попробовать наконец-то активированную систему боев и заработавшую магию. Напомним, что PlaneShift – это фэнтезийная 3D MMORPG, населенная 12 расами, владеющими 6 школами магии. Предполагается развитая экономика, сотни умений и профессий, монстров и NPC. Клиент этого полностью любительского проекта имеет средний размер – около 90 Мбайт.

ETERNAL LANDS

«Классическая» американская MMORPG Eternal Lands (<http://www.eternal-lands.com>) дошла-таки до версии 1.00. Но вот сюрприз – это радостное событие не означает, как подумали бы многие, завершения открытого бета-теста. Испытания продолжаются! Так что все желающие все еще имеют шанс совершенно бесплатно попасть в удивительно красивый (местами, господа, местами...) виртуальный 3D мир, где день длится всего один час. Но все эти шестьдесят минут потрясенные обитатели будут лицезреть шикарные рассветы и закаты, реалистичные атмосферные явления и отражения в воде, и самые настоящие динамически изменяемые тени (увы, не у всех объектов).

В остальном, это довольно обычная игра – своя система магии, ограниченный по зонам (картам) PKilling, единый материк в 768 квадратных километров, 3 расы, 9 базовых навыков, масса NPC и так далее. Впрочем, бета-тестерам будет небезынтересно проверить несколько новых, довольно оригинальных особенностей Eternal Lands. Вроде, например, случайного создания супермощного оружия при самом рядовом crafting'e, или небольшого шанса (не более 10%) сотворить сверхзаклинание при обычном колдовстве. Важным аргументом в пользу тестирования Eternal Lands станет для многих небольшой размер игрового клиента – всего 17 Мбайт. ■

НАШ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ ФОРУМ

После смены движка сетевые форумы Gameland Online (<http://www.gameland.ru>) наконец-то, заработали на полную силу и добились той популярности, которую они всегда заслуживали.

Здесь наши читатели всегда могут поговорить о компьютерных и видеоиграх (предусмотрены два соответствующих раздела – чтобы писишники и консольщики не ссорились), а также пообщаться с сотрудниками

редакций всех наших четырех журналов – от «Страны Игр» до Computer Gaming World. Они всегда рады ответить на ваши вопросы... ну только разве что не в дни сдачи номера. В разделе «Страны Игр» имеется и специальная тема, дающая возможность задать конкретный вопрос любому сотруднику журнала, а уж мы обеспечим вас ответом – даже если человека придется оторвать от джойстика или клавиатуры. Кроме того,

есть и, простите за каламбур, «обратная связь»: А. Купер проводит свои опросы посетителей сайта, затем выбирает наиболее интересные ответы и публикует в соответствующей рубрике журнала. Так что если вам лень писать бумажное письмо, а электронное вам кажется виртуальным (боитесь, что его просто никто не прочитает), то форум – отличный способ попытаться попасть на страницы «СИ». Вперед! ■

В ОКЕАНЕ ЗВЕЗД

Готовясь к тому, чтобы вскоре оценить американскую, а затем и европейскую версии Star Ocean 3: Till the End of Time, я забрел на официальный сайт игры <http://www.square-enix.com/games/starocean>, и восторгу моему не было предела. Ведь часто издатели ограничиваются скучной рекламной страничкой с минимумом текста и набором скриншотов, да оформлением на базе арта из игры. Здесь же мы имеем полноценный flash-сайт с красивой заставкой, анимированным меню и кучей полезных вещей – от информации обо всех героях до красивых обоев

для десктопа. Очень насмешил разве что раздел Hints. Первые два совета таковы: «почаще сохраняйтесь» и «если сюжет не развивается, попробуйте еще раз поговорить со всеми людьми в городе». Но, впрочем, в случае с официальным сайтом важен даже не набор полезных файлов, а возможность проникнуться духом игры. Здесь эта задача выполнена на 99%. Бывают, впрочем, и еще более удачные проекты – к примеру, <http://www.lapucelle tactics.com>. Туда я захожу, чтобы поднять себе настроение во время очередной сдачи номера. ■



МУЗЫКА ИЗ ИГР

На сайте <http://www.cubemedia player.com> можно скачать программу, позволяющую проигрывать медиа-файлы с дисков для игровых приставок.

Естественно, халявно вы лишь оцените базовые фишки, а полностью она раскроет свой потенциал лишь платным пользователям. Список поддерживаемых платформ внушает уважение: PS one, Dreamcast, PlayStation 2, частично – Xbox. Можно просматривать ви-

део и слушать музыку; зажатые алгоритмами, используемыми в этих консолях, стандартные форматы вроде CD Audio, естественно, также распознаются. Что ценно, все эти файлы можно «выдирать» с приставочных дисков, сохранять на винчестер, а затем и конвертировать во что-нибудь более удобное – вроде MPEG и MP3. Часто музыка и видео не так-то просто обнаруживаются в игре, однако в Cube Media Player есть встроен-

ная база данных, где хранятся точные адреса всех медиа-файлов. Хотя, конечно, можно искать их и вручную.

По отзывам людей, оценивших программу (см. <http://forum.pristavki.com>), в ней до сих пор есть немало глюков, однако все же стоит на нее обратить внимание. Хотя для запуска видео с дисков от PS one пока все равно лучше использовать специализированный софт. ■



[PS2] WAY OF THE SAMURAI 2

1. Новые модели персонажей

На экране выбора героя нажмите **L1**, **R1**, **R2**, **L2**, **L1**, **R1**, **R2**, **L2**, **○**.

2. Открыть все предметы в магазине

Находясь в главном меню игры, нажмите **L1**, **R1**, **L1**, **R1**, **L2**, **R2**, **▲**.

3. Дополнительные возможности

Чтобы восстановить здоровье персо-

нажа, поставьте игру на паузу, нажмите одновременно **L1+R1** и нажмите **▼**, **▲**, **▶**, **◀**, **▼**, **▲**, **○**.

Чтобы восстановить выносливость (stamina) героя, поставьте игру на паузу и зажмите одновременно кнопки **L2+R2**, после чего нажмите **▶**, **▲**, **▶**, **◀**, **▼**, **▼**, **○**.



[PS2] CY GIRLS

1. Секретные персонажи

Доступ к секретным персонажам открывается только после завершения определенных уровней:

Coffy – завершите игру за Aska на любом уровне сложности;
Unlock X – пройдите Ice's game на любом уровне сложности.



[PC] CRUSADER KINGS

Во время игры нажмите клавишу **Esc** для вызова консоли и наберите один из нижеуказанных читов:

Gold – 1000 единиц золота;

Piety – 1000 очков набожности;

Prestige – 1000 очков престижа;

Difrules – режим бога;

Fullcontrol – возможность контролировать все отряды на карте (активируется только после набора кода difrules).

[PC] KREED: БИТВА ЗА САВИТАР

Во время игры нажмите клавишу **~** (тильда), чтобы вызвать окно консоли, затем вводите читы:



g_fly 1 – включить режим полета (0 – отключить);

gotoroom roomXX – выбрать локацию (например, gotoroom room01);

cl_showinfo 1 – показать FPS (0 – отключить);

g_noclip 1 – обрести возможность проходить через стены;

game_godmode – включить режим бога;

game_godmode 0 – выключить режим бога;

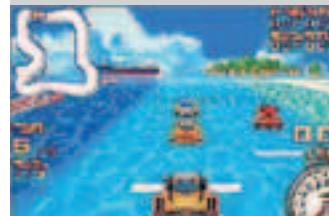
suicide – самоликвидация;

save – сохранить игру;

load – загрузить игру.

[GBA] ROAD TRIP: SHIFTING GEARS

Чтобы получить доступ ко всем «Dragon parts», завершите Angel Cup. В главном меню игры откройте окно изменения имени и введите DRAGON. После этого вы сможете использовать все «Dragon parts».



[GBA] VAN HELSING

Ниже приведен список кодов, открывающих все этапы игры:

9C1PWLC1 – уровень Carriage Battle;

CG5B78*M1 – уровень Dracula final;

BF18KFC1 – уровень Dracula's castle;

7BQ*248C1 – уровень Dracula's children;

DL5BF3QM1 – финальные титры;

8P\$7DBKC1 – уровень Escape from castle;

65M5HL611 – уровень On the trail of the werewolf;

2S5M12111 – St. Peter's Basilica level

3X9M12111 – уровень Traveling by train;

54!5DV411 – уровень Valken the werewolf;

4H@5DH311 – уровень Vaseria Village.

[PC] STREET LEGAL RACING: REDLINE

Все читы активируются в гараже. После ввода кодов нажмите кнопку «Тюнинг»:

BegForMoney – получить \$100,000;

letmeroc – попасть на чемпионат (у вас должно быть минимум \$100,000).

[PC] CODENAME: PANZERS

Для активации чит-кодов во время игры нажмите клавишу **ENTER** и введите одну из следующих команд:

MONEYSONG – добавить юниту 1000 очков престижа;

SPOTTHEBRAINCELL – добавить юниту 1000 очков опыта;

MRHILTER – позвать поддержку;

ICYCLEREPAIRMAN – свободная починка;

SELFDFFENCEAGAINSTFRESHFRUITS – режим бога для всех юнитов;

MOTORHEAD – гибель от одного выстрела;

DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK – выиграть миссию.

[GBA] DONKEY KONG COUNTRY 2

На экране ввода паролей напечатайте один из представленных ниже читов:

Freedom – открыть все этапы игры;

Onetime – получить доступ к музыкальным трекам;

Credits – посмотреть финальные титры;

Richman – начать игру с 10 банановыми монетами;

Helpme – начать игру с 15 жизнями;

Wellrich – начать игру с 50 монетами;

Weaking – начать игру с 55 жизнями.

[PS2] FORMULA ONE 2004

1. Альтернативная заставка

Чтобы посмотреть дополнительный ролик, пройдите трассу в Австралии и получите первое место в режиме Time Attack.

2. Новые машины

Если вы хотите прокатиться на Jordan 191, получите первое место в гонке Arcade Season. А для того чтобы открыть Williams FW14B, вам необходимо пройти все трассы в режиме Arcade race.

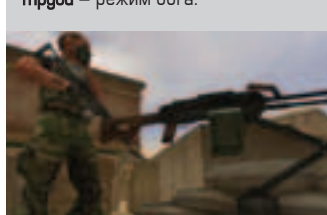


[PC] MARINE SHARP-SHOOTER 2: JUNGLE WARFARE

Во время игры нажмите клавишу **Esc** и введите один из кодов:

mpguns – полный набор оружия и патронов;

mpgod – режим бога.



[PC] THIEF: DEADLY SHADOWS

1. Притупление чувств врагов

Отыщите файл default.cfg, находящийся в системной директории игры (по умолчанию:

C:\Program Files\Thief – Deadly

Shadows\System). Затем откройте файл любым текстовым редактором и найдите строки:

Difficulty_AVisual_Mult_Easy=0.9

Difficulty_AVisual_Mult_Normal=1.0

Difficulty_AVisual_Mult_Hard=1.15

Difficulty_AVisual_Mult_Expert=1.2

Чем больше числа, которыми заканчиваются строки, тем лучше враги реагируют на действия игрока.

READER'S HINTS

SILENT HILL 4: THE ROOM

Автор: [elxx \[elxx@dvinfo.ru\]](mailto:elxx@dvinfo.ru)

При прохождении игры я наткнулся на пару «приветов» из третьей части. Если заглянуть к соседке в комнату через отверстие в стене, видно, что на кровати сидит игрушечный заяц из Silent Hill 3. Каждый раз, возвращаясь домой и глядя в окно над крышами домов, можно увидеть вдалеке воздушный шар, выполненный в виде головы все того же зайки. Кстати, время от времени за ок-

ном видно падающую сверху голову.

DOOM 3

Автор: [Kostik Nesmeyanov \[k_nesmeyanov2001@mail.ru\]](mailto:Kostik.Nesmeyanov)

На уровне с монорельсовой дорогой есть кабинет Майкла Абрамса. За стеклом можно увидеть крутящуюся на подставке BFG 9000. Полистав КПК, есть возможность найти его имя в списке. Но вот незадача: в e-mail нет кода для двери. Нужно прослушать звуковое сообщение, в конце которого прозвучит заветное число.

EASTER EGGS

DOOM 3

1. Плита из прошлого

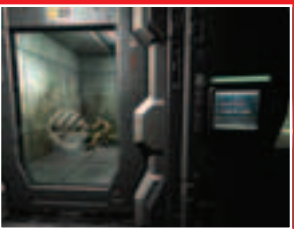
Один из самых интересных сюрпризов ожидает вас в аду. Попад в



это негостеприимное место, на одном из уровней вы обнаружите плиту с изображением обложки первой части Doom.

2. Необычные заключенные

Оказавшись в лаборатории Delta Labs, внимательно осмотрите камеры, в которых сидят кровожадные зомби. Имена на мониторах

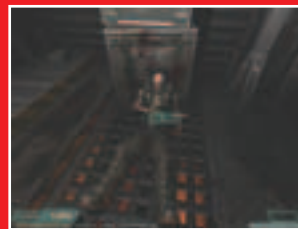


рядом с дверьми отнюдь не вымышленные. Так зовут создателей игры. На скриншоте вы можете увидеть, в кого превратился один из дизайнеров Doom 3 – Christain Antkow. Среди «пациентов» этого ужасного места были также замечены Steve Roscoe, Matt Hooper и Jerry Keehan, принимавшие участие в работе над игрой.

3. Знакомые лица

Среди персонажей игры можно заметить не только дизайнеров, зак-

люченных в камерах лаборатории. Еще один герой id Software встретится вам по ходу прохождения. Это Eric Webb – один из десантников, впервые появившийся в Quake 3



Агента. Жаль, но бедняга очень быстро испустит дух, так и не успев пообщаться с главным героем.

4. Красный степлер

Каких только сюрпризов не повстречаешь в Doom 3. «Извините, но вы, кажется, забрали мой степлер», – говорит один из персонажей игры главному герою. Ко-



нечно же, тот его не брал. Но где найти эту необходимую в хозяйстве вещь, мы вам расскажем. Красный степлер, который ищет ученый по имени Милтон (Milton), изображен на обложке журнала UAC Today, лежащем на столе в одной из космических лабораторий.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

ТОВАРЫ В СТИЛЕ X

15.99 у.е.



Пивная кружка со шкалой с логотипом "Хакер"

ЕСЛИ ТЫ МОЛОД, ЭНЕРГИЧЕН И ПОЗИТИВЕН, ТО ТОВАРЫ В СТИЛЕ «X» – ЭТО ТОВАРЫ В ТВОЕМ СТИЛЕ!
НОСИ НЕ СНИМАЯ!

39,99 у.е.



Толстовка "С.И.А. - Central Intelligence Agency" с логотипом "Хулиган" - темно-синяя, черная, серая

41,99 у.е.



Куртка - ветровка "FBI" с логотипом "Хакер" черная, темно-синяя

15,99 у.е.



Футболка "Kill Bill Gates" с логотипом "Хакер" желтая, черная

13,99 у.е.



Футболка "Enjoy My Cock" с логотипом "Хулиган" красная

13,99 у.е.



Зажим для денег "Хакер - деньги"

13,99 у.е.



Футболка «С утра выпил – весь день свободен» с логотипом «Хулиган»

7,99 у.е.



Круглый коврик для мыши "Хулиган"

16,99 у.е.



Кружка с 3-х кадровым комиксом "Хулиган" белая

* – у.е. = убитые еноты

ЗАКАЗЫ ПО ИНТЕРНЕТУ – КРУГЛОСУТОЧНО!

ЗАКАЗЫ ПО ТЕЛЕФОНАМ:

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

СТРАНА ИГР

ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ ТОВАРОВ В СТИЛЕ X

ИНДЕКС _____ ГОРОД _____

УЛИЦА _____ ДОМ _____ КОРПУС _____ КВАРТИРА _____

ФИО _____

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

DOOM 3

БЕСТИАРИЙ И ТАКТИКА МУЛЬТИПЛЕЕРА НА КАРТЕ THE EDGE 2

Doom 3 – шутер непростой. Сила хита от id Software кроется даже не в великолепном сюжете, а в атмосфере и населяющих вселенную игры порождениях ада. Сотни кошмарных тварей жаждут разорвать сердце морского пехотинца на куски. Далее вы узнаете, как наиболее эффективно противостоять зомби, демонам и прочей нечисти. Ведь без должной сноровки даже серьезному бойцу не покорится уровень сложности Nightmare. Методы борьбы с боссами мы сообщать не будем, чтобы не отбить у вас интерес к прохождению.

➤ МОНСТРЫ В DOOM 3

Бывшие люди

1 Обычные зомби

Простейшие из монстров, движимые единственной целью – удовлетворить свои потребности в еде. Когда-то они являлись жителями космической колонии, но судьба распорядилась по-своему и превратила их в бездушных мертвецов. К данному классу относятся: рабочие, повара, лаборанты, бесплотные зомби, а также твари с содранной кожей. Характерные особенности: дерутся только в ближнем бою, скорость передвижения медленная. За один удар отнимают около 15 хит-пойнтов здоровья. Убить их довольно легко – постоянно перемещайтесь вбок или назад, а при стрельбе цельтесь в голову. Для расправы с ними хватит 4-5 точных попаданий.

2 Продвинутые зомби

Не отличаются от своих коллег по bestiарию в плане интеллекта, однако несут угрозу за счет маневренности и более мощных ударов. Наиболее яркие

представители класса: военнослужащие, трупы из морга, горящие зомби и зомби с бензопилой. Последние доставляют наибольшие неприятности и могут мгновенно разрубить вас пополам. Не подпускайте их близко к себе и старайтесь не оказаться загнанным в угол. Если подобное произошло, не сражайтесь, а пытайтесь удрать.

3 Commandos

Самые опасные из всех зомби, солдаты ада. Очень быстро передвигаются и атакуют на дальней дистанции. Простой командос больно кусается шпательцем, заменяющим ему правую руку. Против него используйте дробовик или пушку помощнее. Пулеметчика убить сложнее, и если будете нерасторопны, он мгновенно сделает из вас котлету. Перед тем как раскрутить стволы, враг приседает, затем стреляет очередью и через 2-3 секунды перезаряжает обойму. С помощью стрейфа в момент, когда по вам ведется огонь, убегайте вбок и атакуйте в ответ.

Демоны

1 Imp

Эти многоглазые уроды хорошо знакомы по предыдущим сериям Doom. В третьей части импы по-прежнему кидаются огненными шарами, которые довольно быстро летят, но здоровью вредят не сильно. Держитесь от этих тварей на расстоянии и вовремя уворачивайтесь от фаерболов. Ни в коем случае не вступайте в ближний бой, иначе серьезно пострадаете от вражеских когтей.

2 Lost Soul

«Потерянные души» обитают практически на всех уровнях игры. Довольно уязвимы и погибают после двух точных попаданий из пистолета. За счет характерного крика мгновенно выдают свое местоположение, после чего становятся легкой добычей.

3 Pinky Demon

Несмотря на внушительные размеры, розовый демон уничтожается легко, причем из любого огнестрельного оружия. В

дуэли с ним постоянно уходите вбок (Strafe), одновременно отступая назад.

4 Hell Knight

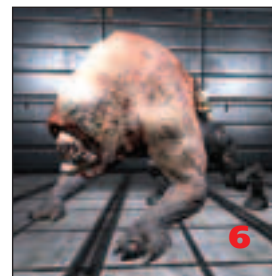
Неповоротливый, обладающий разрушительной силой рыцарь ада является труднейшим противником. Вблизи размахивает острыми когтями, однако наиболее опасен на расстоянии за счет шаров ragdoll, взрывающихся при соприкосновении с предметами. Повстречав рыцаря, отойдите подальше от стен и постарайтесь прикончить его как можно скорее. Трех-четыре выстрелов из дробовика будет достаточно.

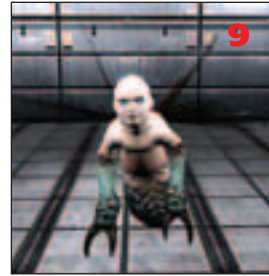
5 Пауки

Нападают стаями, всегда норовят заскочить врасплох, выскочив из какой-нибудь щели или отверстия. Истреблять пауков – одно удовольствие, но не подходите к ним близко, они наносят быстрые и весьма болезненные удары.

6 Cherub

Демон с головой младенца и крыльями насекомого. Стремительно атакует, од-





нако спустя пару секунд делает передышку, опускаясь на землю. Это ваш шанс! Перед нападением монстра используйте Strafe, а затем контратакуйте.

10 Wraith и Maggot

Монстры-аутсайдеры, если не подпускать их вплотную и вовремя уворачиваться от несильных ударов. Они отдадут концы после 7-8 попаданий из пистолета.

11 Revenant и ArchVile

Эти внешне схожие монстры являются одними из самых живучих в игре. Уничтожить их придется долго, хотя уклониться от самонаводящихся ракет Revenant'a и огненной волны ArchVile'a, постоянно отступая назад и используя Strafe, не составит труда.

12 Cacodemon

Ужасный на первый взгляд, но крайне уязвимый в бою, какодемон представляет собой отличную мишень для тренировки меткости. Правда, если прозевать один из его раскаленных шаров-

снарядов, обладающих осколочными повреждениями (splash), можно поплакаться жизнью.

13 Mancubus

Самый грозный из всех созданий, не являющихся боссами. Mancubus вооружен двумя базаками, вживленными в руки. За счет его огромных размеров и неторопливых движений в него трудно попасть, но и зевать нельзя, иначе ракетная очередь не оставит от вас и мокрого места. Избегайте стычек в тесном помещении, где нет возможности для маневра.

ТАКТИКА ДУЭЛИ НА КАРТЕ THE EDGE 2 (D3DM4)

The Edge 2 является римейком знаменитого уровня из Quake 2, и неудивительно, что он сразу же завоевал популярность среди фанатов Multiplayer'a. Далее вы познакомитесь с базовой тактикой дуэли.

Если говорить об арсенале, то в бою вам пригодятся три пушки – ракетница, пулемет и Plasma Gun. Дробовик до-

вольно медлителен и опасен только в ближнем бою, а автомат слишком слаб. Хотя не стоит забывать об удвоенных повреждениях при попадании в голову. После начального респавна постарайтесь схватить хотя бы один Combat Armor (всего их на карте два), а затем отправляйтесь за оружием. Rocket Launcher эффективен только в замкнутых комнатах, но именно там лежат доспехи. Обязательно обзаведитесь ракетницей, перед тем как пойдете за следующей броней. В первые минуты не высовывайтесь на арену, иначе рискуете нарваться на врага с миниганом. Если вы все-таки оказались в центральном помещении, и там все тихо, ступайте за пулеметом (дверь рядом с берсерком). Внутри слева будет темный угол, в котором может затаиться противник – произведите туда контрольный выстрел. Обратите внимание, стоит ли на месте бочка. Если она не тронута, рекомендуется устроить засаду поблизости и, как только неприятель придет за Chaingun'ом (а это обязательно случится), взорвать горячее.

Тактика №1.

Вам необходимо быстро и безостановочно собирать Combat Armor. Обе брони находятся неподалеку друг от друга, однако путь между ними довольно опасен, так как пролегает через арену. Выбирайте данную тактику, только если имеете при себе пулемет с полным боезапасом. На вашем маршруте расположено множество аптечек, а также Armor Shards и Chaingun Ammo Belt, что оправдывает риск, но требует стремительного передвижения по уровню.

Тактика №2.

Всячески избегайте стычек с врагом, отступая и постоянно отстреливаясь. Уровень как бы делится на две половины – в обеих присутствует базака, броня и аптечки. Каждому из дуэлянтов достаются «свои» предметы, и побеждает тот, кто перед решающим (часто единственным в матче) поединком, соберет больше Armor'a, а затем сумеет набрать несколько фрагов на «вражеской» территории, куда, веро-



Пример засады у Combat Armor. Будьте осторожны, так как за вашей спиной находится баллон с газом. Если враг не появляется, хватайте броню и убегайте.



Выключите свет в помещении с ракетницей и затаитесь, а при появлении врага неожиданно нападите. Можно также встать справа возле аптечки.



▶ На арене без пулемета делать нечего. Если противник окажется на нижнем этаже, не спрыгивайте к нему – падение сильно повредит здоровью.



▶ В углу этой комнаты есть секретная дверь, за которой находится аптечка и Armor Shards. Если рядом окажется враг, стреляйте по бочке с горючим.

ятнее всего, устремится поверженный противник. Старайтесь предугадывать действия врага. Тактика окажется успешной, если вы будете постоянно поддавливать оппонента в темных комнатах, а также за углами.

по ним при приближении противника. Взрыв нанесет врагу огромные повреждения. Уничтоженные объекты появятся на прежнем месте спустя 2 минуты.

▶ ТРИКИ НА КАРТЕ THE EDGE 2 (D3DM4)

Начало всех трюков обозначено синей линией:

На заметку:

- не прыгайте с высоты. В отличие от серии Quake, в Doom 3 после падения броня остается нетронутой, а снимается, причем очень сильно, только здоровье;
- постоянно перезаряжайтесь, иначе в случае внезапной стычки с врагом погибните из-за вынужденной смены обоймы;
- устраивайте засады возле бочек и баллонов с газом и стреляйте

- Ramp Jump (прыжок от наклонных поверхностей);
- Strafe Jump (выполняется перемещением вбок и одновременным прыжком) – красная линия;
- Rocket Jump (стреляете себе под ноги из ракетницы и одновременно подпрыгиваете) – зеленая стрелка. ■



▶ Поднимаясь по лестнице, оттолкнитесь от последней ступеньки вперед, выполнив тем самым Ramp Jump.



▶ Начните движение на лифте и прыгните в сторону Plasma Gun. Ускорения, приданного элеватором, хватит, чтобы добраться до пушки.



▶ Перед вами кратчайший путь к Берсерку. Подойдите к насыпи слева от платформы и произведите Ramp Jump.



▶ От подъема с помощью Rocket Jump можно долететь до платформы с автоматом. Отличный способ опередить врага, отправившегося за пулеметом.



▶ Оригинальный трюк, возможный только под воздействием берсерка. Разгонитесь из комнаты с ракетницей, оттолкнувшись от подъема – так вы попадете на платформу, где находится артефакт.

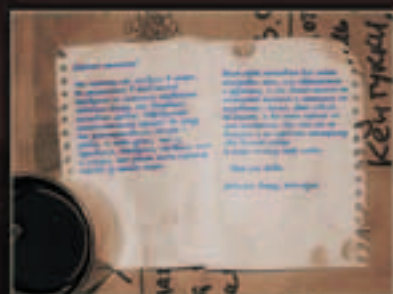


▶ Если вы оказались взаперти у бауки, встаньте в темный закуток и произведите Rocket Jump. В потолке есть отверстие, через которое вы попадете в комнату с двумя аптечками.



Новый боевик от разработчиков
серии DELTA FORCE

революция в жанре action.
Премьера в России – август 2004.



**РЯДОВОЙ
КОУЛМАН
ПОПАЛ**



**В ВОЕННЫЙ
ЛАГЕРЬ**



**ЕГО НАУЧАТ
ВОДИТЬ
ДЖИП**



**ПИЛОТИРОВАТЬ
ВЕРТОЛЁТ**



**ПЕТЬ ХОРОМ
ПЕСНИ**



**И ЛЮБИТЬ
СВОЮ РОДИНУ.**

...ТЕПЕРЬ И ТЫ В АРМИИ.

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

**JOINT
OPERATIONS**

МИРОТВОРЦЫ

ОПЕРАЦИЯ ТАЙФУН

Фирма «1С»: 123056 Москва, д/к 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

SILENT HILL 4: THE ROOM

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО КОМНАТЕ

В Silent Hill 4: The Room не осталось практически ничего от предыдущих игр серии: ни туманного города, ни темноты, ни фонарика, ни радио, ни переходов в альтернативные реальности, ни даже головоломок. Как бы то ни было, при прохождении игры вам придется принимать не совсем стандартные решения, описанию которых и посвящен этот материал.

➤ ПЕРВАЯ ПОЛОВИНА ИГРЫ

В комнате есть ящик, куда складываются все предметы, – единственная на всю игру «сохранялка». Кроме того, здесь медленно, но верно, восстанавливаются жизни. Частые возвращения в комнату не возбраняются, так что старайтесь экономить аптечки – они вам во второй половине игры пригодятся... Не бойтесь боссов – их количество в этой игре равно одному, и он, как и следовало думать, ожидает вас в финале. Вот кого стоит опасаться – так это призраков, способных проникать сквозь стены, и неубиваемых по сути своей.

■ Комната

Ознакомьтесь с первой и основной локацией. В будущем при возвращении сюда не забывайте проверять наличие записок под дверью, а также осматривать окно, глазок в двери и щель в стене. В ванной обнаружите средство самообороны – трубу (ваш покорный слуга прошел всю игру с оным куском арматуры), а также портал в первый из населенных монстрами «миров» – метро.

■ Подземка

Этот уровень достаточно прямолинеен. Единственное, что следует помнить: ни купить что-либо у автомата «1\$», ни уехать на поезде вы пока не можете – не пытайтесь, не тратьте время.

■ Лес

Джаспер мучается от жажды. Настолько, что он готов пожертвовать своей драгоценной лопаткой с

подсказкой о местонахождении ключа от приюта взамен на бутылку шоколадного молока, которое, конечно же, отыщется в вашем холодильнике. Подсказка направит вас по юго-восточному направлению, где вы и найдете применение лопаточке под рукоподобными корнями. Лес противится вашему возвращению с ключом – так обманем же его: вернемся в комнату через юго-восточный портал, выложим ключ в сундук, спокойно пройдем к приюту, сбегает в комнату за ключом и... вуаля!

■ Тюрьма

Этот уровень немного посложнее. Основной загвоздкой здесь является выравнивание этажей друг над другом. Решение таково: 4 поворота вправо (или влево, не имеет значения) на втором этаже и два поворота вправо – на третьем (не позволяйте сценке обмануть себя, крутите два раза!). Таким образом, комнаты с дырами в полу оказываются друг над другом, и вы можете пройти к пункту назначения в подвале.

■ Магазины

Еще один прямолинейный уровень. Код двери – последние 4 цифры номера телефона бара, того самого, вывеску которого можно увидеть из окна.

■ Апартаменты

Кукла – верный способ еще больше усложнить вторую половину игры. Красным запискам место под дверью 302 комнаты, а ключи от всех дверей держит

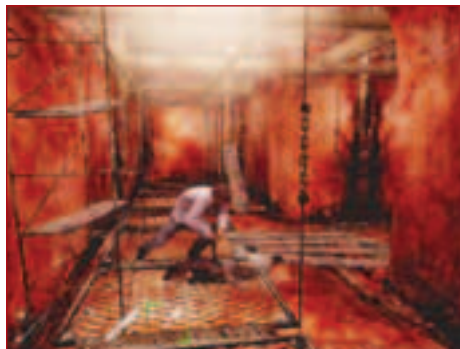
у себя комендант, проживающий в номере 105. После того как отыщете все записки и прослушаете кассету, появится ключ от комнаты Айлин – в спальне номера Генри, возле окна.

■ Госпиталь

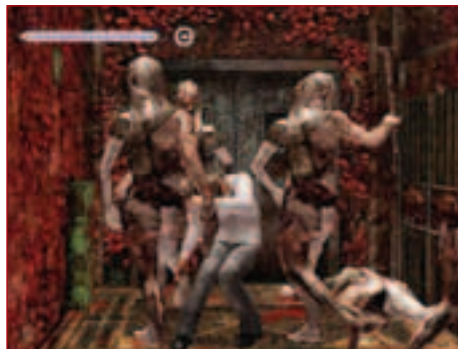
Для путешествия туда необходимо прежде всего открыть новый портал, благо дыра в ванной отныне заделана. В кладовке вы обнаружите, что стена стала похожа на демона – используйте на ней свежесобранный талисман, а затем вставьте четыре плитки, собранные в предыдущих локациях, в соответствующие отверстия: оранжевую – вверх, фиолетовую – вниз; розовую – влево, желтую – вправо.

➤ ВТОРАЯ ПОЛОВИНА ИГРЫ

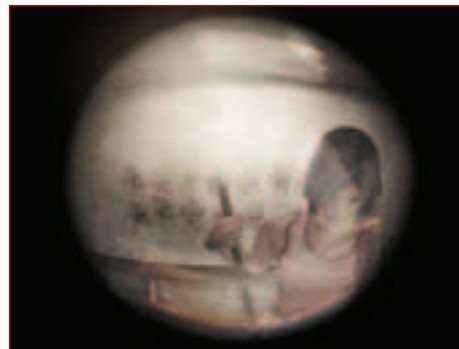
Спешу обрадовать: Айлин, приставшая к Генри в госпитале, будет следовать за ним на протяжении всей оставшейся части игры. Она не умеет использовать лестницы, очень медлительна и, если на ней экипировано оружие, пытается атаковать произвольных врагов. Включая призраков. А изредка задевая и Генри. Подозреваю, что я не одинок в желании сравнить прочность ее головы с прочностью клюшек для гольфа, поэтому предупреждаю заранее: чем больше повреждений Айлин получит во время игры, тем меньше шансов у вас спасти ее в финале – а от этого, в свою очередь, зависит концовка! Отсюда совет: не давать ей в руки оружия, не таскать ее постоянно за собой, а оставить в свободной от монстров комнате



▶ Призраков можно остановить, пригвоздив их к земле с помощью Меча Послушания (Sword of Obedience). Но поскольку Мечи очень редки, не забывайте вынимать их, прежде чем покинуть локацию.



▶ От всех неприятелей можно отбиться и ручным оружием, главное – не допустить того, чтобы вас зажали в угол.



▶ Выглядывая за пределы комнаты, вы можете увидеть различные интересные мини-сценки.



▶ **Расположение комнат на втором этаже госпиталя случайное, так что не забывайте обследовать их все при повторных прохождениях.**



▶ **Клетка захлопывается... и открывается ключом, находящимся внутри нее. Логика!**



▶ **Настоящего врага определить легко: при ударах по нему повреждения будут получать все его собратья.**

(это просто – нужно всего лишь добежать до двери быстрее нее) и вернуться за ней лишь тогда, когда дорога к выходу с уровня будет расчищена.

Еще одна хорошая новость: ваша комната более не безопасна, а совсем наоборот. Здоровье уже не восстанавливается, напротив – просочившиеся в комнату призраки не дадут вам даже сохраниться спокойно! Один из вариантов поведения в этой ситуации – экипировка медальона, спасающего от вредного воздействия призраков. Медальон, однако, не вечен, и он рано или поздно сломается. Второй вариант – избавиться от демонов с помощью свечек, расположив их в местах проявления призраков.

Третья неприятность – призраки убитых персонажей из первой половины игры, которые будут вас преследовать, причем не только в пределах своих локаций. Панацея – серебряные пули плюс Меч Послушания. Мечей мало, поэтому расходовать их стоит максимально экономно.

Призраками, впрочем, дело не ограничится: на вас станет охотиться сам Уолтер – а он, в отличие от бестелесных оппонентов, экипирован огнестрельным оружием. Да, его можно победить – но не надейтесь на бонусы (Уолтер – это вам не Немезис!) и не думайте, что он от вас после этого отстанет.

■ Подземка

Не забудьте захватить из комнаты монетки, которые вы использовали по время первого визита, ключик к игрушечной коробке и меч, действие которого я вам настоятельно рекомендую использовать на первом же призраке (скажите мне, хоть у кого-нибудь оно не вызвало ассоциации с известным персонажем из фильма Ring?). Грязная монетка из коробочки «1000\$» отмывается в раковине в родной комнате и используется на автомате, который вы оставили в покое во время первого визита в подземку.

■ Лес

На кладбище – то есть в самом же начале вашего повторного визита в лес – можно взять факел. В центре зоны, на руинах сгоревшего приюта, стоит кукла – вам придется собрать пять ее частей, которые спрятаны в колодцах. Само собой, чтобы что-то в темных колодцах разглядеть, вам понадобится огонь факела. Продолжительность горения факела можно увеличить, промаслив его в кладовой (в той комнатке, где теперь находится портал). На призрака Джаспера тратить меч не советуем.

■ Тюрьма

Найденную одежду следует принести в ванную родного номера 302 – получите подсказку, что ключ нахо-

дится у местного призрака. В одной из комнат на втором этаже есть Меч – используйте его по назначению. Выход охраняют шестеро монстров, так что позаботьтесь о них до того, как придете туда с Айлин.

■ Магазины

Как это не глупо, но вам придется воссоздать картину, запечатленную в записке «Reminisces». То есть: вставить свечки в торт, засунуть плюшевого кота в клетку в зоомагазине, вернуть недостающий баскетбольный мяч в корзину, а белый шар водрузить на бильярдный стол. По выполнении всех четырех действий перевернутая комната с часами обретет нормальный вид, а часы окажутся дверью, через которую можно будет провести Айлин. Телефонный номер бара, а значит, и код двери, поменяли: вернитесь в комнату, позвоните по старому номеру и узнайте новый; последние 4 его цифры и будут кодом. Выход с уровня преградит сонм спускающихся с потолка монстров: не стоит пытаться убить их всех, лишь один из них – настоящий. Расправьтесь с ним – и дверка откроется.

■ Апартаменты

Возьмите кирку и используйте ее на том же самом месте, но уже в своей комнате. Чтобы дверь в номер 105 открылась, обследуйте первый этаж здания на предмет повешенных. Получив в номере 105 коробочку с пуповиной, возвращайтесь в свой номер и непременно сохранитесь: из этого единственного сейфа вы можете надоесть все четыре концовки!

■ Финальная битва

Остановить Айлин нельзя – нужно ее опередить: ее скорость зависит от количества повреждений, полученных ею во время игры: в случае, если их было слишком много, спасти ее становится невозможным. Используем пуповину на большом монстре, вынимаем копыя (для них имеет смысл держать несколько свободных мест в инвентаре) и втыкаем их все в того же статичного монстра. Когда все восемь копий пронзят его тело, Уолтер материализуется и станет уязвимым – не жалейте на него патронов. С его поражением игра заканчивается. Не забудьте сохраниться!

▶ КОНЦОВКИ

В Silent Hill 4 всего четыре концовки, зависящие от выполнения двух условий: спасения Айлин и очищения комнаты от призраков. Последнее производится с помощью свечек; рекомендуется подождать в комнате, пока свечки не прогорят до конца.

Итак, концовки:

- **Escape:** Айлин жива, комната чиста
- **Mother:** Айлин жива, призраки – тоже
- **Eileen's Death:** Айлин умирает (разве не очевидно?), равно как и призраки в комнате
- **21 Sacraments:** Айлин мертва, призраки на месте.

▶ БОНУСЫ

■ Бензопила

Появляется в лесу после первого прохождения игры.

■ Новый костюм для Айлин

Пройдите игру на определенную концовку (одну из тех, где Айлин выживает); начните новую игру, загрузив сейв пройденной. Во время второго визита в апартаменты обыщите комнату Айлин: обнаружите предмет под названием Nurse's Outfit. Возьмите его с собой в последнюю битву и спасите Айлин. Если вы все сделали правильно, то следующая новая игра из этой сохраненки предоставит вам выбор костюма Айлин.

■ Новые одежды для Айлин и Синтии

Если вы открыли вышеупомянутый костюм Айлин и имеете прохождения на все четыре концовки на одном сейве, то в меню выбора одежды появится второй дополнительный костюм, на этот раз для обеих дам.

Наконец, вот результаты имевшего место прохождения на 100%-ный результат:

Difficulty:Hard
Time:1:23:10
Saves:0
Continues:0
Enemies Killed:153
Memos:52/52

Удачи! ■



«КИТ» ВЫПУСКАЕТ ПИНЕЙКУ НОУТБУКОВ

Известнейшая российская компания «КИТ» представила линейку ноутбуков собственного производства – Airbook. Первоначально будут предложены три модели. Breeze 1555 – решение среднего класса, но выполненное на основе платформы Intel Centrino с мощным процессором Pentium M 1.8 ГГц. Tornado 1557 – компью-



тер класса DTR (замена настольному ПК), сердцем которого также является 1.8 ГГц Pentium M, но в качестве встроенного видеоадаптера выступает уже производительный ATI Radeon 9600 (M10). Не забыты и мобильные пользователи, для которых важнее всего компактность ноутбука: Tsunami T210C заключен в небольшой корпус и имеет экран диагональю 14 дюймов. ■

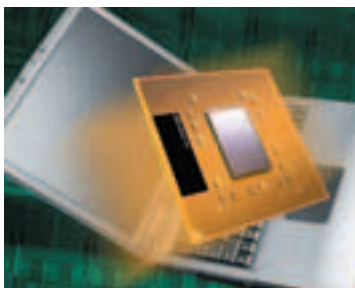
АНОНСИРОВАН МЛАДШИЙ GEFORCE 6

В линейке видеоплат nVidia GeForce 6, которая по сей день была представлена лишь мощными и дорогими моделями 6800, 6800 GT и 6800 Ultra, явно не хватало решений среднего класса. Недавно на прошедшем QUAKECON 2004 были представлены GeForce 6600 и 6600 GT, розничная цена которых установлена на уровне примерно \$150 и \$250 соответственно. Ядро платы с индексом 6600 работает на частоте 300 МГц, а 6600 GT – 500 МГц. Но на этом различия не заканчиваются: менее дорогой вариант оснащен памятью стандарта DDR1, тактированной на 500 МГц, а GT-версия имеет уже современную GDDR-3, работающую на 1 ГГц. Также версия GT имеет специальный разъем, чтобы в будущем вы смогли установить в компьютер вторую такую же карту для работы в SLI-режиме, о котором мы писали в предыдущих номерах СИ. Точная дата появления новинок в продаже пока не известна. ■



МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ПК ОТ FUJITSU-SIEMENS

Рынок компактных Varebone систем привлекает все больше различных компаний, и недавно в Москве прошла презентация стильного решения от Fujitsu-Siemens – модели SCALEO C, выполненной на основе платформы Intel с использованием процессора Pentium 4 2.8 ГГц. В ближайшем времени покупателям будет предложено несколько вариантов, различающихся объемом оперативной памяти, жесткого диска и типом оптического привода. Как и в случае со многими аналогичными компьютерами, без загрузки операционной системы на SCALEO C можно прослушивать аудио-диски, использовать его в качестве радио и ТВ-приемника и многое другое. Розничная цена базовой версии составит примерно \$1000, но покупатель сможет самостоятельно подобрать требуемую конфигурацию системы. ■



AMD НЕ СОБИРАЕТСЯ СДАВАТЬСЯ НА РЫНКЕ МОБИЛЬНЫХ ПК

Несмотря на активную экспансию платформы Centrino на рынке ноутбуков, компания AMD, извечный конкурент Intel, анонсировала новый, мощнейший мобильный процессор Mobile Athlon 64 3700+. Конечно, вряд ли он будет использоваться как основа для создания ультра-портативных моделей, но у него есть все шансы занять неплохие позиции в сегменте DTR ноутбуков (замена настольному ПК), а точнее – геймерских машин и рабочих станций. Уже несколько известных производителей анонсировали свои варианты компьютеров на основе Mobile Athlon 64 3700+, так что посмотрим, удастся ли AMD противостоять Intel на этом рынке. ■

ТИХИЙ И ЯРКИЙ КУПЕР ОТ GIGABYTE

Анонсы новых моделей кулеров от тайваньской фирмы Gigabyte идут в наши почтовые ящики нескончаемым потоком. Спешим познакомить вас с очередным устройством – стильным вентилятором Neon Cooler 7. Всего будет выпущено три модели: Neon Cooler 7, ориентированный на начинающих пользователей, нуждающихся в тихом и надежном кулере; Neon Cooler 7 BL – аналогичная версия, но снабженная светодиодом, и, наконец, Neon Cooler 7 Pro, в комплекте с которым поставляется регулятор оборотов. Точные розничные цены новинок пока не известны, но теперь в линейке систем охлаждения от Gigabyte есть как совсем недорогие модели, так и более продвинутые, ориентированные на оверклокеров и геймеров. ■



ПЕРВЫЕ ПАСТОЧКИ НА GEFORCE 6600



Практически на следующий день после анонса новейших GeForce 6600 компания Albatron представила собственные решения на основе последней разработки nVidia – модели PC6600 и PC6600GT. Тактовые частоты новинок соответствуют объявленным nVidia (см. новость про анонс GeForce 6600), но дизайн плат несколько иной: для более стабильной работы и хорошего разгонного потенциала тайваньцы установили на чипы памяти радиаторы, но основную систему охлаждения оставили практически такой же, как на референсных картах nVidia. Розничные цены пока не сообщаются, но указывается, что в комплекте, помимо достойного набора программного обеспечения, будут поставляться шесть современных игр. ■

SAMSUNG СТАВИТ РЕКОРДЫ ЗАПИСИ

Порадовать пользователей быстрее DVD-RW приводом в скором времени собирается компания Samsung. Новинка под названием TS-H5222 поддерживает запись DVD+R дисков на 16x, а DVD-R – на 12x. Разумеется, устройство совместимо и с двухслойными болванками емкостью 8.5 Гбайт. Помимо выдающихся скоростных показателей, в TS-H5222 реализована фирменная технология SPWM (Silent Pulse Width Modulation), которая призвана значительно снизить уровень шума при работе. Точная дата начала массовых поставок не называется, но в сентябре драйвы уже должны появиться в большинстве российских магазинов. ■



ПЛАТА НА I915 ОТ SOLTEK

В прошлом номере СИ мы познакомили вас с несколько необычной материнской платой от Soltek, выполненной на основе чипсета i865, но обладающей современным процессорным разъемом LGA775. Теперь же тайваньская компания, известная весьма умеренными ценами на свою продукцию, представила более продвинутый вариант для процессоров Pentium 4 форм-фактора LGA775 – Soltek SL-915Pro-FGR. Новинка выполнена на полноценном чипсете i915 с шиной PCI-Express и поддержкой DDR2 памяти. Что немаловажно, в ней аппаратно реализована функция динамического разгона S.A.T., которая на недорогих системных платах встречается довольно редко. ■



ЖУРНАЛ НЕОН



ЧИТАЙ МУЗЫКУ!

В ПОУСКАХ ИДЕАЛЬНОГО КОНТРОЛЛЕРА

ЮРИЙ ВОРОНОВ /VORON@GAMELAND.RU/

Колличество попыток создать свой вариант Dual Shock 2 исчисляется десятками, вот только удачных можно по пальцам пересчитать. Но борьба за руки пользователей продолжается! Еще недавно мы освещали свежую линейку от Thrustmaster, добрались и до продукции Logitech, чья новехонькая серия только-только появилась на полках российских магазинов. Выделяется она, прежде всего, безупречным дизайном всех устройств. Но что же кроется под плавными обводами пластика, позолоченными контактами и кожаными вставками?

Сегодня мы рассмотрим три новых геймпада. Королем обзора стал миниатюрный беспроводной Cordless Action Controller. Два его классических собрата – Action Controller и Extreme Action Controller – очень похожи внешне, но имеют ряд небольших и приятных различий.

LOGITECH CORDLESS ACTION CONTROLLER

Первый вариант беспроводного геймпада от Logitech был для своего времени одним из лучших устройств этого класса. Эргономичный дизайн, а главное, устойчивая связь сделали свое дело. Но у него были и недостатки: огромные размеры, под стать им вес, и дисковая крестовина, не знавшая слова «позиционирование». Cordless Action Controller вполне можно назвать его младшим братом. Различия между старым и новым геймпадами сразу бросаются в глаза. Уменьшился размер, полностью переработан дизайн. Серый джойстик-гигант уступил место бархатисто-черному миниатюрному устройству. Схожая по форме дисковая крестовина стала «четко различать» стороны света, не вызывая более проблем даже при игре в файтинги. А уж крутить на ней полукруги – одно удовольствие. Не менее для активных жанров подходят и упругие отзывчивые клавиши, позволяющие с точностью до доли секунды реагировать на происходящее в игре. Cordless Action Controller работает всего от двух батареек форм-фактора AA, против четырех у предшественника. Это заметно облегчило устройство. Энергия потребляется им очень экономично. А самое главное, надежный контакт сохранится, пока

Одно из самых удачных на сегодня беспроводных решений для геймера.



ЦЕНА (У.Е.):
60

2004
СТРАНА ИГР
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

LOGITECH CORDLESS ACTION CONTROLLER

ПЛЮСЫ:

- Хорошие отзывчивые кнопки
- Удобная мягкая крестовина
- Отличная связь
- Специальный нескользящий пластик корпуса
- Отличная связь
- Высокое качество изготовления
- Всего две батарейки

МИНУСЫ:

- Небольшой размер ручек
- Невозможность подключения к приемнику более одного устройства

Компактность – главная черта нового приемника.



А шифты все же маловаты.



батарейки не разрядятся полностью! Еще одним приятным обновлением стал компактный приемник, который наконец-то избавился от непонятного провода. К одному приемнику можно подключить только один джойстик, который работает на частоте 2.4 ГГц, что позволяет ему не конкурировать за диапазон с большинством домашних приборов. Устойчивая связь поддерживается на расстоянии до девяти метров. Функционально геймпад идентичен стандартному Dual Shock'у. Здесь нет модных турбо-функций, программирования кнопок или DVD разметки, как у Thrustmaster Advance DVD Wireless Gamepad. Но кто скажет, что это плохо?

Недостатков у геймпада почти нет. Однако некоторых геймеров могут смутить его миниатюрные размеры. Наверное, он идеально будет лежать в детских руках или в руках девушки. Но для моих ладоней он оказался маловат, особенно ручки. А при моем специфическом хвате геймпада в файтингах, большой палец на правой руке немел после часа игры.

LOGITECH EXTREME ACTION CONTROLLER

Плавно переходим к двум проводным братьям-близнецам. Забавно, что это первая проба создания «дешевых» стандартных контроллеров компанией Logitech, ранее специализиро-

вавшейся только на геймерских аксессуарах класса hi-end. Сначала рассмотрим более дорогой и новаторский – Extreme Action Controller. Первое, что приходит на ум, когда берешь этот геймпад в руки, – вот это шик! Великолепное качество изготовления, хороший пластик, кожаные (!!!) вставки на ручках, а сквозь прозрачный разъем штекера проглядывают позолоченные контакты. Кажется, вот он девайс для прогеймеров. Позолота избежит окисления даже через два года работы, сохранит и сам порт приставки, и геймпад в первозданном виде. Кожаные вставки не только не дают рукам проскальзывать в самый неподходящий момент, но и впитывают пот, выступающий на ладонях во время активной игры. О банальном комфорте я даже не говорю. Инженеры Logitech отошли от своих традиций и обдумывали Extreme Action Controller турбо-функцией специально для любителей side scrolling и light gun shooter'ов. Причем работать она может в двух режимах – быстром и очень быстром. Но один недостаток у джойстика все же есть. Все дело в жесткой и не очень удобной крестовине с глубокой впадиной в центре. Причем внешне все выглядит очень достойно (мы даже купили пару джойстиков в редакцию): дисковая форма с небольшими выступами направляющих. О чем еще можно мечтать? Однако для файтингов одного экстерьерера мало. Нужны умеренная мягкость и четкое позиционирование. А реализовать их в Extreme Action Controller почему-то не удалось.



Эволюция беспроводных геймпадов от Logitech. На фотографии разница в размерах не так заметна.



ЦЕНА (У.Е.):
30

Из ряда себеподобных этот геймпад выделяют позолота на контактах и кожаные вставки.

2004
СТРАНА ИГР
ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

LOGITECH EXTREME ACTION CONTROLLER

ПЛЮСЫ:

- Очень удобно держать в руках
- Кожаные вставки по бокам
- Позолоченные контакты и длинный шнур
- Турбо-функция
- Высокое качество изготовления
- Идеальный подарок для геймера

МИНУСЫ:

- Жесткая крестовина с плохим позиционированием
- Немного мягковаты кнопки
- Верхние шифты небольшого размера



Так что предполагаемая карьера помощника прогеймера-файтера у гейпада не осуществилась. Тем не менее, для спортивных игр, гонок... в общем всего, кроме файтингов, контроллер подходит идеально.

LOGITECH ACTION CONTROLLER

Более скромный вариант описанного выше геймпада. Отличается отсутствием позолоченных контактов, более коротким шнуром, резиновыми (а не кожаными) вставками на ручках и другим цветовым решением. По общему дизайну, функциям (турбо-программирование есть и здесь), большинству преимуществ и недостаткам они идентичны. Замечу только, что пусть резиновые вставки и менее приятные на ощупь, чем кожаные, зато имеющийся на них протектор грамотной формы удерживает контроллер в руках намного лучше. Да и цветовая гамма здесь мне нравится гораздо больше. Хотя это уже дело вкуса. А так, если вы хотите ощутить то

же удобство, но за меньшие деньги, это устройство для вас.

ВЫВОДЫ

Наверное, все же стоит назвать новую линейку от Logitech удавшейся. Бюджетные проводные решения, выполненные на стандартно высоком для Logitech уровне, должны прийти по вкусу большинству геймеров. Версия Extreme станет приятным подарком для тех, проводит много времени за всевозможными гонками, спортивными симуляторами и экшнами. Вот только тем, кто часами сидит за файтингами, эти геймпады противопоказаны. Попытка найти идеальный файтинговый проводной контроллер вновь провалилась.

Logitech Cordless Action Controller же, напротив, подойдет абсолютно всем, кто ценит высококачественные, удобные и продуманные устройства и не гонится за модными функциями. Особенно, если с нет проблем с миниатюрными габаритами. ■

LOGITECH ACTION CONTROLLER

ПЛЮСЫ:

- Очень удобно держать в руках
- Резиновые рифленые вставки по бокам
- Турбо-функция
- Высокое качество изготовления
- Низкая цена

МИНУСЫ:

- Жесткая крестовина с плохим позиционированием
- Немного мягковаты кнопки
- Верхние шифты небольшого размера



ЦЕНА (У.Е.):
25

Прекрасное качество и низкая цена — важнейшие параметры для игроков.



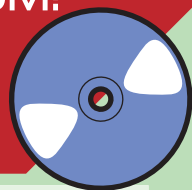
в продаже с 15 сентября



В НОМЕРЕ:

Теперь Хакер комплектуется DVD диском!

Выбери сам: DVD или 2 CD!

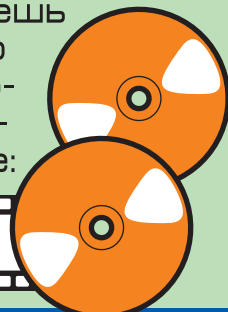


ВЗЛОМ ПО-ЯПОНСКИ
Нашумевшие истории крупных взломов.

КАК ЛОМАЛИ ГЛЮКОЗУ.РУ
Криворуким отечественным админам посвящается.

ХРОНИКИ ЦЭЦЭ
Репортаж с крупнейшей демопати России.

На наших дисках ты всегда найдешь тонну самого свежего софта, демки, музыки, а также:



2 ВИДЕО ПО ВЗЛОМУ!

DOOM 3: "ЖЕЛЕЗНЫЕ" ДОСПЕХИ ЭКИПИРОВКА ДЛЯ СПУСКА В АД

Наконец-то свершилось долгожданное событие – релиз Doom 3. Явление, естественно, значительное, но порождающее определенного рода проблемы для многочисленной армии геймеров, еще совсем недавно обладавших, казалось бы, «нормальными машинами». Поэтому, еще до того как диск с игрой попадет к ним в руки, их мысли будут примерно схожими – потянет ли железо? что нужно заменить? что придется добавить в системный блок, чтобы в полной мере насладиться творением id? Ведь только созерцая на экране ту самую заявленную невероятно реалистичную графику, можно по-настоящему погрузиться в игру, чтобы каждый раз ощущать реальный ужас и легкий холодок по коже, заглядывая за очередной поворот коридора марсианской базы? Тестлаб взялась помочь разрешить эту нелегкую задачу. Мы провели многочисленные тесты и готовы рассказать вам, что нужно для комфортной игры в Doom 3.

ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Итак, вы хотите насладиться третьим Doom'ом. Значит, минимальный уровень графических настроек – Medium. Конечно, если позволяет оборудование, то все параметры изображения нужно выставить на максимум. Если же приходится идти на компромисс, то отдайте предпочтение более высоким параметрам антиалайасинга, теням и спецэффектам. Но прежде всего нужно обновить все драйверы. Главное – DirectX для видео- и звуковой платы. Неплохо также сменить программное обеспечение чипсета на более свежее. Эти несложные действия помогут повысить производительность и увеличат надежность, то есть игра не будет виснуть или неожиданно вылетать. Второй важный момент касается оперативной памяти, точнее, ее объема. Для игры без задержек из-за постоянного обращения к жесткому диску (кстати, было бы неплохо иметь в наличии 7200, а не 5400 об/мин) вам потребуется как минимум 512 Мбайт ОЗУ. Иначе все круги ада вы пройдете безо всякого Doom'a, в тщетных попытках дождаться завершения загрузки очередного уровня. О какой-либо комфортной игре речь вообще не идет. Что касается процессора, то чем он мощнее, тем лучше. Звучит банально, но в данном случае это является единственно правильной рекомендацией. С графическим адаптером дело обстоит сложнее. Как известно, Doom 3 уже изначально был рассчитан на работу с акселераторами NVIDIA. Наши тесты это подтверждают – карты GeForce показывают более высокие результаты, нежели Radeon'ы. Но это происходит на процессорах Intel Pentium 4 и AMD Athlon64, а вот на AMD Athlon XP в наших тестах вперед вырвались видеокарты от ATI. Возможно, после выпуска новых драйверов для плат ATI ситуация несколько изменится. Но пока более предпочтительным выбором для Doom 3 является NVIDIA. Кстати, не советуем даже самому неопытному пользователю доверять автоматическому определителю уровня системы и оглашенному им вердикту. Будет лучше, если, потратив 10-15 минут, вы сами (методом проб и ошибок) подберете настройки, которые подойдут как для

TEST LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU
test_lab благодарит за предоставленное на тестирование оборудование российские представительства компаний NVIDIA, ASUS и Sapphire.

вас, так и для вашего компьютера. Чтобы идеально разобраться в том, что же в наибольшей степени влияет на производительность системы при игре в Doom 3, мы провели очень подробное тестирование. Три системы (низкого, среднего и высокого класса), в них – комплектующие разного уровня (от наиболее распространенных на сегодняшний день до только что появившихся в продаже), разные разрешения, разная детализация – каждый найдет свою или близкую к ней конфигурацию и сделает соответствующие выводы.

ПРОЦЕССОР

Сердце компьютера – это ЦП, поэтому разговор мы начнем именно с него. Нами опробованы три модели – AMD Athlon XP 2000+ как представитель наиболее распространенного сегодня класса, Intel Pentium 4 2.6 ГГц – более мощный процессор среднего уровня, который должен стоять в системе, купленной около года назад. И, наконец, мечта любого игрока – Intel Pentium 4 3.5 ГГц! Правда, в наших тестах его заменил разог-

нанный до соответствующей частоты все тот же P4 2.6 ГГц.

Итоги исследования, выявляющего зависимость производительности от мощности процессора, обнадеживают. Даже на относительно слабом (естественно, по сегодняшним меркам) процессоре AMD Athlon XP 2000+ количество fps не опускалось ниже 50. Это является очень хорошим показателем, хотя стоит отметить, что в качестве видеоадаптера выступали только мощные их представители. Эти самые 52 кадра – результат, достигнутый топовой платой предыдущего поколения NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra, а ее преемница, GeForce 6800 Ultra, улучшила его почти на шесть кадров. Очевидно, что расчет процессора не стоит особенно волноваться – если это не совсем уж древнее изделие, то при наличии достаточного объема оперативной памяти и хорошей видеоплаты нормальная игра вполне возможна. С увеличением мощности ЦП количество fps резко возрастает, особенно это заметно на акселераторах последнего поколения, так как это позволяет им более полноценно реализовать их потенциал. А вот имея адаптер более низкого класса, увеличивать процессорную мощь незачем – прирост слишком уж незначительный. Соотношение цена/производительность будет очень высоким. Совместив же мощный ЦП и последний чип от NVIDIA, мы получим более 100 fps! Кстати, связка AMD-ATI показывает гораздо лучшие результаты, нежели AMD-NVIDIA...

Итак, обладая хорошим видеоускорителем и хотя бы 512 Мбайт оперативной памяти, мы получим неплохую производительность даже на сравнительно старом процессоре. Его замена имеет смысл лишь при наличии (или планировании приобретения) более мощного акселератора: только тогда прирост будет очевиден. Стоит также заметить, что каждому классу видеоадаптеров соответствует некая оптимальная частота процессора. Например, как видно из результатов тестирования, для находящихся на нижней ступени топовых на сегодня решений GeForce FX 5950 Ultra или Radeon 9800 XT достаточно ЦП от 2.5 до 3 ГГц.

ВИДЕОПЛАТА

Именно видеоплата занимается непосредственно обработкой графики, значит от нее и зависит качество картинки на мониторе. Результаты нашего теста наглядно показывают зависимость производительности от класса видеокарты. При тестировании в игре выставлялся уровень настроек Ultra High (максимально возможный); тестовый стенд был подобран самый мощный – P4 3.5 ГГц, 1 Гбайт оперативной памяти. А вот видеоадаптеры использовались самые разные.

Ситуация сложилась совершенно иная, нежели при тестировании процессора. Слишком много в 3D-играх последнего поколения зависит от ускорителя, поэтому даже при наличии мощной системы, но со средним акселератором, в Doom 3 нормально не поиграть. Крепкие середняки своего времени, платы ATI Radeon 9600 PRO и NVIDIA GeForce FX 5700, показали очень низкий, несовместимый с комфортной игрой результат – всего 25 кадров в

Тест на зависимость производительности от процессора		
ТЕСТОВЫЙ СТЕНД		
■ Процессор:	AMD Athlon XP 2000+ (Thoroughbred)	
■ Материнская плата:	Abit KD7-E (KT333)	
■ Процессор:	Intel Pentium 4 2.6 ГГц (Northwood, FSB=800)	
■ Процессор:	Intel Pentium 4 2.6@3.5 ГГц (Northwood, FSB=1092)	
■ Материнская плата:	Asus P4C800 Deluxe (i875P)	
■ Оперативная память:	2x512 Мбайт Digma DDR433	
■ Видеокарты:	NVIDIA GeForce 6800Ultra 256 Мбайт, Asus V9980 Ultra 256 Мбайт, Asus AX800XT 256 Мбайт, Asus Radeon 9800 XT 256 Мбайт	
■ Жесткий диск:	Maxtor 6Y120P0 120 Гбайт	
■ Драйвера:	ATI Catalyst 4.9b, NVIDIA Detonator 61.77	
■ Параметры игры:		
■ Resolution:	1024x768	
■ Details:	High Details	
РЕЗУЛЬТАТЫ		
CPU	GPU	fps
AMD Atlon	6800Ultra	57.4
XP 2000+	5950Ultra	52.1
P4 2.6	X800XT	65.1
	9800XT	57
	6800Ultra	86
	5950Ultra	54.4
P4 2.6@3.5	X800XT	79.6
	9800XT	53.8
	6800Ultra	104.2
	5950Ultra	55.5
	X800XT	93.5
	9800XT	55.1

Тест на зависимость производительности от видеокарты

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** Intel Pentium 4 2.6@3.5 ГГц (Northwood, FSB=1092)
 - **Материнская плата:** Asus P4C800 Deluxe (i875P)
 - **Оперативная память:** 2x512 Мбайт Digma DDR433
 - **Видеокарты:** NVIDIA GeForce 6800Ultra 256 Мбайт, NVIDIA GeForce 6800GT 256 Мбайт, Asus V9980 Ultra 256 Мбайт, Inno3D Tornado GeForce FX5700 128 Мбайт, Asus AX800XT 256 Мбайт, Asus AX800PRO 256 Мбайт, Asus Radeon 9800 XT 256 Мбайт, Sapphire Radeon 9600PRO 128 Мбайт
 - **Жесткий диск:** Maxtor 6Y120P0 120 Гбайт
 - **Драйвера:** ATI Catalyst 4.9b, NVIDIA Detonator 61.77
- Параметры игры:**
- **Resolution:** 1024x768
 - **Details:** Ultra Details

РЕЗУЛЬТАТЫ

CPU	GPU	fps
P4 2.6@3.5	6800Ultra	93.3
	6800GT	90.1
	5950Ultra	51.1
	5700	25.1
	X800XT	87.9
	X800PRO	69.7
	9800XT	48.4
	9600PRO	24.6

Тест на зависимость производительности от разрешения

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** Intel Pentium 4 2.6 ГГц (Northwood, FSB=800)
 - **Материнская плата:** Asus P4C800 Deluxe (i875P)
 - **Оперативная память:** 2x256 Мбайт Digma DDR400
 - **Жесткий диск:** Maxtor 6Y120P0 120 Гбайт
 - **Драйвера:** ATI Catalyst 4.9b
 - **Видеокарта:** Asus Radeon 9800 XT 256 Мбайт
- Параметры игры:**
- **Resolution:** 1280x1024, 1024x768, 800x600
 - **Details:** High Details

РЕЗУЛЬТАТЫ

CPU	Res	fps
P4 2.6	1280x1024	35.8
	1024x768	48.5
	800x600	62.1

➤ АНИЗОТРОПИЯ И АНТИАЛАЙСИНГ (AA)

Качественная и, что немаловажно, реалистичная графика, неоднократно упоминавшаяся выше, во многом обязана именно этим технологиям. Ведь никто не хочет видеть в игре, например, людей с квадратными головами? Вся нагрузка по «обслуживанию» AA полностью ложится на видеооплату, а значит, в полной мере насладиться задумками разработчиков смогут только обладатели самых «навороченных» систем – даже мощнейший процессор и 1 Гбайт оперативной памяти, но с видеочипом ATI Radeon 9800 XT, не смогли выдать и 30 fps. NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra прибавила лишь 5 кадров, но это не уровень нормальной игры. А вот тяжеловесы вполне справились с поставленной задачей: 75 fps у NVIDIA GeForce 6800 Ultra и 59 fps у ATI Radeon X800XT. Разница существенная, но игра комфортна в обоих случаях. Вывод – только мощнейший видеопроцессор обеспечит вам полноценный игровой процесс с включенными аннизотропией и антиалайсингом. Поверьте, качество получаемой при этом картинки того стоит.

➤ ДЕТАЛИЗАЦИЯ

Этот аспект тоже довольно существенно, хотя и в меньшей степени, чем предыдущий, влияет на качество изображения и скорость

Тест на зависимость производительности от Антиалайсинга и Анизотропии (AA)

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** Intel Pentium 4 2.6@3.5 ГГц (Northwood, FSB=1092)
- **Материнская плата:** Asus P4C800 Deluxe (i875P)
- **Оперативная память:** 2x512 Мбайт Digma DDR433
- **Видеокарты:** NVIDIA GeForce 6800Ultra 256 Мбайт, Asus V9980 Ultra 256 Мбайт, Asus AX800XT 256 Мбайт, Asus Radeon 9800 XT 256 Мбайт
- **Жесткий диск:** Maxtor 6Y120P0 120 Гбайт
- **Драйвера:** ATI Catalyst 4.9b, NVIDIA Detonator 61.77

Параметры игры:

- **Resolution:** 1024x768
- **Details:** Ultra Details
- **Антиалайсинг:** 4x
- **Анизотропная фильтрация:** Maximum

РЕЗУЛЬТАТЫ

CPU	GPU	Res	fps
P4 2.6@3.5	6800Ultra	1024x768	93.3
	5950Ultra		51.1
	X800XT		87.9
	9800XT		48.4
	6800Ultra	1024x768 AA	74.7
	5950Ultra		34.5
	X800XT		58.8
	9800XT		29.2

игры. Средняя система, оснащенная топовой платой предыдущего поколения, вполне сносно справилась с уровнем детализации Ultra High – 43 кадра, поэтому на мощной видеокарте смело включайте этот режим. Если все-таки компромисс необходим, отдайте предпочтение уровню High или даже Medium, но не отключайте AA. Лучше поэкспериментировать и выбрать то, что оптимально для вас – ведь зрительное восприятие каждого человека индивидуально.

➤ ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ

Как известно любому, даже новичку, памяти мало не бывает. И Doom 3 полностью оправдывает это утверждение. Даже имея внутри своего системного блока мощные ЦП и ГП, но только 256 Мбайт оперативной памяти, вы не сможете нормально играть – очень дол-

секунду. Представители того же поколения, но уже классом выше – NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra и ATI Radeon 9800 XT – удвоили эту цифру. Обратите внимание, что тандем Intel-NVIDIA опережает сочетание Intel-ATI. Имея же в мощной системе еще и топовую на сегодняшний день видеооплату, мы получаем просто блестящий результат – 87 и 93 кадра у ATI и NVIDIA соответственно. Кстати, разница между ATI Radeon X800 PRO и XT существенная – 20 fps. А вот между NVIDIA GeForce 6800Ultra и NVIDIA GeForce 6800GT очень мала – всего 3 fps. Таким образом, сэкономить на видеоадаптере, безусловно, не удастся. Это как раз тот случай, когда «железо» и игра почти идеально подходят друг другу – появившись немного позже релиза графических процессоров нового поколения, Doom 3 полностью использует их возможности. Поэтому в первую очередь нужно позаботиться о мощном видеочипе, иначе о качественной графике можно забыть.

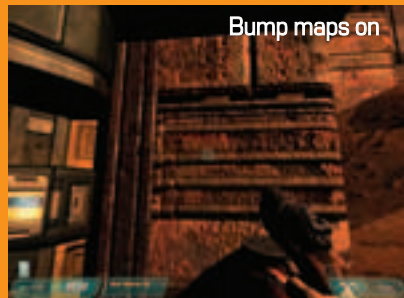
➤ РАЗРЕШЕНИЕ

Количество точек на экране на производительность влияет довольно сильно. Средняя система с видеоадаптером уровня ATI Radeon 9800 XT потянет распространенное на сегодня разрешение самых популярных, 17-дюймовых, мониторов – 1024x768. Играть вполне можно – 48.5 fps. Уровень графических настроек – High. А вот выше уже устанавливать не стоит: 35 fps в разрешении 1280x1024 – это несерьезно. Меньше, если вас не смущает 800x600, можно, а для большего лучше приобрести новый видеоадаптер. В среднем, разница в производительности между разными разрешениями составила около 25%.



Наглядный пример включения AA – контур здания становится более округлым, исчезают «пилы» и неестественно острые очертания.

BUMP-MAPPING



Именно технология bump-mapping обеспечивает такую рельефность и зрительную «шершавость» текстур стен.

Тест на зависимость производительности от Детализации

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** Intel Pentium 4 2.6 ГГц (Northwood, FSB=800)
- **Материнская плата:** Asus P4C800 Deluxe (i875P)
- **Оперативная память:** 2x256 Мбайт Digma DDR400
- **Жесткий диск:** Maxtor 6Y120P0 120 Гбайт
- **Драйвера:** ATI Catalyst 4.9b
- **Видеокарта:** Asus Radeon 9800 XT 256 Мбайт

Параметры игры:

- **Resolution:** 1024x768
- **Details:** Ultra, High, Medium, Low Details

РЕЗУЛЬТАТЫ

CPU	Det	fps
P4 2.6	Low	60.5
	Medium	54.6
	High	48.5
	Ultra High	42.8

Тест на зависимость производительности от количества памяти

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** Intel Pentium 4 2.6 ГГц (Northwood, FSB=800)
- **Материнская плата:** Asus P4C800 Deluxe (i875P)
- **Оперативная память:** Digma DDR400
- **Жесткий диск:** Maxtor 6Y120P0 120 Гбайт
- **Драйвера:** ATI Catalyst 4.9b
- **Видеокарта:** Asus Radeon 9800 XT 256 Мбайт

Параметры игры:

- **Resolution:** 1024x768
- **Details:** High Details

РЕЗУЛЬТАТЫ

CPU	RAM	fps
P4 2.6	2x512	53.8
	2x256	48.5
	1x512	46.3
	1x256	34.2

го меньше – 37 (связка AMD-ATI). Вроде бы и ненамного меньше, но нельзя забывать, что это средний показатель. Установка более мощного видеоускорителя не дает существенного прироста производительности – максимум с десяток кадров, что нецелесообразно, если вспомнить количество потраченных на это денег. Мы настоятельно рекомендуем вам увеличить в два раза объем оперативной памяти. А вот разгон процессора ровным счетом ничего не даст. Но лучше смириться и принять неоспоримый факт: Doom 3 и слабый компьютер – вещи несовместимые.

Система Low-End

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** AMD Athlon XP 2000+ (Thoroughbred)
- **Материнская плата:** Abit KD7-E (KT333)
- **Оперативная память:** 256 Мбайт Digma DDR400
- **Видеокарты:** NVIDIA GeForce 6800Ultra 256 Мбайт, Asus V9980 Ultra 256 Мбайт, Inno3D Tornado GeForce FX5700 128Мбайт, Asus AX800XT 256 Мбайт, Asus Radeon 9800 XT 256 Мбайт, Sapphire Radeon 9600PRO 128 Мбайт

Параметры игры:

- **Resolution:** 800x600
- **Details:** Medium Details

РЕЗУЛЬТАТЫ

CPU	GPU	fps
AMD Athlon XP 2000+	6800Ultra	40.8
	5950Ultra	39.3
	5700	36.9
	X800XT	43
	9800XT	42.4
	9600PRO	40.4

СИСТЕМА MIDDLE-END

Это уже гораздо лучше! Процессор уровня Intel Pentium 4 2.6 ГГц, 512 Мбайт оперативной памяти, акселератор ATI Radeon 9800 XT или NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra. Все, что нужно сделать – установить последние версии драйверов. Уровень графики – как минимум High, скорость вполне приемлема. Платы уровня Radeon 9600 PRO и GeForce 5700 Ultra тестировались в этой системе лишь в качестве примера. Но если у вас оказались именно они, то мы рекомендуем обязательно сделать небольшой апгрейд. Менять их на ATI Radeon 9800 XT или NVIDIA GeForce 5980 Ultra все еще невыгодно, а Radeon X800 PRO и GeForce 6800 GT невероятно дороги, хотя и показывают достойные результаты. Выхода два. Первый – разгон, который лучше совместить с покупкой платы уровня GeForce 5900 XT (\$180). Чуть более мощный Radeon 9800 Pro обойдется дороже, например, Gigabyte GV-R9800 PRO стоит порядка \$240 (хотя для Doom 3 мы все же рекомендуем продукцию NVIDIA). Второй – ожидание снижения цен, либо появления в продаже серии GeForce 6600. К сожалению, только так. Дополнительная память желательна (до 1 ГГц), при этом она самым положительным образом скажется на работе системы в целом. Выбор, естественно, за вами, но даже не меняя ничего

гая загрузка уровней и постоянные задержки из-за обращения системы к жесткому диску. 512 Мбайт – это минимум. Причем, в отличие от мощного ускорителя, который, в общем-то, нужен только для игр, наличие большого объема ОЗУ повисит работоспособность системы в целом.

АНАЛИЗ СИСТЕМЫ

Мы рассмотрели все, что может существенно повлиять на производительность при игре в Doom 3, но по отдельности. Теперь настало время анализа систем в целом: крепость цепи измеряется прочностью самого слабого ее звена. «Узкие места» уже давно стали притчей во языцех компьютерного мира. Начнем с системы самого низкого уровня.

СИСТЕМА LOW-END

Процессор AMD Athlon XP 2000+, 256 Мбайт оперативной памяти, видеоплата максимум уровня ATI Radeon 9600 PRO или NVIDIA GeForce FX 5700. Это типичная бюджетная система, очень распространенная конфигурация, популярная благодаря своей невысокой цене. Ее вполне достаточно для Windows XP, пакета офисных программ и большинства игр, но только не для Doom 3. ATI Radeon 9600 PRO выдал 40 кадров, NVIDIA GeForce FX 5700 и то-

DETAIL



Уровень детализации текстур Low дает только размытую картинку ...

Система Middle-End

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** Intel Pentium 4 2.6 ГГц (Northwood, FSB=800)
- **Материнская плата:** Asus P4C800 Deluxe (i875P)
- **Оперативная память:** 2x256 Мбайт Digma DDR400
- **Видеокарты:** NVIDIA GeForce 6800Ultra 256 Мбайт, Asus V9980 Ultra 256 Мбайт, Inno3D Tornado GeForce FX5700 128Мбайт, Asus AX800XT 256 Мбайт, Asus Radeon 9800 XT 256 Мбайт, Sapphire Radeon 9600PRO 128 Мбайт
- Параметры игры:**
- **Resolution:** 1024x768
- **Details:** High Details

РЕЗУЛЬТАТЫ

CPU	GPU	fps
P4 2.6	6800Ultra	67
	5950Ultra	48.6
	5700	26.2
	X800XT	62.3
	9800XT	48.5
	9600PRO	25.4

в конфигурации компьютера, вы сможете играть в Doom 3 на довольно высоком уровне графических настроек.

СИСТЕМА HIGH-END

Счастливым обладателям «навороченного» компьютера посвящается. Может быть, он куплен только что (специально для героя сегодняшнего материала), поэтому в нем собраны все последние достижения мировой технической мысли. Результат такого шага впечатляет, как и сама конфигурация системы: процессор Intel Pentium 4 3.5 ГГц, 1 Гбайт оперативной памяти, NVIDIA GeForce 6800 Ultra или ATI Radeon X800XT в роли графической подсистемы... 19-дюймовый монитор, для которого разрешение 1280x1024 является стандартным. Просто конфетка! Именно то, что нужно для настроек Ultra High и настоящей ИГРЫ. Никаких следов торможения! Создается такая атмосфера, что вы можете перестать играть ночами – страх победит. Как и следовало ожидать, более высокий результат показывает видеоочип NVIDIA. Не спорьте с Джоном Кармаком – раз он сказал NVIDIA, значит, NVIDIA. И ничего не попишешь. Справедливости ради стоит отметить, что, скорее всего, в Half-Life 2 все будет с точностью до наоборот.

SPECULAR



Specular on



Specular off

Освещение в реальном времени. На левом скрине видно, что уровень освещенности уменьшается по мере удаления от факела.

Система High-End

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** Intel Pentium 4 2.6@3.5 ГГц (Northwood, FSB=1092)
- **Материнская плата:** Asus P4C800 Deluxe (i875P)
- **Оперативная память:** 2x512 Мбайт Digma DDR433
- **Видеокарты:** NVIDIA GeForce 6800Ultra 256 Мбайт, Asus V9980 Ultra 256 Мбайт, Inno3D Tornado GeForce FX5700 128Мбайт, Asus AX800XT 256 Мбайт, Asus Radeon 9800 XT 256 Мбайт, Sapphire Radeon 9600PRO 128 Мбайт
- Параметры игры:**
- **Resolution:** 1280x1024
- **Details:** Ultra Details

РЕЗУЛЬТАТЫ

CPU	GPU	fps
P4 2.6@3.5	Ultra High	88.8
	5950Ultra	37.1
	5700	17.4
	X800XT	70.6
	9800XT	35
	9600PRO	17.1

ИТОГИ

Надеемся, что ни у кого не осталось ни малейшего сомнения, что для ИГРЫ в Doom 3 нужен мощный компьютер, то есть процессор с тактовой частотой не менее 2 ГГц, минимум 512 Мбайт оперативной памяти и видеоускоритель не ниже уровня ATI Radeon 9600 Pro или NVIDIA GeForce 5700 Ultra. Вла-

дельцам компьютеров, чья конфигурация похожа на нашу систему Low-End, можно посоветовать модернизацию машины в порядке видеоакселератор-память-процессор (по убыванию значимости). Понимая, что это, к сожалению, далеко не всегда возможно, переходим ко второму пункту – разгон процессора и графического адаптера, покупка дополнительного объема памяти, благо сейчас это недорого. Без модернизации и разгона вам будет доступен только уровень детализации Medium, разрешение 800x600 (максимум) и практически полное отсутствие каких-либо спецэффектов. Плюс ощутимое торможение при загрузке монстров и появлении огня, дыма или прозрачных поверхностей. Напомним еще раз о выявленной зависимости сочетания ЦП и ГП: для Doom 3 предпочтительнее иметь AMD+ATI и Intel+NVIDIA.

Повезло тем, у кого конфигурация похожа на нашу систему среднего уровня. Тут можно практически ничего не делать и играть в комфортных условиях. Хотя объем оперативки мы все же рекомендуем довести до одного гигабайта, как уже было неоднократно сказано выше. Процессор можно не трогать. Но даже если вы не станете ничего менять, вам будет доступна детализация уровня High и средние параметры AA. Счастливых обладателей Hi-End систем можно только поздравить. У них есть все, что нужно для того, чтобы насладиться Doom 3 по полной программе. ■

DETAIL



HIGH



ULTRA

... а на уровне Ultra можно ясно различить выемки в металлическом щите.

ПРИМЕРНЫЕ ЦЕНЫ

ВИДЕОПЛАТЫ

- NVIDIA GeForce 6800 Ultra \$630
- NVIDIA GeForce 6800GT \$450
- NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra \$370
- NVIDIA GeForce FX 5700 \$100
- ATI Radeon X800 XT \$550
- ATI Radeon X800 PRO \$480
- ATI Radeon 9800 XT \$380
- ATI Radeon 9600 PRO \$110

ПАМЯТЬ:

- 2*512 Digma DDR433 \$150
- 2*256 Digma DDR400 \$88
- 1*512 Digma DDR433 \$75
- 1*256 Digma DDR400 \$44

ПРОЦЕССОРЫ:

- AMD Atlon XP 2000+ \$70
- Intel Pentium 4 2.6 \$170
- Intel Pentium 4 3.4 \$420



Закованные в броню бойцы полицейского спецподразделения «Церберы» преследуют в катакомбах городской канализации отряд террористов, членов так называемой «Секты». Перед идущим в авангарде оперативником вдруг возникает девочка-подросток с сумкой в руках. В сумке – взрывчатка, которую она несет по поручению старших «сектантов». «Огонь!» – хрипит динамик в шлеме спецназовца. Не в силах нажать на курок, он тонет в глазах девочки. Та дергает свисающий из сумки шнурок. Взрыв.

«ОБОРОТНИ» (JIN-ROH)
полнометражный фильм, режиссер Хироюки Окиура, 1998.
Российский издатель: MC Entertainment.
Наш рейтинг: ★★★★★

Без всякой помпы в России на легальном видео вышел один из главных аниме-фильмов девяностых. Драма по сценарию автора «Авалона» Мамору Осии, снятая его учеником Хироюки Окиурой, рассказывает «альтернативную» историю Японии начала шестидесятых – то ли накрепко сжившейся с нацистами во время войны, то ли оккупированной ими после победы над союзниками, то ли все-таки оккупированной союзниками, но сохранившей перенятое у Рейха – не случившейся в нашем мире Японии, где демонстрации протеста жестоко подавляют «церберы», черной своей броней похожие на следующее поколение штурмовиков СС, по улицам ездят «фольксвагены», а девушки дарят возлюбленным немецкое издание Rotkarphen, сказки о Красной Шапочке.

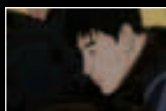
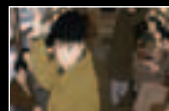
ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»



СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете российский трейлер аниме-фильма «Оборотни»; новый клип NES Project – кроссовер Super Mario Bros. 3 и аниме Kotenji-shan; клип с отрывками из разных полнометражных аниме-фильмов и видео на композицию Sayonara по Love Song японской певицы Маки Гото.





► В 2005 ГОДУ ЮМОРИСТИЧЕСКИЙ роман Мамору Осии Tachigushi Retsuden будет экранизован в виде полнометражного комедийного фильма. По слухам, идея принадлежит президенту студии Production I.G Мицухисе Исикаве, уставшему от мрачных картин Осии и предложившему маэстро снять, наконец, что-то веселое.



► **ORIENTAL LAND, ДОЧЕРНЯЯ** компания Tokyo Disney Resort, выпустит аниме-сериал для детей от двух до шести лет. Действие детского сериала будет вращаться вокруг персонажа Nerosu Nerosu, впервые появившегося в серии книжек-раскрасок. Судя по всему, это первый случай, когда на деньги студии Диснея создается аниме-сериал.



► В ЯПОНИИ УВИДЕЛИ СВЕТ результаты любопытного независимого исследования субкультуры отаку. Выделено четыре основных направления, интересующих отаку: это манга,



Спецназовца Фусэ Кадзуки, того самого, у которого дрогнула рука застрелить девочку-камикадзе, сначала долго гоняют по расследующим инцидент комиссиям, потом предписывают ужесточить режим тренировок и вроде бы оставляют в покое, а он вдруг – совпадение, верно – знакомится со старшей сестрой погибшей девочки, и рождается странная грустная привязанность, не роман даже – два одиночества еле соприкасаются, но уже этого достаточно, чтобы зашаталась пустой и постылый мир вокруг – а когда в дело вступают третьи силы, все летит втартарары, пропитанный обманом, ужасом и ложью иллюстрацией зловещей сказки о девочке и волке. Одновременно метафора призвана раскрыть природу спецподразделения: внешне кажущиеся людьми, Фусэ и его сослуживцы остаются зверями – и впадают в немилость правительства, действующего в контексте изменившейся общественно-политической обстановки. Как тот стрелок-шериф из рассказа Харлана Эллисона, они остались на обочине истории, оказавшись не-



нужными в новых реалиях. Сценарист Осии стягивает повествование тугой кроваво-красной нитью европейского фольклора – в созданном им мире нашлось место людям, оборотням и волкам, и только трагический финальный аккорд окончательно расставляет все по своим местам.

«Оборотни» или, если правильнее, «Волчья стая» – фильм, стилистически мало похожий на привычное аниме. Здесь нет преувеличенных эмоций, широко распахнутых глаз и броских спецэффектов из манги. Студия Production I.G выдала предельно реалистичную картину, временами заставляющую забыть о своей анимационной природе. Стартующая почти как документальная лента, она раскручивается в смесь политического триллера и драмы с легким налетом боевика. В «Оборотнях» легко прослеживаются темы предыдущих работ учителя Осии и ученика Окиуры: вспоминаются и правые сепаратисты из Patlabor 2, и преследование «девятого отдела» из Ghost in the Shell – режиссер и сценарист исследуют неподчинение силовой структуры вышестоящей организации на фоне террористической угрозы. Хотя действие «Оборотней» происходит в «альтернативной» реальности сорокалетней давности, проблемы героев фильма крайне актуальны именно сейчас. Можно вспомнить и о японцах, переписывающих мирную послевоенную конституцию с тем, чтобы отправить в Ирак свои



ВНИМАНИЕ!



КОНКУРС!

«Страна Игр» совместно с компанией MC Entertainment разыгрывает DVD с аниме «Оборотни». 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 15 октября.

Вопрос:

Нападают ли обычно волки на людей?

1. Нападают.
2. Нет.
3. Мнения специалистов расходятся.

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 «Моя богиня» получает Алена Петрухина из г. Санкт-Петербурга: игра по вселенной Aa Megami-sama! никогда не выходила на платформе Famicom.



аниме, видеоигры и поп-исполнители, которых японцы называют «идолами». Активных отаку в пределах Страны восходящего солнца исследователи насчитали аж 2.8 мил. человек. Ежегодно они тратят более 260 млрд. иен на всевозможный мерчандайз, музыку и анимацию – это на 10 млрд. иен больше, чем вся Япония тратит в год на цифровые фото- и видеокамеры. Чаще всего встречаются отаку, увлекающиеся чтением манги (в 2003 году они потратили на любимые комиксы 100 млрд. иен). Каждый японский фэн аниме, манги и видеоигр ежегодно тратит в среднем 100000 иен (около \$912) на свое хобби.

контингент, и об уходящих в наемники бывших бойцах советских спецподразделений, да много еще о чем – пицци для размышлений, как всегда у Осии, более чем достаточно.

Зрителям будет полезно узнать, что анимационный фильм, при все его видимой самостоятельности, – часть обширной вселенной, включающей снятые в конце восьмидесятых и начале девяностых три «экспериментальных» по духу художественных кинофильма (Talking Head, The Red Spectacles и Stray Dog) и мангу Kerberos

Panzer Cops, изданную в США под названием Hellhounds. Звуковые дорожки к предыдущим лентам писал любимый композитор Осии, Кэндзи Каваи, однако простые мелодии «Оборотней» – лирические, чарующие и гнетущие – плод работы Хадзимэ Мидзогути (Escaflowne the Movie, Macross Plus), соавтора знаменитой Йоко Канно, написавшей и исполнившей под одним из своих псевдонимов завершающую вокальную композицию «Оборотней».

Вне всякого сомнения, перед нами не только знаковая рабо-

та, но и один из самых недооцененных японских фильмов конца девяностых. Пренебрежение, с которым он выпущен в России – с кишасшей ошибками аннотацией на обложках DVD и кассет – можно считать дальним отголоском загадочной непопулярности картины, незаслуженно обойденной вниманием критики уже в самом начале ее пути по экранам, на Берлинском кинофестивале. Но этот отголосок тонет в атмосфере фильма, с первых минут завораживающей и подхватывающей любого – даже случайного – зрителя. ■

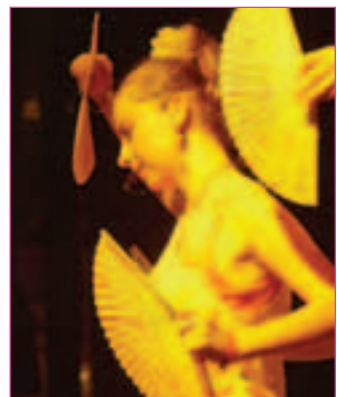
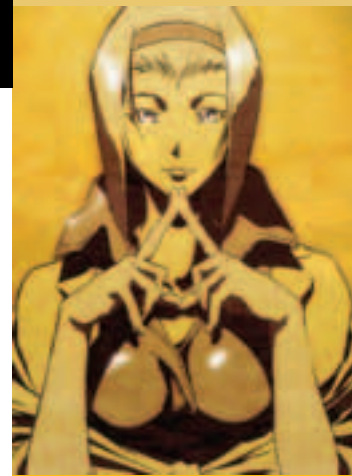
► **ЗНАМЕНИТЫЙ АНИМЕ-СЕРИАЛ** Cowboy Bebop в грядущем декабре будет повторно выпущен на DVD в Японии, на этот раз в ремастрированном варианте со звуковой дорожкой в формате Dolby Digital 5.1. 26 эпизодов разместятся на 7 дисках, комплект будет стоить 42000 иен (около \$384). Мы, впрочем, уже устали ждать российского релиза этого шедевра. Господа из «Видеосервиса», выпустили полнометражный фильм – порадайте и сериалом, с руками же оторвем!

➤ ПАРТИЙНАЯ ЗОНА

2 августа в крупном московском клубе «Точка» дружелюбный нам журнал anime*magazine (<http://www.animag.ru/>) провел вечеринку Paradise Party, собравшую более пятисот любителей аниме из столицы и других городов страны – Санкт-Петербурга, Воронежа, Ростова-на-Дону. Подобные мероприятия, пожалуй, уникальны в своем роде: публика здесь одинаково тепло принимает выступающих

на сцене музыкантов самых разных направлений. В «Точке» анимешников и сочувствующих радовали исполнением известных песен из аниме и зажигательными танцами дуэт U*mi и команда DOLLS, проводился пара-пара-нон-стоп (об этом танцевальном стиле вы можете прочесть в материале о танцевальных игровых автоматах из 160 номера «СИ»), а безусловным хедлайнером вечеринки стала известная нашим читате-

лям рок-группа Suki da! (<http://www.sukida.ru/>) – зал буквально стоял на ушах от кавер-версий Little Busters (FLCL), Cruel Angel Thesis (Neon Genesis Evangelion) и оригинальных композиций команды. Вечеринки вроде этой позволяют фэнам аниме отыскать разделяющих общее увлечение новых друзей, да и просто приятно провести время – к примеру, поучаствовав в конкурсе на «самого анимешного персонажа». ■



МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (<http://www.au-dvd.ru>)



**YU YU HAKUSHO
VOL. 1: YUSUKE LOST,
YUSUKE FOUND**
Режиссер Нориюки Абэ, 1992-1995

★★★★★

кого мальчика – и невероятным образом получает шанс вернуться в мир живых. Для этого он должен выдержать череду испытаний, в ходе которых Урамэси узнает много нового о близких людях... Показательный образец популярного аниме первой половины девяностых, Yu Yu Hakusho – трогательная и драматичная история о человеческих отношениях и природе дружбы. Легкая примесь мистики и выдающаяся работа сценариста



выделяет сериал из череды похожих проектов, хотя в высшей степени незамысловатая графика по нынешним временам смотрится не лучшим образом. ■

Известный на всю школу забияка Юсуке Урамэси жертвует собой, чтобы спасти жизнь малень-



COSPLAY COMPLEX
Режиссер: Синьитиро Кимура, 2002

★★★★★

и фея-сладкоежка, способная превращаться в различные костюмы, попутно увеличивая и уменьшая размер бюста носителя – громогласное эхо охватившей Японию косплейной лихорадки упаковано в OVA-цикл с изрядной долей фан-сервиса. Косплей, если помните – это когда фэны шьют себе костюмы любимых персонажей (из игр, аниме – не важно) и красуются в них перед друзьями, так вот тут налицо настоящие косплейные битвы, почище эминемовских рэп-баталлий из «Восьмой мили»!



Суший рай для безбидного фетишиста: хрупкие девочки, плюшевые игрушки, волшебные превращения и сумасшедшие шуточки в духе Dragon Half и Puni Puni Poemy. ■

Тут вам и блондинка-американка, которая без ума от девушек-дошкольниц, и говорящая сова,



**GALAXY ANGEL
VOL. 1: WHAT'S COOKING?**
Режиссер Морио Асака, 2001

★★★★★

том, что они, собственно говоря, ищут. Исключительно компания Вроссо! может сделать абсолютно дурацкое аниме с гигантскими роботами, блюдцеглазыми девицами и, наконец, всеми существующими в природе научно-фантастическими штампами поразительно увлекательным. Казалось бы, глупость полнейшая, ан нет – затягивает. В разделе бонусов, что самое прикольное, есть трейлер-обманка, представляющий Galaxy Angel эдакой



смертельно серьезной эпической космооперой. Чувство юмора у создателей, таким образом, просматривается недюжинное. А нам того и надо. ■

Бригада Ангелов охотится за Затерянными Технологиями – однако девчонки не имеют ни малейшего представления о

net land

интернет-центр
NetLand

Самая правильная
атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понеделник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

ХВОХ И ВСЕ

Среди создателей самопальных программ и игр для консолей, пожалуй, второй по популярности платформой является Xbox (после Dreamcast, понятное дело). Причина проста: «начинка» системы идентична железу PC, поэтому и работать с ней относительно просто.

Эмуляторы для приставок последнего поколения интересны пользователю тем, что они позволяют в привычной обстановке играть в любимые игры, которые иначе пришлось бы запускать на PC или же старой консоли (а ее не так-то просто достать!).

Некоторые игры, выпускавшиеся на закате производства приставки, уже не могли довольствоваться той производительностью, которую она обеспечивала, и временами тормозили. Эмуляторы для PC позволяли избавиться от подобных неприятностей, но заставляли игрока пересаживаться за монитор. Однако Xbox построен на основе стандартных компьютерных комплектующих, а его архитектура в целом повторяет архитектуру PC. Кроме этого Xbox может похвастаться самыми мощными на сегодняшний день компонентами среди консолей. Соответственно, с его помощью можно соединить преимущества эмуляторов для PC (высокие скорость и совместимость) и консолей (возможность играть на мониторе, с удобным джойстиком в руках).

Эмуляция на PC – дело очень развешное, есть огромное количество программ, которые не только обеспечивают работу стандартных функций, но и предлагают множество дополнительных: аппаратная

обработка вывода графики, возможность сохраняться в процессе игры, делать скриншоты и «вытягивать» различные ресурсы из игры. Неудивительно, что теперь и на Xbox есть эмуляторы почти всех игровых систем, естественно, за исключением консолей последнего поколения, на эмуляцию которых ресурсов пока не хватает даже у современных PC. Впрочем, рабочие версии эмуляторов PS2, Game Cube и Dreamcast появились на PC сравнительно недавно, стремительно развиваются и, быть может, когда-нибудь хотя бы игры для Dreamcast будут запускаться на консоли от Microsoft. Большинство эмуляторов для Xbox – не самостоятельные проекты, а порты, этим и объясняется их функциональное сходство с оригиналами для PC.

Неоспоримым достоинством Xbox является наличие встроенного жесткого диска в стандартной комплектации, причем пользователю доступно до 6 Гбайт свободного места (смотри врезку). Тут поместится несколько тысяч ROM-файлов. А хардкорные фанаты старых игр при желании смогут поставить жесткий диск любого объема – хоть на 250 Гбайт. Тогда на него можно будет сбрасывать даже образы игр с CD (например, те, что выходили на PS one), что избавит от необходимости постоянно менять диск с программой на диск с игрой, как это приходится делать владельцам Dreamcast и PS2!

На данный момент есть эмуляторы следующих платформ:

NES, SNES, N64, GB, GBC, GBA, Megadrive/Genesis, Sega 32X, SegaCD, Atari 2600, CPS1, CPS2, SNK NeoGeo, PS one, Commodore 64, ZX Spectrum, ScummVM и еще многих других. Количество систем впечатляет. Некоторые эмуляторы поддерживают одну платформу, но большинство справляется с эмуляцией целых их групп, близких по природе (аркадные автоматы, например) или имеющих одного производителя, и даже включающих в себя код нескольких разных эмуляторов одной платформы для большей совместимости с играми.

ОБОЗРЫ ЭМУЛЯТОРОВ

Начнем с эмуляторов, которые портированы с PC группой XPORT. Их сайт – <http://xport.xboxscene.com>. На нем вы можете узнать новости по всем проектам, обсудить недостатки или сделать feature request в форуме. Список эмуляторов этой группы очень широк, но мы рассмотрим лишь некоторые. Все они имеют схожий интерфейс и возможности.

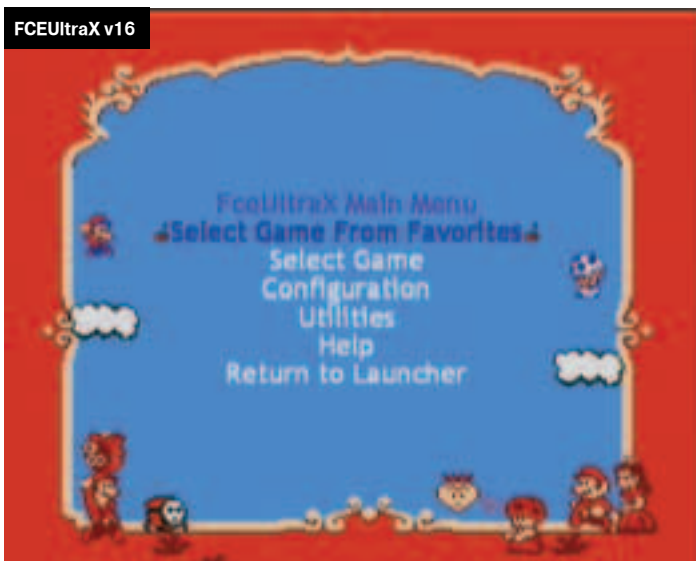
FCEULTRAX V16

Это порт эмулятора FCEUltra для NES/Famicom, который на PC поддерживает огромное количество игр. Настройки достаточно обширны. Есть четыре типа видеопрофильтров, аппаратно поддерживаемых Xbox, вплоть до анизотропной фильтрации, смена разрешения от

480i до 1080i, поддержка фоновой музыки в MP3 и записи комбо-движений, технологий SAMBA/NetBIOS для доступа к «образам» игр по локальной сети и мультимедиа. Чего еще желать фанату классических NES-игр? А если учесть, что такая функциональность имеется почти во всех эмуляторах данной группы, можно смело сказать, что улучшать их больше некуда, разве что в плане совместимости. Правда, есть и неудобство: в настройке контроллеров нет графического отображения, какой кнопке геймпада мы назначаем ту или иную функцию. Вместо этого мы сначала назначаем клавиши приставки некоторым переменным, «EmuButton1» и так далее, а затем к этим переменным привязываем кнопки нашего геймпада. В итоге приходится совершать много лишних передвижений между двумя экранами настройки, но, к счастью, это придется проделать лишь один раз.

NEOGENESIS V14

По функциональности и виду этот эмулятор повторяет предыдущий, но сделан он для платформ Sega Genesis/Megadrive, Sega 32X и Sega CD. Меню, настройки и возможности одни и те же. Отличия в поддерживаемых платформах. В целом, все так же хорошо, как и в FCEUltraX, но удивляет повторение той же ошибки с настройкой управления. Это связано с общей оболочкой, под которой запускаются модули эмуляции.



КОНСОЛИ МИРА

XBOYADVANCE V17

Та же команда, те же возможности, те же достоинства и неудобства. Только платформа – Game Boy. За основу взят Visual Boy Advance. Поддерживаются игры всех поколений консоли – Game Boy, Game Boy Color и Game Boy Advance.

PCSXBOX V11

Это, наверное, самый интересный проект, ведь благодаря ему можно запускать игры с PS one. Правда, есть определенные ограничения: игры приходится хранить в виде .bin образов, предварительно снятых с дисков. Этот эмулятор имеет и существенные недостатки. Так, например, в некоторых играх наблюдается несоответствие цветов оригинальным и глюки со скоростью работы (то замедление, то ускорение). В общем, проект интересный и нужный, но проблемы с совместимостью пока еще не решены.

Z26X

Настоящая классика, все в той же отличной оболочке и с теми же возможностями. Фанатам Atari 2600 обязательно понравится.

KAWAX 0.11

(KAWAKS.RETROGAMES.COM)

«Эмулятор с забавным именем», – так звучит описание этого проекта. Основан он на PC-версии эмулятора Kawaks для Capcom CPS1/2 и SNK NeoGeo. Выглядит по-спартански – список «образов» и попеременно отображаемые объяснения к клавишам. Однако это очень профессионально сделанный эмулятор. Есть даже возможность использовать «образы» объемом 90

мегабайт, что существенно больше доступных Xbox 64-х. Как сказано в описании, «этот эмулятор содержит существенное количество черной магии». К сожалению, более поздние игры для NeoGeo, которые были шифрованными, не поддерживаются – как раз из-за недостаточного объема памяти. Но автор предлагает решить проблему путем расшифровки их на PC, так как в версии для PC данная фишка имеется. Стандартные функции вроде настройки контроллера, возможности снимать скриншоты и сохраняться в любой момент, дополнены несколькими специфичными для эмулируемых платформ. Так, например, для игр NeoGeo можно выбрать режим аркады или консоли. Для CPS2-игр предусмотрен выбор региональных настроек у поддерживающих эту функцию игр. Это позволяет играть в некоторые чисто японские проекты на английском языке.

SURREAL64 V1.0

(SURREAL64.SOURCEFORGE.NET)

Легко понять, что это эмулятор Nintendo64. И название вполне оправдано. Сюрреалистичность этого проекта в том, что он объединил в себе все три основных эмулятора Nintendo 64 для PC. Это 1964, Project64 и UltraHLE. Для лучшей совместимости можно выбрать нужный эмулятор перед запуском «образа». Но этим его возможности не ограничиваются. В настройках «образа» игры для каждого эмулятора можно выбрать выделяемый объем динамической и виртуальной памяти, максимальный объем видеопамати и plug-in для обработки звука. Естественно,

присутствуют настройки контроллера. Идея совмещения 3-х эмуляторов в одном себя оправдала. Если случаются глюки в одном из движков, то всегда есть возможность проверить работу в другом и почти всегда удается добиться отличного результата. Как говорилось в одном из обзоров эмуляторов, если Mario 64 запускается и работает – значит, это отличный эмулятор Nintendo64. Здесь Mario 64 работает как надо, с остальными играми проблем тоже не возникло.

XSNE9X V1.41-1

(LANTUS-X.COM)

Основан этот эмулятор на движке PC-версии от Lantus. Обычный эмулятор без изысков. Все обязательные настройки присутствуют, сетевой игры нет, в фоне может играть музыка с CD. Есть возможность использовать чит-коды и менять скины. Существенный недостаток – отсутствие полноценной настройки геймпада, нельзя определить положение кнопок start и select. Рабочая лошадка с хорошей поддержкой игр, оправдывающая комментарий в своем описании «Work In Progress version». Еще многое предстоит сделать.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мы рассмотрели не все доступные эмуляторы, есть много альтернативных разработок для тех же платформ, есть и более экзотические эмуляторы, например Vochs для x86 или StepmaniaX. Вообще, у Xbox много скрытых талантов, с которыми вы, я надеюсь, еще познакомитесь на страницах нашего журнала. ■

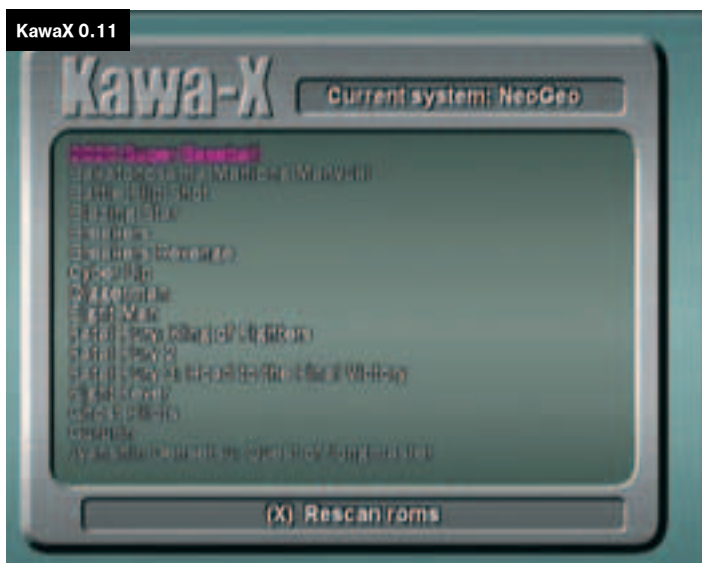
КОРОТКО

■ Вышел Gens Plus!, эмулятор ранних консолей от Sega (Mega Drive, Master System, Game Gear, Sega CD, 32x). Он сделан на основе популярной программы Gens версии 2.12. В нем имеются новые фишки вроде дополнительных графических фильтров, звуковых эффектов и возможности вводить коды для взлома игр. Скачать это чудо можно по адресу http://www.freewebs.com/rod_mead/gens.htm.

■ На Dreamcast портировали Miss Driller, самодельный клон пазла Mr Driller от Namco. С учетом того что на консоли от Sega и так есть оригинальная игра от Namco, ценность этого проекта достаточно сомнительна, однако фанаты DC наверняка будут рады любому новому проекту. Искать нужные файлы отправлю вас на <http://imrtechnology.ngemu.com>.

■ Появилась свежая версия NeoCD/SDL, эмулятора Neo Geo CD для Dreamcast. Список новых фиш есть по адресу <http://imrtechnology.ngemu.com>. Судя по отзывам, теперь лучше работают файтинги – анимация стала более четкой и плавной. Корректно выводится графика в Aero Fighters 2. Правда, Metal Slug 1 и 2 тормозят, как и прежде.

■ Обновился MESS, эмулятор множества старых консолей и компьютеров. В частности, исправлены драйверы для Amstrad и еще нескольких малоизвестных платформ, а также улучшен интерфейс. Полный список обновлений и саму программу можно добыть на <http://www.mess.org>.



Заказ журнала в редакции

ВЫГОДА

Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков
Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

ГАРАНТИЯ

Вы гарантированно получите все номера журнала
Цена стабильна на весь период заказа, даже при повышении цены в розничной продаже.
Единая цена по всей России

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ оформляется с любого месяца.
Заказ осуществляется заказной бандеролью или с курьером
Заказ можно сделать на любое количество месяцев

Гарантировано
редакцией
«Страна Игр»

Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

Стоимость заказа на «Страна Игр» + 2 CD



230р

за месяц (2 номера)

1380р

за 6 месяцев

2484р

за 12 месяцев (выгода **10%**)

Стоимость заказа на «Страна Игр» + DVD



250р

за месяц (2 номера)

1500р

за 6 месяцев

2700р

за 12 месяцев (выгода **10%**)

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на журнал «Страна Игр»

на месяцев
начиная с _____ 2004 г.

- Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон _____

подпись _____

сумма оплаты _____

Извещение

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва	
р/с № 40702810700010298407	
к/с № 30101810300000000545	
БИК 044525545	КПП - 772901001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « _____ »	
с _____	2004 г.
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

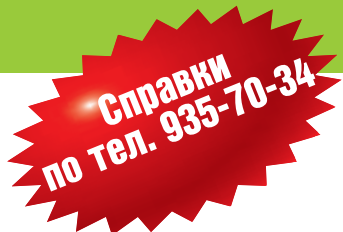
Квитанция

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва	
р/с № 40702810700010298407	
к/с № 30101810300000000545	
БИК 044525545	КПП - 772901001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « _____ »	
с _____	2004 г.
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

Как оформить заказ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном: по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru или по факсу: 924-9694



Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса, для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне

Почтовая подписка

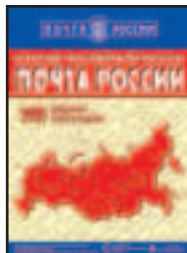
С 1 сентября по 30 ноября вы также можете оформить почтовую подписку по каталогам подписных агентств во всех отделениях связи России. Для оформления подписки необходимо знать подписной индекс журнала или найти его в каталоге по названию.

86167 «Страна Игр» + 2CD
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

16760 «Страна Игр» + 2CD
16762 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-21-31

86167 «Страна Игр» + 2CD
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

Так и хочется сказать: «Я знаю, скоро грянет буря...», но не получается – слишком скромнен кинорепертуар октября в отношении супердрайва и мега-экшена. Нас слегка попугают «Открытым морем» (7.10), потом чуть-чуть встряхнут в «Небесном капитане и мире будущего» (14.10), устроят встречу со злодеем Крузом (бывает и такое!) в «Соучастнике» (14.10)... Хотя нет, обманул! Ведь будет схватка, да еще какая! Встречайте «Чужой против Хищника» (21.10) – долгожданное alien-месиво, где если и будут победители, то только не мы. Кстати, всем, кто хочет изучить киноматериал углубленно, советую в качестве внеклассного чтения журнал Total DVD. Засим кланяюсь и до встречи в кинотеатре!

ВОКРУГ СВЕТА ЗА 80 ДНЕЙ

AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

Режиссер: Фрэнк Корачи
В ролях: Стив Куган, Джеки Чан, Сесиль де Франс, Джим Бродбент
Жанр: приключения/экшн

Эксцентричный изобретатель Филеас Фогг (Куган) согласился на новую авантюру. Он заключил смелое пари с самодовольным главой Королевской Академии лордом Келвином (Бродбент), обвязавшись обогнуть земной шар всего за 80 дней. В случае победы отважный исследователь получает пост Келвина. Если же удача улыбнется Лорду, и Филеас не сможет уложиться в отведенное для путешествия время, то Фогг должен распродать свою лабораторию и навсегда прекратить изобретательские поиски. Подобное предприятие весьма рискованно, особенно если выполнять его в одиночку, и Филеас берет себе в помощники пронырливого Паспарту (Чан), который буквально сваливается ему на голову...

Что-что, а творчество великого французского фантаста нам, жителям самой читающей страны, знакомо если не с пеленок, то со школьной скамьи. Однако, предупредим сразу, если вы готовитесь к тщательно выстроенной экранизации, где соблюдена каждая буква жюльверновского романа, то вы ошиблись дверью. Новое переложение «80 дней» – это, прежде всего, римейк одноименного фильма, созданного Майклом Андерсоном в уже далеком 1956 году. Тогда авантюрный экшен нахватался «Оскаров», но, несмотря это, представлял собой достаточно унылое, хотя и масштабное зрелище с не менее эпической трехчасовой продолжительностью. Корач, как некогда известный революционер, решил идти другим путем. Точнее, он использовал структуру андерсоновского фильма, но нарастил на старомодный «скелет» новое «мясо». В его руках история азартного изобретателя превратилась в современный экшн с постоянной сменой об-



РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА:
02 СЕНТЯБРЯ

Камео (англ. cameo) – небольшая, часто эпизодическая роль, исполняемая известными актерами, режиссерами или просто знаменитыми людьми. Первое использование термина «камео» в кинематографе приписывают Майклу Андерсону, который в своем фильме «Вокруг света за 80 дней» (1956) воплотил идею участия большого количества кинозвезд в эпизодических ролях.

Кто засветился в камео-ролях в «80 днях» образца 2004 года: Кэти Бейтс (роль Королевы Виктории; снималась в фильмах «О Шмидте», «Долорес Клеборн», «Дик Трейси», «Титаник»), Джон Клиз (сержант Скотланд-Ярда; достаточно ткнуть в любой фильм Monty Python или одну из частей «Гарри Поттера» – и не ошибетесь), Саммо Хунг (Вонг Фейхунг; вы не знаете Саммо Хунга?! – смотрите каждый второй фильм с Джеки Чаном), Арнольд Шварценеггер (турецкий принц Хапи), братья Оуэн и Люк Вилсоны (братья Райт; Оуэн – «Шанхайские рыцари», «Семейка Тененбаумов», «Образцовый самец», «Знакомство с родителями», Люк – «Блондинка в законе 1,2», «Семейка Тененбаумов», «Ангелы Чарли»), Карен Мок (Леди Скорпион; «Эффект близнецов», «Шоалинский футбол»), Ричард Брэнсон (смотритель воздушного шара; владелец Virgin Records, Virgin Airlines, ну и еще нескольких компаний), Вим Вендерс (парижский художник; в миру – выдающийся режиссер, актер, продюсер), Роб Шнайдер (бродяга; «50 первых поцелуев», «Животное», «Цыпочка», «Мужчина по вызову»).

Кинофакты:

«Вокруг света за 80 дней» – самый дорогой фильм, когда-либо снимавшийся в Германии (бюджет картины превысил 100 млн. долларов).

На площади Gendarmenmarkt за короткий срок были возведены декорации, превратившие центр Берлина в Трафальгарскую площадь.

Это привело в замешательство сотни туристов, которые, прогуливаясь по столице Германии, вдруг попадали в... Лондон. Один японец даже пыгался выяснить у местных жителей, почему «эти постройки» не нанесены на карту города.

Фильм 1956 года выиграл 5 «Оскаров», включая номинацию «Лучшая кинокартина».

Бедный Джеки Чан во время съемок на пароходе беспрестанно страдал от морской болезни, несмотря на то что баржа, на которой происходило действие, располагалась всего в 200 метрах от берега.



тановки, кучей ретро-машин и кунфу-разборками (привет от Джеки). Надо отдать должное и сценаристу, и режиссеру, и всей съемочной группе с актерами в придачу. Громоздкий, в принципе, сюжет (в основе все-таки целый роман, а не комикс какой-то) не тормозит ни в одном из эпизодов, а в каждой из подглав есть своя изюминка. Самая же оригинальная «фишка» фильма – это невероятное количество звезд, выступивших в камео-ролях (см. врезку). Причем все актеры подобраны настолько успешно, что даже столь короткие появления позволяют им раскрыться по полной и показать своих героев не как ходячих персонажей, а как реальных людей из плоти и крови. ■

ТАИНСТВЕННЫЙ ЛЕС THE VILLAGE

Режиссер: М.Найт Шьямалан
Голоса: Брайс Даллас Ховард,
Хоакин Феникс, Эдриен Бродди,
Уильям Херт, Сигурни Вивер, Брен-
дан Глисон
Жанр: триллер/хоррор

Каждый житель деревушки Ко-
вингтон должен чтить три За-
кона. Во-первых, Те, Которые Жи-
вут В Лесу, не должны видеть Пло-
хой цвет, так как он привлекает их.
Во-вторых, никогда не входить в
лес, в котором Они обитают. В-
третьих, каждый житель должен
прятаться в укрытие, заслышав
звук колокола. Его звон говорит
только об одном: Они идут...
Уже многие, наверное, видели ки-
норолик «Таинственного леса»:
шмыгающие в лесу тени, искажен-
ные страхом лица, люди в желтых
капюшонах да три нелепых закона,

чем-то напоминающих широкоиз-
вестное рекламное «Белое не на-
девать...».

Поклонники М.Найта Шьямалана
(кстати, лингвисты-пуристы-кино-
веды советуют произносить его
фамилию как «Шамэлон») ломают
в предчувствии руки – останется
ли верен своим принципам режис-
сер. Равнодушные к творчеству
Эм Найта вяло жуют попкорн – да
чего он может сказать нового,
этот ваш как-его-там? – Хичкок
уже давно все изобрел. Спешу ус-
покоить и тех и других: будут и
традиционные шьямалановские
загибы, и супервыверт в конце, и
«бууу!!!»-эффекты в немалом ко-
личестве – дань светлой памяти
великого Альфреда. А если быть
честным до конца, то «Лес» сильно
выделяется из всей череды преды-
дущих работ режиссера. То ли по-

тому, что в этой истории отсут-
ствуют всякие экстрасенсорные
паранормалы, то ли из-за пол-
ной кинематографичности кар-
тины, которой не было в «Знаках»
или «Шестом чувстве» и которая
позволяет полностью погрузиться
в происходящее. А возможно, то-
му виной не гениальная, но впечат-
ляющая игра актеров, которые
держат в постоянном напряжении
зрителя своей мимикой и поведе-



РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА:
23 СЕНТЯБРЯ

нием. «Таинственный лес» полон
таких «возможно» и «то ли», и, по-
видимому, из них, как из кирпичи-
ков, складывается мощный трил-
лер, который хочется пересмот-
реть не один раз. ■



50 первых поцелуев 50 First Dates

Режиссер: Питер Сигал
В ролях: Адам Сэндлер, Дрю Бэрримор, Роб Шнайдер,
Шон Остин
Жанр: романтическая комедия

Генри – плейбой от природы. Вечножаркое гавайское ле-
то, повышенный уровень тестостерона и смазливая
внешность – этого даже более чем достаточно. Любая
девчонка, завидев нашего героя, уже спустя несколько часов
оказывается уложенной в кровать. А на следующий день на ее
месте оказывается новая очаровашка. Однако даже у самого
прожженного казановы под волосатой грудью скрывается го-
рячее сердце, которое всегда готово для настоящей любви. И
Генри не стал исключением: случайная встреча с Люси пере-
вернула всю его жизнь. Каково же было его удивление, когда
взаимные чувства уже на следующий день испарились. Люси
просто забыла, кто он такой, этот Генри...

- 2004
- Видеосервис
- 2.40:1 (анаморф)
- DD 5.1 (рус/англ)
- субтитры (рус/англ)
- бонусы: нет

Бэрримор не очаровашка, да и, завидев Сэндлера, многие зри-
тели начинают воротить нос – уж очень адамовский юмор отдает
сероводородом. Однако в «Поцелуях» создатели сделали упор
не на гениталиях. Хотя и их тоже хватает. Все же рамки роман-
тической комедии к чему-то да обязывают – не каждая девушка
способна вынести «юмор отхожих мест» дольше пяти минут. По-
этому приготовьтесь к вполне приличным гэгам, которые способ-
ны насмешить как минимум двух людей. И я имею в виду не Сига-
ла с Сэндлером, а именно зрителей. Последний хохмит не напря-
гаясь – как на заре своей карьеры («Певец на свадьбе»), а его
отлично дополняют Шнайдер в роли одноглазого Улы и возмни-
вший себя качком Шон Остин. Впрочем, этот фильм не испортит
карьеру и Бэрримор – по мне, уж лучше ей играть романтических
простушек, чем ангелов-миротворцев.

ДИСК: удачная DVD-версия для фильма, лишнего спецэффе-
ктов, но под завязку набитого знойными чувствами и удачными шу-
тками. А вместо дополнений устройте себе романтический вечер. ■



Меч воина Sword In The Moon

Режиссер: Ким Юй Сок
В ролях: Чой Мин Су, Чжо Чжэ Хьон, Ким Бо Кьонг
Жанр: исторический экшн

Семнадцатый век. Междоусобные войны в Корее стано-
вятся постоянным явлением. Для поддержки династии
Чосон создаются специальные отряды. Юн и Чои стано-
вятся бойцами одного из них. Вскоре их мужская дружба под-
вергается жестокому испытанию...

Южнокорейское кино продолжает победоносное шествие по
планете. Доказав всему миру свои способности к настояще-
му тонкому искусству, полному режиссерских находок, впечат-
ляющей операторской работы и потрясающей актерской
игры, кинематографисты Кореи вновь решили вернуться к исто-
рической теме. Соединив на экране события, происшедшие
более четырехсот лет назад, с драматической составляющей –
дружбой двух воинов, которых разделил кровавый пе-

реворот внутри государства, Ким Юй Сок создал впечатляю-
щее зрелище, сравнимое с такими работами, как «Герой» или
«Бишунмо». Радует то, что корейцы смогли детально восста-
новить атмосферу того времени и при этом обошлись без
оглульного использования цифровых эффектов. Слегка разо-
чаровывает операторская работа – слишком явно видны по-
пытка создать мейнстримовое кино. Да и преобладание тем-
ных сцен заставляет зрителей излишне напрягаться. К чему
нельзя придраться, так это к великолепной актерской игре,
что не удивительно: весь основной состав представлен звез-
дами первой величины.

ДИСК: Считается, что DVD делают для того, чтобы их смот-
реть. Здесь же приходится всматриваться. Отсутствие конт-
раста, особенно в темных сценах, превращает полфильма в
кашу-размазну. А уж «хромающий» звук для экшна – это во-
обще полный провал. Приготовьтесь активно использовать
кнопки «пауза» и «перемотка назад». ■

Дэвид Вебер,
Джон Ринго

«Марш
через джунгли»

■ Жанр: фантастика
■ Выход: сентябрь 2004 года



Андрэ Нортон,
Саша Миллер

«Рыцарь
или трус»

■ Жанр: фэнтези
■ Выход: сентябрь 2004 года



Ник
Перумов

«Череп
в небесах»

■ Жанр: космическая опера
■ Выход: сентябрь 2004 года



Олег
Волховский

«Люди
огня»

■ Жанр: фантастика
■ Выход: сентябрь 2004 года



Принц Роджер, нелюбимый младший сын императрицы, отправляется в захопленные Галактики для заключения вассального договора. На борту корабля происходит диверсия, а принц и его охрана, рота морской пехоты, оказываются на дикой неосвоенной планете Мардук. Потерпевшим крушение предстоит пройти тысячи километров по горам и опасным джунглям, прежде чем станет ясно, кто из них чего стоит.

Новый цикл от создателя мира Виктории Харрингтон. Есть рецепты, которые работают всегда. Вроде бы и читал подобное уже сотни раз, а всякий раз от книжки не оторваться. Вот и в данном случае мы имеем одну из таких схем.

Берем принца (галактического, не какого-нибудь!), избалованного и уставшего от жизни, эдакого маменькиного сыночка, но не бездарного, и пропускаем его через все круги ада. И в этом огне рождается очень даже неплохой человек и отличный полководец. Знакомо? Но ведь все равно рука так и тянется к книжке. Кстати, принца очень здорово зовут – Роджер Рамиус Сергей Александр Чанг Макклинтон.

Не все так просто, конечно. Описанная выше схема не всегда работает. Ведь чтобы книжка удалась, необходимо сохранить темп. Однако к Веберу и Ринго (двум поистине звездным авторам) претензий нет. Что-то, а развлекать читателя они умеют. ■

Король умер! Да здравствует король! Однако новый правитель Рендела Флорин глуп и безволен. Фактически вся власть сосредоточена в руках его матери, вдовствующей королевы Исы, чья главная цель – ни в коем случае не допустить к трону дочь покойного короля – Ясенку, признанную отцом перед самой смертью и объявленную им законной наследницей.

Тем временем на севере разрастается и крепнет неведомая злая сила – Великая Тьма, готовая вот-вот обрушиться на Рендел... Только объединившись и призвав на помощь магию, Четыре Великих Дома могут спасти государство и уберечь от истребления его жителей. Но разве возможно достичь согласия при дворе, где правят предатели и интриганы?

Долгожданная новая книга Великой Дамы фантастики. Не так давно любители фэнтези могли познакомиться с книгой «Смерть или престол», открывающей сериал «Книги Дуба, Ясеня, Рябины и Тиса» – один из лучших в творчестве Нортон, по мнению литературных критиков. «Захватывающее, насквозь пропитанное магией повествование о дворцовых интригах и заговорах, о чести, предательстве и любви», – так говорит Эллиен Кушнер об этом сериале Нортон. «Рыцарь или трус» – вторая книга цикла.

Первую свою книгу Андре Нортон опубликовала в 1934 году, и с тех пор свет увидели более сотни ее работ. В 1984 году была удостоена премии «Небьюла». ■

Империя рушится. Инсургенты, прикрываясь идеями свободы и независимости, один за другим вырывают миры из-под власти кайзера. Самая трагическая из всех войн – гражданская – становится отныне судьбой миллионов. Приходит она и на родину Руслана Фатеева – планету Новый Крым – на штыках имперского десанта и на крыльях монстров, вырвавшихся из-под контроля создателей.

Чудовища-биоморфы, люди-биоморфы, планеты-биоморфы... Сменят ли они человечество, или кошмар еще можно остановить? Ник Перумов – ведущий мастер жанра фэнтези в русскоязычном пространстве, автор более 20 бестселлеров. Произведения Перумова переведены на несколько иностранных языков и неоднократно издавались за рубежом. Разносторонний талант писателя позволяет ему с успехом попробовать свои силы в других литературных направлениях, в частности, в космической опере. В 2001 году результатом такого эксперимента стал выход книги «Череп на рукаве» – фантастического боевика, написанного в лучших традициях жанра. Книга была тепло принята как читателями «классического» Перумова, так и поклонниками космической фантастики. Приятным и давно ожидаемым подарком как для первых, так и для вторых станет выход в сентябре 2004 года новой книги автора – «Череп в небесах», прямого продолжения «Черепа на рукаве». ■

Апостолом быть трудно. Особенно во время второго пришествия Христа, который на этот раз, как и обещал, принес людям не мир, но меч. Пылают города и нивы. Армия Господа Эммануила покоряет государства и материки, при помощи танков и божественных чудес создавая глобальную светлую империю и беспощадно подавляя всякое сопротивление. Важную роль в грядущем торжестве истины играют сподвижники Господа, апостолы, в число которых входит русский программист Петр Болотов. Они все время на острие атаки, они ходят по лезвию бритвы, выполняя опасные задания в тылу врага, зачастую они смертельно рискуют. Но самое страшное в их жизни не это, а мучительные сомнения в том, что их Учитель действительно тот, за кого выдает себя...

«Люди огня» – дебют Олега Волховского, еще не известного поклонником российской фантастики писателя. Но практически сразу автор проявил себя как крайне зрелый профессионал, написав замечательный роман, в котором невероятно гармонично сплелись энциклопедические сведения о различных мировых культурах, боевая фантастика и психологические традиции современной литературы. Сюжет невероятно динамичен, а книга читается на одном дыхании – одним словом, блистательный дебют молодого автора, успех которого, а также грядущая любовь поклонников, очевидны. ■

СТАЛИНГРАД



- Новая стратегия в реальном времени о величайшем сражении Великой Отечественной
- Более 150 типов юнитов, 43 миссии в двух масштабных кампаниях за Вермахт и РККА
- Игровые миссии воссозданы на основе тактических карт и кадров аэрофотосъемки
- Исторические здания, восстановленные по архивным фотографиям
- Аккуратная реконструкция исторических событий
- Полномасштабные бои на территории города
- Оригинальный саундтрек группы «СкаФандр»

www.stalingrad-game.ru



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 dtf.games. Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный проект создан по лицензии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»



You are not alone (Wachowski bros.). А это самое главное, что нужно человеку. Спросите у Васи Кавайного.

deus_ex_machina@mail.ru

Дорогой читатель!

Вы, конечно, понимаете, что призовую подписку получаете исключительно как бесстыжий подлиза, вовремя подвизавшийся лить елей в наши натруженные ушки. Вот он, рецепт успеха: чуть-чуть Довлатова, хентайная игрушка, стишок про Ворона – и мы уже ваши, отторгаем драгоценную подписку в пользу сметливого лстеца! Положа руку на сердце – низкий поклон за доброе письмо. Нам тут без всяких шуток кажется, что вы, Алексей, из тех полумифических идеальных читателей, ради которых мы тут горбатимся без продыху.

ГЛАС НАРОДА:

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru/>) ответить на простой, но слегка провокационный вопрос: какой игровой жанр окончательно отработал себя и должен уйти со сцены?



Автор: Shizoman

Вы уж, конечно, извините, но я не считаю какой-либо жанр умирающим. Если постараться, всегда можно найти что-то новое в старом жанре. Да и в наше время сложно выделить игры, четко привязанные к одному жанру (ну, кроме квестов), все игры сейчас собой представляют гремучие коктейли из жанров.



Автор: Road Samurai

Нельзя сказать, что какой-то определенный жанр устарел, у каждого есть свои плюсы и минусы, вот только некоторые товарищи эти плюсы (минусы) не признают. Так и появляются фэны различных жанров. Каждый жанр переживает три основных момента: рост популярности, пик популярности, падение популярности.

Потом они, так сказать, воскрешаются.



Автор: Korresh

Хм... Что-то мне подсказывает, что самым популярным ответом будут «квесты»... Действительно, там трудно придумать что-то новое. Тоже так считаю. Если квесты и выживут, то точно не в чистом виде. Пример – Broken Sword 3 (хотя там квеста все-таки больше)...



Автор: Ехреон

По-моему, жанр можно считать умершим, отработавшим себя только в том случае, когда он не интересен никому. Пока в игры представители этого жанра играют, он остается жить. Квесты умирают? Что за вздор?! В мире полно поклонников квестов (конечно, не настолько много, как, скажем, игроков в RPG или FPS), пока есть эти поклонники, будут и разработчики, заинтересованные в производстве этих игр.



Автор: JuraN

Сейчас таких жанров попросту нет. Устаревшие жанры, как и технологии, ушли со сцены вместе со старыми консолями. Согласитесь, что играть в 2-D платформер сейчас уже не очень тянет. Если, конечно, вы не находите в метро, и это не «Сонник» для GBA.



Автор: ОТАКОН

Никакие жанры списывать со счетов пока не надо. Всегда найдется что-нибудь свежее, оригинальное, захватывающее. Я вот раньше думал, что платформеры никому не нужны, но вот Nintendo анонсировала Donkey Kong: Jungle Beat, где используется нестандартный контроллер. Разве не свежая идея? Так что, я думаю, еще ни один жанр не изжил себя. Просто нужны идеи...



Автор: Ketsueki

Отвечаю провокационно. Как большой фанат JRPG считаю, что этому <censored> жанру пора в



ИГРЫ

ПО КАТАЛОГАМ e-shop

GAMEPOST

с ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.gamepost.ru

www.e-shop.ru

РЕАЛЬНЕЕ, ЧЕМ В МАГАЗИНЕ БЫСТРЕЕ, ЧЕМ ТЫ ДУМАЕШЬ

PAL \$275.99

NTSC \$299.99

\$79.99* / 83.99



Ninja Gaiden

\$69.99* / 75.99



Project Gotham Racing 2

\$79.99* / 83.99



Sudeki

\$79.99* / 83.99



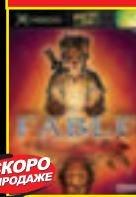
The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay

\$83.99*



Doom 3

\$83.99* / 83.99



Fable

\$79.99* / 79.99



RalliSport Challenge 2

\$89.99* / 89.99



Halo 2 Limited Collector's Edition

\$79.99* / 79.99



Driver 3

\$45.99* / 49.99



Brute Force

\$79.99* / 65.99



Legacy of Kain: Defiance

\$75.99* / 69.99



Counter-Strike

* – цена на американскую версию игры (NTSC)
Заказы по телефону можно сделать
Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
с 10.00 до 21.00 пн – пт
www.gamepost.ru
с 09.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

СТРАНА ИГР

ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ X-BOX

ИНДЕКС _____ ГОРОД _____

УЛИЦА _____ ДОМ _____ КОРПУС _____ КВАРТИРА _____

ФИО _____

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

нашел не все секреты?



**KILLS
ITEMS
SECRET**

**100%
100%
99%**

ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!

ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



- 192 полосы 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



ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

гроб! Он уже достал своей лживой романтикой – нытье сексуально неудовлетворенных подростков. Лживой любовью – Tidus + Yuna = два поцелуя. И это все!? Где страстная любовь?! Спасением мира – да на <censored> он мне нужен? И прочей ерундой. JRPG Must Die!

Автор: Indie

На мой взгляд, никакой жанр не может отработать себя окончательно и уйти с игровой сцены. Жанр может только устареть, но даже в таком случае всегда найдутся разработчики, которые не только воскресят этот жанр, но и поднимут его на качественно новую высоту. Кажется, кто-то считал, что в упадке жанр 2D драк, однако сериал Guilty Gear сейчас процветает, лишней раз доказывая, что упадок какого-либо жанра – дело временное.

Автор: truePicaSSO

Рано хоронить какой-либо из ныне существующих жанров, хотя многие из них себя уже исчерпали, но по-прежнему держатся на плаву благодаря привлекательной графике... Все уже копали могилу квестам, пока не вышла «Сибирь»; жизнь RPG поддерживается Square Enix, Дедушка Лукас порадовал нас, сварганив замечательную RPG по миру «Звездных войн», примеров предостаточно. FPS постоянно радуют нас инновациями графики, звука. От падения флайт-симов в вырытую для квестов могилу спасает «Ил-2» и множество адд-онов к нему. Файтинги благополучно процветают на консолях... Да много еще примеров, но чего-то не хватает... Вот смотрю я на мирно посапывающий Doom 3 и понимаю, что все это я уже где-то видел. И новая мысль посещает голову. Ведь третий «Дум», по сути, все тот же экшн, но в новой, милой обертке, и тут мне становится по-настоящему грустно, поэтому я запускаю любимый эмулятор и наслаждаюсь классикой, теми играми, в которые мне не довелось поиграть в детстве!

Автор: roman

Как же все-таки это здорово – наигравшись до тошноты в свой любимый жанр (платформу, девкит, компилятор), вдруг открыть для себя что-то новое, такое, что ранее почитал «отстоем» только лишь из-за слов окружающих, либо просто по неграмотности. Всем, кому надоело «играть в игрушки», рекомендую сменить жанр. Я ответил на вопрос?

Автор: ILLUSION

Я считаю умирающим жанр gun-shooting. Неинтересный, полностью изживший себя жанр. Сколько классных игр этого жанра мы припомним, друзья? Для меня была когда-то интересна только одна игра из этого жанра – Lethal Enforcers на Sega MD, как это смешно сегодня ни звучит. Ни House of the Dead, ни Area 51, ни Maximum Force, ни Gun Survivor и т. д. меня не впечатлили. Этот

жанр годится, наверное, лишь еще для аркадных автоматов – да и то, я думаю, там он протянет недолго. Мертвый жанр.



Автор: WEST

Ни один жанр уйти уже не может даже по собственному желанию, так как каждая особь, почувствовавшая, что ее раса реддеет, приливает новой крови, тем самым получая разносторонних детей. Так появились ролевые игры с элементами квестов и стратегий, FPS с ролевыми элементами и многие другие гибриды. Человечество подошло к той грани, когда хочется чего-то нового, так и появляются новые классы автомобилей, игр, вкусов (мороженое со вкусом рыбы в Латинской Америке!) и др. Интересно, к чему это приведет...



Автор: white tie

Сначала надо вспомнить, какие игровые жанры уже почилы в истории. И так, навскидку, это текстовые квесты, «одноразовые» аркады (помните, на игровых автоматах много разных было, да и наше «Ну, погоди!» туда же) и... все – больше не помню. Но вдруг, как гром среди ясного неба, появляются сотовые телефоны, и мы возвращаемся к тому, с чего все начиналось. Раз уж даже в CD-плеерах появились «змеяка» и тетрис, то ни один игровой жанр никогда не уйдет. Всегда найдется какой-нибудь «девайс», куда что-нибудь из раритетов да впихнут.



Автор: Pinguin SaN

Как ни странно это будет звучать, но мне кажется, что начинает умирать жанр FPS. Сейчас вышел Doom 3, выйдет «Халфа», и тогда все – некуда больше развиваться.



Автор: mario

Однозначно, всякие тетрисы, арканоиды и прочие. Игры, которые не несут в себе никакого смысла. Я не забуду, как у моей мамы на работе взрослые люди до пенсионного играли в «Тетколор». Соревновались – кто больше очей заработает. А мама моя как-то проиграла и со всей дури пепельницу об пол кинула. И такое бывает... В общем – долгие спинномозговые игры!



Автор: Бормотограф

Вопрос риторический... А проблема вовсе не в смерти какого-либо жанра; проблема в отсутствии новых идей! Слишком много сиквелов и приквелов, игр-клонов и так далее!



Автор: avercini

Игры – это как электронная музыка, всегда какой-то жанр (элемент) на время отойдет на задний план, а потом все равно вернется. И будет очень, очень модным. Играть – это же модно! ■

ПЕРВОЕ ПОПУЛЯРНОЕ РАДИО 102.5 fm

Топ-Са

Топ-Са

Топ-Са

Топ-Са



ТЕЛЕФОН РЕКЛАМНОЙ СЛУЖБЫ

267-1814

Лицензия МПТР на осуществление радиовещания
Серия РВ № 7577 30 сентября 2003 года

Свидетельство МПТР о регистрации средства массовой информации
№ 77-8282 от 17 сентября 2003 года

www.radiopopsa.ru

ДЕМО-ВЕРСИИ:

➤ Rome: Total War



Долгожданное продолжение серии Total War. Грандиозные, масштабные баталии. Новая эпоха. Новый графический движок. Все фанаты серии и просто любители RTS должны увидеть эту игру! ■

➤ Myst IV Revelation

Новая часть культового квеста Myst – безумно красивой и затягивающей игры. Поклонники будут в восторге. Жаль только, что в демке всего один уровень. ■

➤ Colin McRae Rally 2005

В этот раз Codemasters решили не морочить голову людям и собираются выпустить новую часть серии сразу на всех консолях, включая PC. Наслаждайтесь демо-версией! ■



СОФТ:

➤ 3D Home Architect

Навороченная программа для тех, кто неравнодушен к дизайну помещений. Позволяет создавать интерьеры любой сложности. Можно прикинуть, как будет выглядеть ваша комната после перестановки. ■

➤ Reason 2.5 Demo

Последняя версия универсального музыкального комбайна от Propellerhead. Полный набор: синтезатор, драм-машина, сэмплер, секвенсер, ритм-бокс, вокодер и куча эффектов. ■

➤ Ulead Photo Impact

Редактор растровой графики от компании Ulead. Практически ни в чем не уступает дорогостоящим продуктам типа «Фотешопа». Самые нужные инструменты и возможности работы со слоями – все при нем. ■

МОДЫ:

➤ C&C Generals: The Capellan Solution

Больших, серьезных модификаций для C&C: Generals до сих пор

не делали. Это – первая. Полностью изменяет сюжет, баланс, набор юнитов и технологий, перенося игрока во вселенную BattleTech. Блеск! ■



ВИДЕО:

➤ Grand Theft Auto: San Andreas

Первый большой и качественный ролик из нового GTA. Впечатляет! Теперь мало того что на велосипеде можно ездить, так еще и в парикмахерскую разрешили ходить! ■



➤ ДЕМО-ВЕРСИИ:

Rome: Total War
Myst IV Revelation
Colin McRae Rally 2005
Armies of Exigo
Nexus
Orbiter
Top Spin
Xpand Rally

➤ ПАТЧИ:

Aura
Battle Mages
Chaos League
Laser Squad Nemesis
New World Order
Starshatter
Transport Giant
Unreal Tournament 2004

➤ SHAREWARE:

Astrobotics
Blade Master
Bombardix
Crusaders Of Space
Fatman Adventures
Fun Boy
Loonyland
Spooky Castle
Stock
Xoid

➤ СОФТ:

7Max
Bookshelf
Dance E-Jay
Desktop-X
Infan View
Kleptomaniа
Opera 7.54
Super RAM
SWISH
The Bat! Lucky Edition
The Codecs
Trillian Basic
TSWare Web Coder
Win Tools PRO
3D Home Architect
Reason 2.5 Demo
Ulead Photo Impact

➤ МОДЫ:

C&C Generals: The Capellan Solution
Дополнения для:
Battlefield Vietnam
FarCry
Корсары 2
Massive Assault
Max Payne 2
NHL 2004
Operation Flashpoint
Serious Sam
Starcraft

➤ БОНУС:

Скинны для Winamp'a

➤ ГАЛЕРЕЯ:

Галерея к рубрике «Банзай!»
Обои

➤ WIDESCREEN:

The Machinist
Ray
The Life Aquatic
Resident Evil: Apocalypse

➤ ВИДЕО:

Ford Racing 3
Kengo 3
Gugrave Overdose
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Grand Theft Auto: San Andreas
Halo 2
Richard Burns Rally
Oddworld Stranger
Coldwinter
Digital Devil Saga
King of Fighters: Maximum Impact
Def Jam: Fight for NY
Видео к рубрике «Банзай!»

➤ КИБЕРСПОРТ:

Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III, Warcraft III: The Frozen Throne

➤ МУЗЫКА:

Richard Burns Rally
Auto Assault

➤ ДРАЙВЕРЫ:

Nvidia Forceware 66.00, ATI
Radeon Catalyst 4.8 Full

DVD ЭКСПЕРТ – НОВЫЙ ЖУРНАЛ О ТЕХНИКЕ ДЛЯ ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА



Читайте в сентябре:

- Подробные обзоры лучших моделей месяца, а также:
- 32 теста DVD-плееров (от \$120 до \$13000);
- 33 теста AV-ресиверов и усилителей (от \$200 до \$5000);
- 24 теста акустических систем (от \$375 до \$12000);
- 19 тестов видеопроекторов (от \$1500 до \$30000);
- А также сравнительные тесты широкоэкранных кинескопных телевизоров, плазменных телевизоров, ЖК-телевизоров)



Каждый номер с фильмом на DVD

Смотрите в сентябре –
легендарный фильм
Акиры Куросавы

«РАН»

СЕНТЯБРЬСКИЙ НОМЕР
ЖУРНАЛА TOTAL DVD
УЖЕ В ПРОДАЖЕ

(game)land



"Дневники баскетболиста - это злая и беспощадная драма об ужасах наркомании с потрясающей игрой Леонардо ди Каприо и реалистичным сюжетом - своего рода предшественник «Реквиема по мечте», практически не уступающий фильму Даррена Аронофски в решительности и бескомпромиссности."

Борис Хохлов, Total DVD

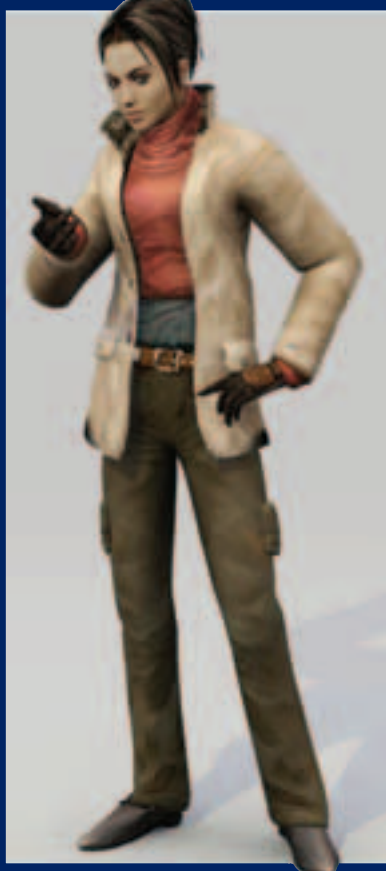
Total DVD -
каждый номер
с фильмом на DVD

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 6-го октября 2004 года!/
/

▶ FАHRENHEIT

По мнению Купера, видевшего демо-версию на E3'2004, Fahrenheit здорово похож на Shenmue в нуаровом облачении. Согласитесь, такое сравнение делает честь любой игре. А потому пройти мимо проекта от Quantic Dream (кстати, создателей Omikron: The Nomad Soul) мы не могли. Через пару недель вы найдете превью Fahrenheit в 19-ом номере «Страны Игр».



▶ ТРАНСПОРТНЫЙ ОЛИГАРХ

Хорошие экономические игры можно пересчитать по пальцам одной руки. Но, похоже, их жиденькую компанию пополнил новый проект. Речь идет о «Транспортном олигархе» (Transport Giant). Игра интересна тем, что ее действие разворачивается в середине XIX века. Другая эпоха, другие технологии, но экономические законы те же самые, что и сегодня. Игроку необходимо проявить лучшие качества грамотного управленца и, начав игру руководителем маленькой фирмы, построить мощную транспортную империю. Задача не-

легкая, но мы с ней справимся. И вам расскажем, каково это - быть транспортным олигархом.

▶ GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Игру так и не показали на E3, но она, наверное, и не нуждается в представлении. Очевидно, что новая часть мегахитовой серии окажется невероятно качественной, а также - в определенной степени - инновационной. Детали последнего не так давно были разглашены, поэтому мы подготовим для вас в следующем номере исчерпывающий материал. Игра ведь выходит на PlayStation 2 этой осенью, и ждать осталось не так уж и долго.



▶ SUDEKI

Эта игра от Climax, использующая дизайн в стиле "псевдо-аниме2" призвана расширить наши представления о жанре RPG. Пока мы отнюдь не уверены в том, что это действительно удастся, но, по крайней мере, Xbox



расширит свою бедную библиотеку ролевых игр достаточно приличным проектом. Нам обещают зрелищные бои в реальном времени, много сексуальных девушек и их бравых кавалеров. Сейчас Олег Коровин, наш главный специалист по Xbox, выясняет, насколько все это соответствует действительности.

▶ SECOND SIGHT

Не успели мы пройти Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, как подоспел следующий проект того же направления - еще один паралисихологический боевик с не менее серьезным сюжетом, богатыми возможностями героя и интересными миссиями. Последние, понятное дело, можно выполнять с использованием стелс-навыков или же без них. Кто же окажется законодателем моды в этом новом поджанре - Midway или Codemasters? Об этом вы узнаете через две недели.

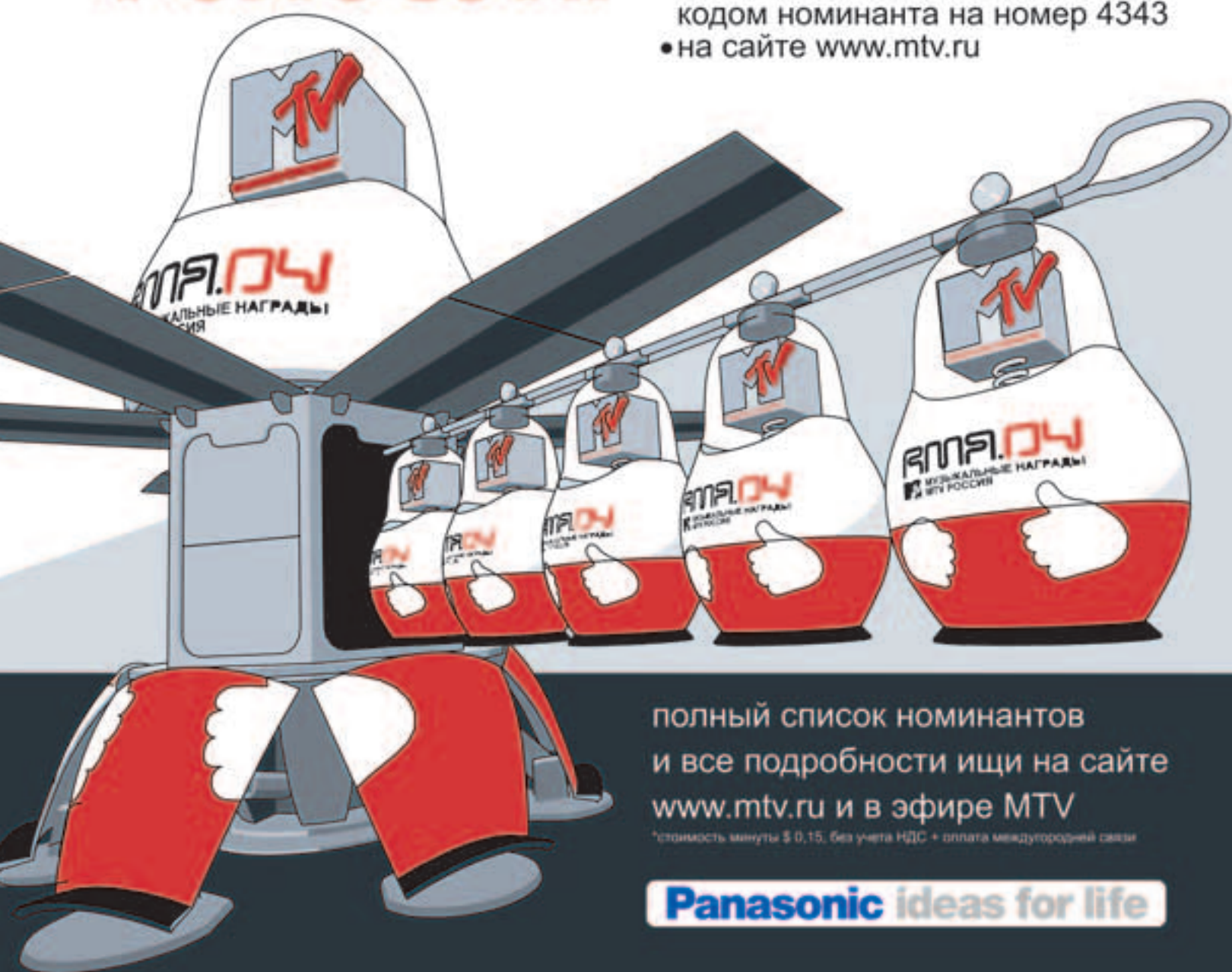
Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям



16 ОКТЯБРЯ
КРЕМЛЬ:МОСКВА

ПОМОГИ КУМИРУ!
ГОЛОСУЙ!

- по телефону (095) 727-2034*
- с помощью SMS-сообщений с кодом номинанта на номер 4343
- на сайте www.mtv.ru



полный список номинантов
и все подробности ищи на сайте
www.mtv.ru и в эфире MTV

*стоимость минуты \$ 0,15, без учета НДС + оплата междугородней связи

Panasonic ideas for life

Lif's Good



FLATRON™
freedom of mind



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; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **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; **Лабытнанги:** 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.

SAMSUNG



Ничего лишнего

SyncMaster 173P – монитор
без кнопок на передней панели



DigitAll минимализм Монитор SyncMaster 173P настолько совершенен, что кнопки были бы лишними. Программное обеспечение Samsung Magic Tune™ позволяет выполнять все настройки экрана с помощью мыши. Ультратонкий экран толщиной всего 2 см вращается на 180° и прекрасно смотрится в любом ракурсе. Неудивительно, что Samsung является обладателем 67 международных наград за дизайн.

Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. Информационный центр: 8-800-200-0-400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован.
©2003 Samsung Electronics Co., Ltd.

СТРАНА
ИГР

BURNDOWN TAKEDOWN™




Criterion
GAMES

**RICHARD
BURTON**

RALLY

TM



**СТРАНА
ИГР**

СТРАНА
ИГР



HALO 2

AKkaim



СТРАНА
ИГР

THE RED STAR

СЕНТЯБРЬ 2004

#18 | 171

BURNOUT 3: TAKEDOWN ||

HALO 2 ||

HALF-LIFE 2 ||

MYST IV REVELATION ||

XENOSAGA EPISODE II ||

RICHARD BURNS RALLY ||

LETHAL SKIES II ||

NBA BALLERS

СТРАНА ИГР