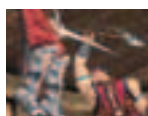


**GEFORCE FX6600
RADEON X700**

VS-ТЕСТ



**MORTAL KOMBAT:
DECEPTION**

ТАКТИКА



**TENCHU: FATAL
SHADOWS**

НИНДЗЯ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

ISSN 1609-1035 (game)land



9 771609 103003 23 >

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И

СТРАНА ИГР

#23(176)
декабрь 2004



THE PUNISHER

САМЫЙ КРЕПКИЙ ОРЕХ

GTA: SAN ANDREAS

ШОКОЛАДНАЯ МАФИЯ

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

СУПЕРГЕРОИ ПРОТИВ ФАШИЗМА



PSP VS. DS

ВЫБЕРИ СВОЙ
КОМПАКТ-КЛАСС

STAR OCEAN 3

КОСМО-RPG СТАРЫХ
ТРАДИЦИЙ

ПЕРЛ-ХАРБОР

ЛУЧШЕ, ЧЕМ ИЛ-2

ХЛАДНОКРОВНЫЙ УБИЙЦА

PRINCE OF PERSIA:

WARRIOR WITHIN

AMERICAN MCGEE
PRESENTS

SCRAPLAND

ХРОНИКИ

ХИМЕРЫ



Главный герой игры – робот-гуманоид по имени D-Titus Debris решил прекратить свои скитания по Вселенной и в кои-то веки найти постоянную работу. Для этой цели он решает посетить Chimera – главный город планеты роботов Scrapland. Однако он даже не подозревает, в какой безумный круговорот событий его вовлечет судьба-злодейка... Если вам по душе свобода игр GTA-серии, научная фантастика и здоровый юмор, то Scrapland однозначно для вас.

- ⊕ Полная свобода действия и свобода передвижения в пределах гигантского мегаполиса.
- ⊕ Лихо закрученный сюжет, который не даст вам заскучать ни на минуту.
- ⊕ Безграничные возможности модификации собственного летательного аппарата.
- ⊕ Способность главного героя превращаться в одного из 15 роботов, каждый из которых обладает уникальными способностями.



© 2004 "Akella", © 2004 "ENLIGHT Software"
 Все права защищены. Непозволенное копирование преследуется.
 Тел. в Украине: 0996 363-4613. E-mail: - support@akella.com
 Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





10 ЛЕТ
в России



Мы предлагаем
нашим клиентам
только
самое лучшее



Системные
решения

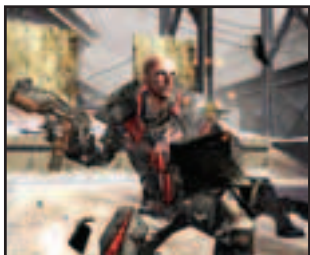
www.x-ring.ru
www.x-tool.ru

Компьютеры и серверы X-Ring

для корпоративных пользователей
с супертонкими мониторами

SyncMaster 173P, 710V, 193P, 910M

обеспечивают исключительное качество изображения.



ХИТ

THE PUNISHER ОЧАРОВАЛ НАШЕГО ЧИКАГСКОГО КОРРЕСПОНДЕНТА /32

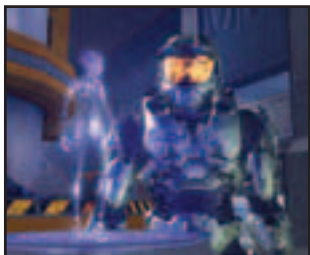
ДЕМО-ТЕСТ

BET ON SOLDIER – АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ COUNTER-STRIKE /44



ТЕМА НОМЕРА

СУРОВЫЙ МУЖЧИНА PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN ЗАРАБОТАЛ ДЛЯ СЕБЯ ВЫСШУЮ ОЦЕНКУ. ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ БОЕВИК ГОДА! /18



ОБЗОР

STAR OCEAN 3 ФАНАТЫ ЖДАЛИ ДОЛГО. ПОЧТИ НЕ РАЗОЧАРОВАНЫ /74

ОБЗОР

HALO 2 – ГЛАВНЫЙ ХИТ НА ХВОХ В ЭТОМ ГОДУ /80



ИНТЕРВЬЮ

БОРЬБА SONY PSP ПРОТИВ NINTENDO DS ПОКА ИДЕТ НА РАВНЫХ. СОВСЕМ СКОРО МЫ УЗНАЕМ, КАК ЗАКОНЧИТСЯ ПЕРВЫЙ РАУНД БОЯ /24



Не спи, товарищ!

«Стране» нужно твое внимание! Ведь то, о чем так долго твердила наша редакция, уже подошло к заключительной стадии. Уже совсем скоро «СИ» поменяет свое лицо, станет красивее, толще и интереснее. Да, мы меняем дизайн, немного правим формат, возможно, корректировка коснется и рубрикации, а значит, нам просто необходимо знать твое мнение, читатель. Не проспи свой шанс сделать любимый журнал еще лучше, вступи в ряды тестовой группы, на мнение которой мы будем ориентироваться при создании «Страны» в следующем году.

Вспомни, когда голова переполнена идеями и негодование готово разорвать тебя на куски, так хочется сесть и написать письмо. Но как только ручка касается бумаги (или руки клавиатуры) все куда-то быстро исчезает. Это, товарищ, называется «лень»! Борись с ней, мы тебе поможем. Мы завалим тебя анкетами по почте, только знай – расставляй галочки. Есть что сказать – пиши подробный ответ. Мы позовем тебя к нам – общайся, рассказывай, предлагай. Мы всегда открыты для хорошей беседы. «Страна» не забудет твоего вклада, самые активные станут известны миллионам. Горишь желанием и жаждешь деятельности? Читай новости этого номера!

РЕВРЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ «СТРАНЫ»

НОВОСТИ

- 06 Nintendo DS за \$240 в Европе?
- 06 Hitman снова в строю
- 08 Final Fantasy VIII дебютирует в России
- 10 Еще больше Doom 3
- 12 Набор в тест-группу

ТЕМА НОМЕРА

- 18 Prince of Persia: Warrior Within

ХИТ?!

- 32 The Punisher
- 38 Freedom Force vs. the Third Reich

ДЕМО-ТЕСТ

- 44 Bet on Soldier

В РАЗРАБОТКЕ

- 46 Tenchu: Fatal Shadows
- 47 El Matador
- 48 Champions: Return to Arms
- 50 Shining Tears
- 52 Cold Fear
- 52 Law & Order: Criminal Intent
- 53 Postal 2: Штопор Жжот
- 53 Sudden Strike 3: Arms for Victory
- 54 Kingdom Hearts II
- 54 Resident Evil Outbreak File #2

СПЕЦ

- 24 PSP vs DS
- 56 Классика на GBA

ИНТЕРВЬЮ

- 68 Американ МакГи

ОБЗОР

- 70 Grand Theft Auto: San Andreas
- 74 Star Ocean 3: Till The End of Time
- 76 SpellForce: The Breath of Winter
- 78 Перл-Харбор
- 80 Halo 2
- 84 Рыцари Чести
- 86 Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
- 88 Xpand Rally
- 90 This is Football 2005
- 92 Scaler
- 94 Pro Evolution Soccer 4
- 96 Katamari Damacy
- 98 Tribes: Vengeance
- 100 T-72: Балканы в огне
- 102 Порт-Рояль 2
- 104 Second Sight
- 106 Nancy Drew: The Curse of Blackmoor Manor
- 108 Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки
- 109 Full Spectrum Warrior (PC)
- 110 Shin Megami Tensei: Nocturne

ДАЙДЖЕСТ

- 112 Обзор русскоязычных релизов

PlayMobile

- 114 Обзор игр для мобильных телефонов

КИБЕРСПОРТ

- 118 Результаты Nollelva Digital Event 2004
- 118 Репортаж с «Кубка Балтики»

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	
Bet on Soldier	44
Cold Fear	52
El Matador	47
Freedom Force vs. the Third Reich	38
Full Spectrum Warrior	109
Law & Order: Criminal Intent	52
Nancy Drew: The Curse of Blackmoor Manor	106
Postal 2:	
Штормор Жжот	53
Prince of Persia: Warrior Within	18
Pro Evolution Soccer 4	94
Second Sight	104
SpellForce:	
The Breath of Winter	76
Sudden Strike 3: Arms for Victory	53
The Punisher	32
Tribes: Vengeance	98
Xpand Rally	88
Перл-Харбор	78
Порт-Рояль 2	102
Рыцари Чести T-72:	84
Балканы в огне	100
Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки	108
PS2	
Champions: Return to Arms	48
Cold Fear	52
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	86
Grand Theft Auto: San Andreas	70
Katamari Damacy	96
Kingdom Hearts II	54
Mortal Kombat: Deception	130
Prince of Persia: Warrior Within	18
Pro Evolution Soccer 4	94
Resident Evil Outbreak File #2	54
Scaler	92
Second Sight	104
Shin Megami Tensei: Nocturne	110
Shining Tears	50
Star Ocean 3: Till The End of Time	74
Tenchu: Fatal Shadows	46
The Punisher	32
This is Football 2005	90
GC	
Mortal Kombat: Deception	130
Prince of Persia: Warrior Within	18
Scaler	92
Second Sight	104
Xbox	
Cold Fear	52
Halo 2	80
Mortal Kombat: Deception	130
Prince of Persia: Warrior Within	18
Pro Evolution Soccer 4	94
Scaler	92
Second Sight	104
The Punisher	32
DS	
Feel the MagicTM: XY/XX	24
Metroid Prime	24
Hunters: First Hunt	24
Super Mario 64 DS	24
PSP	
Armored Core: Formula Front	24
Ridge Racers	24
Vampire Chronicle: The Chaos Tower	24



ОБЗОР

В GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS ВАС ЖДУТ КОЛОРИТНЫЕ БАНДЮКИ, РЭПУЮЩИЕ НЕГРЫ, СЕКСУАЛЬНЫЕ ТЕЛКИ, КАЙФОВЫЕ ТАЧКИ, УБОЙНОЕ ОРУЖИЕ И ПОЛНАЯ СВОБОДА ДЕЙСТВИЙ. НЕ ЗРЯ ЭТУ ИГРУ НЕНАВИДЯТ СЕНАТОРЫ /70

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:

■ PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
■ GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS



БОНУС-ПОСТЕРЫ:

■ «ПЕРЛ-ХАРБОР»
■ SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER

НА ОБЛОЖКЕ: Принц Персии собственной персоной: страшный снаружи, добрый внутри.

119 Новости российской SC-тусовки
120 Тактика Warcraft III: The Frozen Throne

ОНЛАЙН
122 Новости Сети
124 «Стратегический ролевик» – обзор browser strategy игр
125 Уголок новичка

ТАКТИКА & КОДЫ
128 Коды
130 Mortal Kombat: Deception

ЖЕЛЕЗО
132 Новости
134 GeForce 6600 GT vs Radeon X700
136 Тест принтера Samsung CLP-500

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»
138 Банзай!
142 Ретро: PC Engine GT
146 Widescree
150 Bookshelf
152 Обратная связь
156 Содержание дисков

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА «АКЕЛЛА»	27, 31	SOFTCLUB	119	NETLAND	153
03 ОБЛОЖКА «ДИНА ВИКТОРИЯ»	35, 43, 67, 77, 91, 101	«РУССОБИТ-М»	121, 127, 137	E-SHOP	155
04 ОБЛОЖКА SAMSUNG	37, 51, 73, 93	«БУКА»	125	ЖУРНАЛ «ЖЕЛЕЗО»	157
01 X-RING	45, 87	«НОВЫЙ ДИСК»	126	ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ»	159
05 NOKIA	61	GSC WORLD PUBLISHING	129	ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»	160
07 «ТЕХНОТРЕЙД»	55	«МАГНАМЕДИА»	141	МДМ-КИНО	
09, 14, 15, 16, 17 «АКЕЛЛА»	61	SMX	145	ЖУРНАЛ CGW RE	
13 R-STYLE	65	ASSAKI	148, 149	ПОДПИСКА «СИ»	
23, 41, 69, 83, 95, 97, 117 «1С»	107, 109, 111	LC GROUP	151	БЕСТ-РАДИО	

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.

№23 (176) декабрь 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 polosatv@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 Мирзаяхи [«Руссобит-М»], Сергей Амирджанов [«Софт Клуб»], Сергей Лянге [(game)land], Сергей Долинский [(game)land]

ART

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

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

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

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова 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 olgaem@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

телефон горячей линии «редакционной» подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

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

PUBLISHER

Game Land Company	publisher
Dmitri Agarovon 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 "Ретро – PC Engine GT" (стр. 142) синдицирован из журнала GamesTM. (c) Highbury Entertainment, 2004. Paragon House, St. Peter 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 «Страна 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.

КОРОТКО

► **GAMESTOP**, один из крупнейших американских интернет-магазинов, прекратил прием предварительных заказов на Nintendo DS более чем за 2 недели до релиза. Это означает, что все приставки, которые он должен был получить в день запуска, фактически были проданы задолго до 21 ноября, когда Nintendo DS появилась в американских магазинах.

► **В ПЕРВУЮ НЕДЕЛЮ** после того, как в магазины поступила уменьшенная модель PlayStation 2, продажи консоли в Великобритании выросли втрое.

► **SONY ОБЪЯВИЛА О ТОМ**, что по всему миру продано уже 74 млн. PlayStation 2. Из них в США 32,2 млн., в Европе – 25,9 млн., в Японии – 17,9 млн. Тем временем, PS one преодолела отметку в 100 млн. проданных приставок. Ранее такого результата добивалось лишь семейство Game Boy.

► **STARBREEZE STUDIOS**, из-под пера которой вышла The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, нашла издателя для своего будущего проекта, создаваемого для консолей нового поколения. Им станет американская компания Majesco. По предварительным прогнозам, игра должна выйти в 2006 году.

► **SONY ПОДТВЕРДИЛА**, что PSP-версия Gran Turismo 4 выйдет в Японии в марте 2005 года. Американский и европейский релизы пока предварительно назначены на первый квартал будущего года.

НЕЯСНОЕ БУДУЩЕЕ ATARI

Atari подвела итоги второго квартала финансового года. За три месяца компания заработала \$71,4 млн. Это на 18% выше прошлогоднего показателя, однако прогноз самой Atari предполагал выручку в \$75 млн. А вот убыток, полученный компанией, составил \$16,9 млн., хотя аналитики ожидали, что эта цифра будет равна \$19,3 млн. Таким образом, Atari продемонстрировала, с одной стороны, более обнадеживающие результаты работы по итогам квартала, с другой – показала, что не может спрогнозировать собственные доходы. По оценкам аналитиков Atari, выручка за 2005 финансовый год должна составить \$450-470 млн., чистая прибыль – \$25-\$30 млн. Это несколько меньше, чем предполагалось раньше. Хотя некоторые независимые эксперты считают даже эти цифры завышенными.

По мнению Бориса Марковича (Boris Markovitch) из аналитической

компании TerraNova Institutional, объем продаж продукции Atari в третьем квартале будет ниже, чем прогнозирует само издательство. Кроме того, он подчеркивает, что на ближайший год у Atari не запланировано релизов, которые могли бы разойтись тиражом более чем в 3 млн. экземпляров, хотя в прошлые годы такие проекты были: Driv3r и Enter the Matrix. Майкл Пэчтер (Michael Pachter) из Wedbush Morgan придерживается другого мнения: «Мы все больше убеждаемся в том, что издавае-

мая Atari серия Dragon Ball Z будет продаваться хорошо, и полагаем, что в течение ближайших месяцев акции Atari вырастут в цене, так как компания продолжает работать так, как ожидают инвесторы». Кроме того, Atari планирует продать в этом году полмиллиона консолей Atari Flashback. Они предназначены для любителей ретро-игр: в комплект входят двадцать хитов 80-х годов, собственно консоль и два джойстика. На Flashback компания рассчитывает заработать \$8 млн. ■



GTA: SAN ANDREAS БЬЕТ РЕКОРДЫ ПО СКОРОСТИ ПРОДАЖ

Меньше чем за неделю после релиза в Великобритании было продано около 680 тыс. копий GTA: San Andreas. Таким образом, San Andreas стала самой быстро продаваемой игрой в этой стране. Предыдущий рекорд принадлежал GTA: Vice City: в первую неделю было продано 250 тыс. игр. По пред-

варительным оценкам, за то же время в Европе в целом и в США было продано примерно по 1,5 млн. копий. Таким образом, San Andreas может стать абсолютным рекордсменом по скорости продаж. Хотя, чтобы судить окончательно, нужно еще дождаться результатов продаж Halo 2 и Half-Life 2. ■



МАГАЗИНЫ НАЧАЛИ ПРОДАВАТЬ GTA: SAN ANDREAS И HALO 2 ДОСРОЧНО



Поставки игр, которых миллионы людей ждут в течение долгих месяцев, издатель обычно начинает за несколько дней до релиза. Делается это для того, чтобы в первые дни продаж не возникло дефицита. В случае с GTA: San Andreas Take 2 обязала все магазины, которым она начала поставлять игры раньше даты релиза, подписать соглашение о том, что они не станут их продавать до оговоренного срока. Магазины, нарушившие условия соглашения, теряли право на дальнейшее досрочное получение игр Take 2. Большинство продавцов честно выполняли эти условия, однако несколько британских интернет-магазинов все-таки начали поставлять San Andreas покупателям на день раньше, чем

должны были. Реакции издателя пока не последовало.

Более громкий скандал при аналогичных обстоятельствах разгорелся вокруг Halo 2. По некоторым данным, в магазинах некоторых штатов США – Иллинойса, Индианы, Мичигана, Огайо и Кентукки – игру можно было приобрести почти за неделю до ее официального релиза. Один из счастливых обладателей коллекционного издания Halo 2 в качестве доказательства того, что игра у него действительно появилась досрочно, привел фотографии, которые не оставляют сомнений в том, что это действительно официальная версия суперхита от Bungie. Microsoft пока никак не прокомментировала ситуацию, но начала расследование произошедшего. ■

ТОЛЬКО НА
N-GAGE



Собери команду и спаси весь мир в игре Operation Shadow

Объедини усилия и уничтожь опасных экстремистов, угрожающих всему миру. Используя Bluetooth, сразись в смертельном бою с четырьмя игроками и покажи, на что ты способен. Только через N-Gage Arena все узнают о твоих победах. Беспроводная игровая консоль для совместной игры в новом карманном формате N-Gage™ QD на платформе N-Gage™.

www.nokia.ru/n-gage



N-GAGE
NOKIA

КТО УГОДНО
ГДЕ УГОДНО

Издатель
NOKIA



Copyright © Nokia, 2004. Все права защищены. Nokia, N-Gage, N-Gage QD и Operation Shadow являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Nokia Corporation. Bluetooth является зарегистрированной торговой маркой Bluetooth SIG, Inc. Некоторые функции зависят от сети. Товар сертифицирован.

NINTENDO DS ЗА \$240 В ЕВРОПЕ?

По данным британского журнала MCV, который ссылается на источники, «близкие к Nintendo», портативная консоль Nintendo DS может поступить в продажу в Европе в марте и будет стоить около \$240. В день запуска в продажу якобы поступят от 20 до 25 игр для

приставки. В ближайшие недели после релиза их количество должно достигнуть 40-50. Названная дата выхода кажется вполне правдоподобной. Куда сложнее дела обстоят с ценой. Представители европейских магазинов говорят, что пока не получа-

ли достоверных сведений о стоимости консоли. Но если Nintendo действительно решит продавать приставку в Европе в полтора раза дороже, чем в США, на нее может обрушиться целая волна критики: со стороны как покупателей, так и прессы. ■

КОРОТКО

► **UBISOFT КУПИЛА ПРАВА** на разработку и издание игры по мотивам фильма Star Wars: Revenge of the Sith. Проект выйдет на PSP, Nintendo DS и GBA.

► **КОМПАНИЯ «1С»** получила права на издание в России Zoo Tycoon 2 и Dungeon Siege II. Обе игры будут полностью переведены на русский язык.

► **«АКЕППА» БУДЕТ** издавать EverQuest II в России. Помимо самой игры, геймеры смогут без каких-либо дополнительных сложностей приобрести и карты, с помощью которых можно оплачивать игровое время.

► **SQUARE ENIX** анонсировала Crisis Core – Final Fantasy VII – новую RPG, разрабатываемую для PSP. В ее создании примут участие Тецунэ Номура, дизайнер персонажей из FFVII, и Йосинори Китасэ, который руководил разработкой FFX.

► **РУССКАЯ ВЕРСИЯ PRINCE OF PERSIA: Warrior Within** будет называться «Принц Персии: Схватка с судьбой». Издавать игру в России будет компания «Акелла».

► **CLIMAX ОБЪЯВИЛА О ТОМ**, что в ближайшее время продемонстрирует некоторым издателям свой проект для консолей следующего поколения – Avalon.

HITMAN СНОВА В СТРОЮ

Еidos анонсировала новую часть Hitman, получившую название Blood Money. По сюжету, Агент 47 бежит в США после того, как теряет связь с ISA. Там-то и разворачивается действие игры. Одной из главных отличительных особенностей Blood Money станет получение героем денег за выполнение работы. То, как он будет тратить эти деньги, повлияет на развитие сюжета. Blood Money создается на все том же движке Glacier, на основе которого делался еще первый Hitman. Однако разработчики уверяют, что они существенно его улучшили, так что игра должна порадовать нас наличием совершенно новых спецэффектов. «Качество графики и искусственного интеллекта превосходит даже наши собственные ожидания. Кроме того, в игре будет захватывающий сюжет и по-настоящему



оригинальные персонажи. Все это позволяет нам с уверенностью говорить, что Blood Money будет лучшей игрой в серии», – считают разработчики. Лучше ей действительно тако-

вой оказаться. Потому что предыдущая часть сериала просто провалилась в коммерческом плане. Да и пресса отнеслась к ней довольно прохладно. ■

КОРОТКО

► НЕСМОТЯ НА УСПЕХ

Grand Theft Auto: San Andreas, аналитические компании понизили инвестиционные рейтинги, выставленные Take 2 – издателю суперхита. Стоимость акций компании накануне релиза San Andreas также снизилась. Дело в том, что в ближайшее время Take 2 не планирует выпустить ни одного проекта, который мог бы хоть отчасти сравниться с Grand Theft Auto по уровню коммерческого успеха, соответственно доходы компании снизятся.

СКОЛЬКО ПРОЖИВЕТ БАТАРЕЙКА PSP?

Кен Кутараги (Ken Kutaragi), глава Sony Computer Entertainment, в интервью японскому сайту Impress PC Watch признал, что обнародованные Sony данные о продолжительности работы батарей PSP могут быть не совсем точными. Напомним, в официальном пресс-релизе называются цифры 4-6 часов. Однако Кутараги отметил, что продолжительность работы батарей будет зависеть от многих факторов. Главный из них – слож-

ность графики в игре. Кроме того, большое значение будет иметь, использует ли геймер наушники или встроенный динамик, нужна ли ему технология Wi-Fi, как он настраивает уровень яркости экрана и т.д. Получается, что 2 часа автономной работы, о которых уже давно говорят журналисты, могут оказаться вполне реальным показателем, если владелец PSP будет использовать все те возможности, которые и отличают эту консоль от DS и

GBA. Однако Кутараги напомнил, что когда плееры Walkman только появились на рынке, срок работы батарей также был очень мал. Впоследствии же Sony смогла решить эту проблему. Таким образом, Кутараги фактически признал обоснованность опасений покупателей. Тех же из них, кого проблемы с батареей не заставят воздержаться от покупки, вряд ли утешит обещание Sony в неопределенном будущем как-то их решить. ■

NAMCO ЗАКРЫВАЕТ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО В США?

Namco Hometek, американское подразделение Namco, объявило об отмене некоего проекта, который еще даже не был анонсирован. Это, кстати, уже не первая игра, отмененная Namco Hometek за последний год, – в их числе были First Strike и Plague of Darkness. Члены команды, занимавшейся загадочным проектом, получи-

ли уведомления об увольнении. Это в очередной раз породило слухи о том, что Namco вообще собирается прекратить разработку игр на территории США. Однако представители компании категорически опровергли эти предположения. В числе прочих Namco Hometek разрабатывает сиквел популярного боевика Dead to Rights. ■



ВЫБОР БУДУЩЕГО



F 700B

Абсолютно плоский 17" экран,
идеальное соотношение
цена/качество



FL 1710S

17" ЖК монитор - совершенный дизайн,
воплощение передовых технологий

ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания

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

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

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

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

FLATRON®
freedom of mind

Life's Good
LG

ДОХОДЫ SONY СОКРАТИЛИСЬ НА ЧЕТВЕРТЬ ИЗ-ЗА PS2

По итогам второго квартала текущего финансового года, доход игрового подразделения Sony сократился на 26% и составил \$1.13 млрд. Главная причина этого – сокращение поставок PlayStation 2. Во втором квартале магазины получили лишь 2 млн. консолей вместо 6.79 млн., как было в

прошлом году. Однако Sony уверяет, что сокращение поставок было преднамеренным шагом, направленным на подготовку рынка к появлению уменьшенной версии PS2. Напомним, что когда до выхода обновленной PS2 аналитики говорили о том, что Sony ведет такую политику, компания кате-

горически это опровергала. Sony считает, что до конца года положение PS2 на рынке значительно улучшится. По прогнозам компании, к марту 2005 года в магазины будет поставлено 14.5 млн. консолей. Это на 500 тыс. больше, чем Sony прогнозировала ранее. ■

КОРОТКО

► **ТАЙТО КУПИПА ПРАВА** на продажу игровых автоматов, на которых будет установлен Half-Life 2. Пока планируется, что они появятся только в Японии. Однако, учитывая популярность игры, Taito надеется, что спрос на них будет и в других странах.

► **DREAMSCATCHER ОБЪЯВИЛА** о переносе релиза action/RPG Dungeon Lords на начало следующего года. Причина в том, что издатель хочет избежать конкуренции с «тяжеловесами», которые будут править бал в рождественский сезон.

► **UBISOFT СОБИРАЕТСЯ** выпустить Tom Clancy's Classic Trilogy для Xbox. В этот комплект войдут полные версии Splinter Cell, Ghost Recon и Rainbow Six 3. Стоить трилогия будет всего \$39.99.

ИГРА ДЛЯ PS3 ПО МОТИВАМ ФИЛЬМА КУРОСАВЫ

Кое-то официально анонсировала игру по мотивам готовящегося к выходу исторического боевика Oni. Проект разрабатывается для PlayStation 3 и должен будет выйти

одновременно с фильмом в 2006 году. К одноименной игре 2001 года он никакого отношения не имеет. Режиссером Oni стал Хисао Куросава (Hisao Kurosawa), сын легендарного Акиры Куросавы (Akira Kurosawa). Действие картины разворачивается в XVI веке в Японии. Большую часть сценария для фильма написал Куросава-старший. ■

КОРОТКО

► **ЛЕГЕНДАРНЫЙ КОМПОЗИТОР НОБУО УЭМАЦУ** собирается уйти из Square Enix и открыть свою собственную музыкальную студию. Впрочем, мэтр и впредь намерен заниматься написанием саундтреков к играм. Хотя теперь, возможно, это будут не только игры Square Enix.

► **LEVEL-5, КОТОРАЯ СЕЙЧАС** работает над Dragon Quest VIII для PS2, анонсировала новую RPG, создаваемую для PSP. Это будет абсолютно самостоятельный проект, который должен максимально использовать уникальные особенности PSP. Издавать игру будет Sony.

► **NCSOFT ОБЪЯВИЛА О ТОМ**, что те игроки, кто к моменту начала бета-тестирования City of Villains будут зарегистрированы на серверах City of Heroes в течение 12 и более месяцев, получат гарантированную возможность принять участие в этом тестировании. Остальным претендентам издатель таких гарантий дать не может.

UBISOFT ДЕЛАЕТ ДЕНЬГИ НА ТОМЕ КЛЭНСИ

Доход Ubisoft за второй финансовый квартал составил \$88 млн., что на 9% выше прошлогоднего показателя. Хэдлайнерами продаж стали игры из линейки Tom Clancy, а также великолепный Myst IV: Revelation. Представители компании считают, что второе полугодие текущего финансового года станет для Ubisoft еще более удачным. Прогнозируется рост продаж на 13%. Прогноз кажется вполне реалистичным, если учесть, что в ближайшие месяцы у Ubisoft выйдут Prince of Persia: Warrior Within, Ghost Recon 2, Brothers in Arms и Splinter Cell: Chaos Theory. ■



БОЙ С ТЕНЬЮ НАЧНЕТСЯ ВЕСНОЙ

«Акелла» подписала договор с компанией «Централ Партнершип» на издание игры «Бой с тенью», создаваемой по мотивам одноименного фильма. Режиссером картины стал Алексей Сидоров, создатель «Бригады». Главный герой фильма – многообещающий боксер, Артем Колчин. Как и бывает в таких боевиках, вмес-

то того чтобы купаться в деньгах и славе, он нарвался на неприятности с мафией, которая теперь пытается убить его самого и его девушку. Игра будет представлять собой action с видом от третьего лица. Хотя нам обещают возможность использования оружия, главная прелесть проекта – рукопашные бои, проходя-

щие как в спортзалах, так и в ресторанах, ночных клубах и темных подворотнях. Приятной особенностью игры должно стать наличие видеопоставок из фильма. Причем мы увидим даже некоторые из тех сцен, которые не вошли в экранную версию. Игра должна выйти одновременно с фильмом – 17 марта 2005 года. ■

FINAL FANTASY XI ДЕБЮТИРУЕТ В РОССИИ

«Акелла» получила права на издание MMORPG Final Fantasy XI на территории России. По официальным оценкам количество подписчиков популярного проекта, объединяющего как пользователей PC, так и владельцев

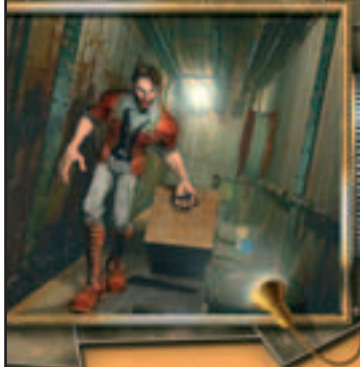
PlayStation 2, превышает полтора миллиона человек. В комплект издания от «Акеллы» будет входить как оригинальная игра, так и два дополнения, а также руководство пользователя. Российский релиз FFXI состоится в конце ноября. ■



АТЛАНТИДА ЭВОЛЮЦИЯ



THE ADVENTURE COMPANY



На дворе 1904 год. Возвращаясь в Нью-Йорк, молодой фотограф Кертик Хьюитт попадает в самое сердце вихря невероятной силы, который оказывается магическим и отправляет нашего героя в Атлантиду. Попав в город, где технология причудливо переплетается с магией,

Хьюитт должен помочь народу Атлантиды сбросить его жестоких богов...

- Великолепная полноэкранная трехмерная графика
- Пять уникальных территорий, каждая со своей культурой и загадками
- Разнообразные головоломки и мини-игры
- Завораживающий саундтрек

www.akella.com

© 2004 "Akella"
© 2004 "Dream Catcher"
© 2004 "The Adventure Company"



Национальное компьютерное присутствие в играх с доставкой www.soyuznet.ru
E-mail: support@akella.com
Отдел продаж: 0961265-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



УБЫТКИ THQ НЕ ПУГАЮТ ИНВЕСТОРОВ

Несмотря на то что, по итогам второго квартала финансового года, THQ понесла убытки в размере \$6.4 млн. (хотя в прошлом году издательство закончило квартал с прибылью), ее акции стали расти в цене после объявления этих результатов. Дело в том, что объем продаж составил \$96.3 млн. Это на 23% ниже прошлогоднего показателя,

но на \$14 млн. больше, чем прогнозировала сама THQ. Кроме того, вторая половина года обещает стать для издательства куда более удачной. В ближайшее время выходят The Incredibles, The SpongeBob SquarePants Movie, Tak 2 и WWE SmackDown! Vs. Raw. Ожидается, что все эти игры разойдутся тиражом более чем в 1 млн. копий. ■



ДАЕШЬ СУПЕРСОЛДАТ-ЭКСТРАСЕНСОВ НА РС!

Компания Zoo Digital купила права на издание на PC. Долгое время считалось, что эта игра выйдет только на консолях, где ее издавала Midway. Однако в последнее время проекты от этой компании все чаще появляются на PC, несмотря на то, что изначально

планов по их портированию не было. Так, до Psi-Ops на PC неожиданно вышла The Suffering. Psi-Ops получила довольно высокие оценки в прессе и уже заслужила признание тысяч геймеров. В России Psi-Ops : Mindgate Conspiracy издается компанией «Новый диск». ■



KAMEO: ELEMENTS OF POWER — НЕ В ЭТОЙ ЖИЗНИ

Rare объявила об очередной отсрочке релиза разрабатываемого эксклюзивно для Xbox проекта Kameo: Elements of Power. «После долгих размышлений и обсуждений Rare и Microsoft Game Studios решили отложить выход Kameo, чтобы внести некоторые изменения и добавить новые возможности», — гласит пресс-релиз. Kameo надолго

откладывалась уже как минимум дважды. Сначала — после того как Microsoft купила Rare и игра стала Xbox-эксклюзивом, потом — когда разработчики решили, что проект нужно серьезно доработать и местами переделать.

Теперь же поползли слухи о том, что Kameo вообще не выйдет на Xbox, а вместо этого станет одним

из ланч-тайтлов для Xbox Next. По неподтвержденным пока данным, Microsoft заявила, что не собирается выпускать оригинальные игры (то есть не сиквелы) на Xbox в середине и тем более конце 2005 года. Возможно, именно это стало причиной переноса на неопределенный срок даты выхода многообещающего проекта B.C. от Intrepid. ■



КОРОТКО

► **PS2-ВЕРСИЯ** Full Spectrum Warrior выйдет в марте 2005 года. Будут ли в ней какие-либо эксклюзивные бонусы (как в случае с PC-версией), издатель не уточняет.

► **16 НОЯБРЯ** в японских аркадных залах появится долгожданный автомат с игрой Tekken 5.

► **В ДОПОЛНЕНИЕ К ОБЫЧНОЙ** версии Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude Vivendi Universal Games выпустила Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude Uncut and Uncensored, получившую рейтинг Adults Only (выше него уже нет, обычно его ставят только на порнографическую продукцию). Думается, именно этот рейтинг и должен стать главной приманкой для покупателей.

► **KINGDOM HEARTS ДЛЯ GBA** в Японии за один день разошелся тиражом в 115 тысяч экземпляров. Для сравнения Halo 2 показал результат лишь в 17 тысяч.

КОРОТКО

► **WORKING DESIGNS** хочет издать в США римейк Dragon Force, вышедший для японской PS2 в рамках серии Sega Ages. Согласие правообладателя еще не получено.

► **NIPPON ICHI** анонсировала новую тактическую RPG для PS2. Она носит название Phantom Kingdom и является продолжением как Disgaea: Hour of Darkness, так и Phantom Brave. Система боя построена на базе представленной в Phantom Brave, однако добавлены и новые элементы.

ЕЩЕ БОЛЬШЕ DOOM 3

Спустя всего 3 месяца после релиза Doom 3 Activision и id Software анонсировали первый expansion pack к нему — Doom 3: Resurrection of Evil. Как и следовало ожидать, разработчики обещают, что в нем мы увидим новых персонажей, новые локации и новые виды оружия. Среди последних будет легендарная двустволка, которая впервые появилась в Doom II и сразу же зарекомендовала себя как одна из лучших пушек всех времен и народов. Для запуска Resurrection of Evil будет необходима полная версия Doom 3. Дата выхода проекта предварительно намечена на март 2005 года. ■



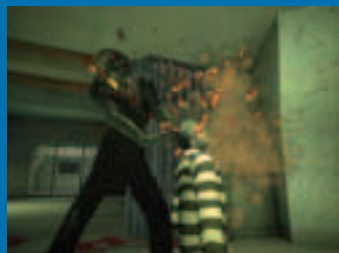
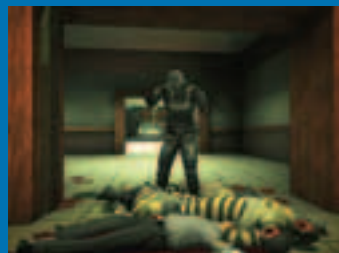
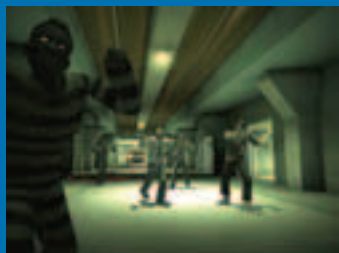
СИМУЛЯТОР ЗОМБИ НА ДВИЖКЕ HALO

Компания Wideload Games, главой которой является один из основателей Bungie, анонсировала игру под названием Stubbs the Zombie in «Rebel

without a Pulse», создаваемую на движке Halo. Главного героя игры, Стаббса, еще в заставке убивают. Через много лет, когда на месте его могилы строят су-

пермегаполис, он оживает и начинает убивать людей. Предположительно, «плохих». Идея игры в том, что Стаббс может пожирать мозги своих противников, в ре-

зультате чего те тоже превращаются в зомби и начинают помогать герою. Игра должна выйти осенью 2005 года на Xbox и PC. ■



КОРОТКО

► **RPG-СЕРИАЛ ОТ GUST** доберется до американских геймеров силами местного отделения Nippon Ichi, издающего Atelier Iris: Eternal Mana.

► **ПРЕДСТАВИТЕЛИ SIERRA** подтвердили информацию о том, что Half-Life 2 будет портирована на Xbox.

► **ХОДЯТ СПУХИ О ТОМ**, что компания Working Designs займется локализацией некоей японской RPG для Xbox. Интересно, что за последние годы WD так толком ничего и не выпустила – лишь на днях в продаже должен появиться сборник Growlancer Generations.

► **CNN СООБЩАЕТ:** Halo 2 в первые 24 часа продавался быстрее, чем GTA: San Andreas. 2.4 млн. против 2.06 млн.

► **В RESIDENT EVIL 4** геймеры смогут покупать, продавать и апгрейтить оружие в магазинчике – в манере японских RPG. Игра выйдет на GameCube, а затем – на PlayStation 2.



БЫВШИЙ ГЛАВА ARGONAUT СКУПИЛ КОМПАНИЮ ПО ЧАСТЯМ

Вскоре после того, как руководство Argonaut объявило, что компания испытывает серьезные финансовые затруднения, ее центральный офис был закрыт. Незадолго до этого, в конце октября, со своего поста ушел глава Argonaut Джек Сан, который буквально за несколько дней до закрытия компании купил принадлежавшие ей студии Just Add Monsters и Morpheme. Тот факт, что события развивались столь стреми-

тельно, дал многим акционерам основания полагать, что Сан воспользовался служебным положением в личных интересах. Будучи главой компании, он наверняка знал о приближающемся банкротстве. Если бы он не купил Just Add Monsters и Morpheme до признания факта несостоятельности компании, ему пришлось бы участвовать в аукционе наряду с другими потенциальными покупателями. Конечная цена сдел-

ки в этом случае, разумеется, была бы выше. Стоит также добавить, что сотрудникам, уволенным из центрального офиса Argonaut в связи с банкротством, не было выплачено выходное пособие. А некоторым из них – даже зарплата за последний месяц. Это несмотря на закон, согласно которому задолженность перед персоналом организации в случае банкротства должна погашаться одной из первых. ■

НОВЫЕ GRAN TURISMO

Polyphony Digital анонсировала новую игру серии Gran Turismo для PlayStation 2 под названием Gran Turismo for Boys. Кадзунори Ямаути надеется порадовать самых маленьких фанатов автомобилей; прежде всего, ее исключительно низкой ценой. Также будет выпу-

щена коллекционная версия GT4 – Nike Gran Turismo Limited Edition, в комплект войдет пара спортивных кроссовок и футболка от Nike. Храниться все это добро будет в красивой алюминиевой коробке. Игра будет поддерживать EyeToy, и রাখившая перед камерой футболкой

из комплекта, можно будет открыть дополнительную машину! Тем, кто уже задумывается о платформах нового поколения, разработчики пообещали Gran Turismo 5. Игра выйдет на PlayStation 3, в ней впервые будет присутствовать система повреждений автомобилей. ■

АМЕРИКАНЦЫ МОГУТ ИГРАТЬ В КОРЕЙСКИЕ ММОГ БЕСПЛАТНО

Правительство Южной Кореи ежегодно выделяет большие средства на поддержку игровой индустрии в этой стране. Теперь же оно намерено продвигать создаваемые в Корее игры на Запад. На сайте <http://www.gamengame.com> американские геймеры могут бесплатно скачать четыре многопользовательские игры, созданные корейскими разработчиками. При этом лишь две из них относятся к жанру RPG – d.o. и Legend of Mir3. Navy Field представляет собой военную морскую стратегию, а Shot Online – это самый настоящий онлайн-симулятор гольфа. ■



КОРОТКО

► **ЗА НЕДЕЛЮ** японскому отделению Sony удалось распродать 91 тысячу единиц обновленной PlayStation 2. О подобных успехах сообщает и европейское отделение: в Великобритании в начале ощущалась нехватка консолей.

► **KUJU ENTERTAINMENT** анонсировала авиасимулятор для PS2 под названием Project Interceptor, с мультиплеером при помощи Wi-Fi.

► **ГЕРОЙ RESIDENT EVIL 4** сможет общаться по радиации с девушкой по имени Ingrid Hanigan. Выглядеть это будет совсем как в играх серии Metal Gear Solid.

BIOWARE ПОДРАБАТЫВАЕТ В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ

BioWare собирается открыть онлайн-магазин, где все желающие смогут приобрести дополнительные кампании для Neverwinter Nights. Первые три из них называют-

ся Kingmaker, ShadowGuard и Witch's Wake. Их созданием занимаются как сотрудники BioWare, так и наиболее талантливые фанаты, проявившие себя в разработке допол-

нительных уровней для Neverwinter Nights раньше. Не секрет, что на сайтах, посвященных игре, любой геймер может скачать тысячи кампаний, созданных фанатами. Так зачем же отправляться в магазин и платить за них? Основное отличие будет в уровне качества конечного продукта. Кампании, за которые отвечает BioWare, отличаются значительной продолжительностью и меньшим количеством багов. Кроме того, NPC в них говорят голосами профессиональных актеров. Стоить такие своеобразные дополнения будут от \$5 до \$8. ■



ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ДЕКАБРЯ 2004 ГОДА

Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
● 1	GunGriffon: Allied Strike	Tecmo	США	Xbox
● 1	Savage Safari Hunt	Crave Entertainment	США	PS2
● 3	Armies of Exigo	Electronic Arts	Европа	PC
● 3	Blinx 2: Masters of Time & Space	Microsoft	Европа	Xbox
● 3	GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	Европа	GC
● 3	Mario Party Advance	Nintendo	Европа	GBA
● 3	Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	Европа	PC
● 4	Kingdom Hearts: Chain of Memories	Square Enix	США	GBA
● 5	Future Tactics: The Uprising	Crave Entertainment	Европа	PS2
● 6	Lord of the Rings: The Battle For Middle-Earth	Electronic Arts	США	PC
● 6	Mario Party 6	Nintendo	США	GC
● 6	Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	США	GC
● 6	Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	LucasArts	США	Xbox
● 7	Dark Age of Camelot: Catacombs	Mythic Entertainment США	PC	
● 7	Mega Man X8	Capcom	США	PS2
● 7	Viewtiful Joe 2	Capcom	США	PS2
● 10	Fight Club	Vivendi Universal Games	Европа	PS2
● 10	Final Fantasy I & II: Dawn of Souls	Nintendo	Европа	GBA
● 10	Lord of the Rings: The Battle For Middle-Earth	Electronic Arts	Европа	PC
● 14	Gran Turismo 4	SCEA	США	PS2

● Исключительно перспективная игра.

● Проект, на который стоит обратить внимание.

СПИСОК РОССИЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ДЕКАБРЯ 2004 ГОДА

Оригинальное название	Русское название	Издатель в России
8th Wonder of the World	Воины и Зодчие	Новый Диск
911 Paramedic	Неотложка	Новый Диск
Airborne Hero D-Day	Десант: Нормандия 1944	Руссобит-М
Alida	Алида	Руссобит-М
Bloodline Bloodline.	Линия крови	Новый Диск
Catan	Колонизаторы	Руссобит-М
Desert Thunder	Гром в пустыне	Руссобит-М
ER Code Red	Скорая помощь 3	Новый Диск
Fight Box	-	Новый Диск
Full Spectrum Warrior	-	Руссобит-М
Garfield: it's all about me-ow!	Гарфилд	Руссобит-М
Inspector Gadget 2	Инспектор Гэджет 2	Руссобит-М
Jack The Ripper	Джек Потрошитель	Новый Диск
Master Lee	Легенда о мастере Ли	Руссобит-М
Outlaw Golf	Гольф: Бешеные клошки!	Новый Диск
Rails Across America	Америка на шпалах	Новый Диск
Restricted Area	Запретная зона	Новый Диск
Shadowman	Тень	Руссобит-М
Spy Kids Anti-Gravity Agenda	Дети Шпионов: Космическая Одиссея	Руссобит-М
Star Academy 2	Фабрика звезд 2	Новый Диск
Strike Fighters	F-4 Фантом	Новый Диск
Terrorist Takedown	-	Новый Диск
The Mummy	Мумия	Руссобит-М
Waterloo	Ватерлоо	Новый Диск
-	Альфа: антитеррор	Руссобит-М
-	Летающий коротышка	МедиаХауз
-	Настольный теннис	Новый Диск

НЕДЕЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

С 1 по 7 ноября в детском кинотеатре «Салют» прошло любопытное мероприятие под названием «Неделя цифровых технологий». Гости «Недели...» могли попробовать свои силы в создании музыкальных композиций и видеоклипов с помощью новейшего цифрового оборудования марок Roland, Casio и Apple; посетить семинары по видеомонтажу, компьютерной графике; заняться программированием в DarkBasic; и, разумеется, посидеть за новыми компьютерными играми. Компания «Новый Диск» устроила турнир по «Тормозилкам», и отборочный тур для желающих пришлось проводить в 3 этапа. А «Бука» анонсировала гонки Flat-out, зарубежный релиз которых еще не состоялся. Поэтому рулить можно было только демо-версией. К участию в мероприятии привлекали в основном молодежь в возрасте от 10 до 17 лет – именно среди них проводился конкурс лучшего видео на приз – летнюю поездку в лагерь «Орленок». Тем не менее, рады были всем посетителям, независимо от возраста. Тем, кто жалеет об упущенных возможностях, не стоит расстраиваться – «Неделю...» планируется повторить с 3 по 9 января (вероятно, на том же месте) и, вполне возможно, еще весной. ■

НАБОР В ТЕСТ-ГРУППУ



Дорогие читатели!

Хотите, чтобы главный редактор ждал именно вашей оценки того или иного материала?!

Хотите, чтобы при подготовке очередного номера издания учитывалось и ваше мнение?!

Все это возможно, если вы станете участниками тест-группы журнала «Страна Игр». Что для этого нужно? Пришлите по адресу levoshina@gameland.ru заявку для зачисления в тест-группу, в которой сообщите ФИО, возраст, точный почтовый адрес (с индексом) и e-mail. В теме письма обязательно должно быть указано: «Тест-группа журнала «Страна Игр». После выхода каждого номера вам будет отправляться анкета с несколькими вопросами, нужно заполнить ее и отправить нам. Самые активные получают памятные подарки от редакции. Давайте делать журнал вместе! ■





ФИЛЬМЫ

ДОКУМЕНТЫ

MP3

ФОТО

Получай, делись, наслаждайся!



R-Style®

Carbon Ai® 721

Благодаря мощному процессору Intel® Pentium® 560 с технологией Hyper-Threading рабочая станция **R-Style® Carbon® Ai 721** открывает Вам небывалые возможности для творчества, развлечений, обучения и работы.

Создайте свой развлекательно-информационный центр на базе рабочей станции R-Style® Carbon® Ai 721!

R-Style® Carbon® Ai 721 – это все свойства обычного компьютера + широкие возможности по получению, хранению, упорядочиванию и демонстрации: фото, видео, музыки, энциклопедий, книг и много другого. Подключите информационно-развлекательный центр R-Style® Carbon® Ai 721 с помощью медиа-адаптера* к телевизору и управляйте компьютером не вставая с дивана.

** медиаадаптер и устройство для беспроводной связи приобретается отдельно у наших партнеров.*

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) 955-13-26 **Нижегород** ЭР-Стайл Волга (8312) 464-328 **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) 445-34-18/17 **Тамбов** Гитон (0752) 719-754 **Тула** ПитерСофт-НТ (0872) 355-500 **Уфа** Онлайн (3472) 248-228 **Хабаровск** ЭР-Стайл ДВ регион (4212) 314-530

 **R-Style**
COMPUTERS

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

Сделано в России. Сделано на совесть!

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

ОБИТЕЛЬ ТЬМЫ II





Dark Fall II
Lights Out

THE ADVENTURE COMPANY

После загадочных событий первой части игры картограф Бенджамин Паркер приезжает в туманный городок под названием Trewarthan для того,

чтобы составить карту местности. Но зачем жителям понадобилось рисовать новый географический план, если в этом захолустном местечке уже давно ничего не менялось? Однако вскоре выяснится, что куда-то таинственным образом исчез маяк Fetch Rock, а еще через некоторое время весь остров погружается в крошечную тьму...

ОСМЫСЛЕННОСТЬ ИГРЫ

-  Непередаваемая мистическая атмосфера, нагоняющая на игрока страх и ужас.
-  Множество действительно умных головоломок.
-  Великолепно выполнена графическая составляющая игры.
-  Потрясающее звуковое оформление.



www.akella.com



© 2004 "Akella"
© 2004 "The Adventure Company"
Все права защищены. Неполное
копирование преследуется.
Игры с доставкой www.akella.com
E-mail: akella@akella.com
Отдел продаж: (066) 363-48-14
Представитель на Украине:
"Игровые ПК" www.igrovyepk.com.ua



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 01.11-11.11

PLAYSTATION 2

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Grand Theft Auto: San Andreas	192
2 FIFA 2005	23
3 Burnout 3: Takedown	20
4 Tekken 4	14
5 Need for Speed Underground	13
6 Lord of the Rings: The Third Age	12
7 Ratchet & Clank 2	11
8 Lord of the Rings: The Return of the King	11
9 World Rally Championship 4	11
10 Spider-Man 2	10

PC (BOX)

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 The Sims 2	149
2 Warhammer 40000: Dawn of War	141
3 FIFA 2005	24
4 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	24
5 Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)	15
6 Warcraft 3: The Frozen Throne (русская версия)	13
7 FIFA 2005	13
8 Empire Earth (русская версия)	11
9 Need for Speed Underground	10
10 Far Cry	10

PC (JEWEL)

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Hard Truck: 18 стальных колес. Пыль дорог	21
2 Knights of Honor. Рыцари чести	13
3 Richard Burns Rally (DVD)	13
4 Hard Truck: 18 стальных колес. По дорогам Америки	13
5 Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки	11
6 Barbie - Салон красоты	11
7 Xpand Rally	11
8 Перл-Харбор	11
9 Codename: Panzers	10
10 Richard Burns Rally	10

КОММЕНТАРИЙ



Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается в четыре раза больше, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 01.11-14.11

PLAYSTATION 2

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Grand Theft Auto: San Andreas	67
2 Burnout 3: Takedown	11
3 FIFA 2005	10
4 Need for Speed Underground	10
5 Medal of Honor: Rising Sun	8
6 Pro Evolution Soccer 4	8
7 Terminator 3: The Redemption	8
8 Resident Evil: Outbreak	7
9 Def Jam: Fight for NY	7
10 Gran Turismo 3 A-Spec	7

КОММЕНТАРИЙ

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

FORD RACING 3
ДРАЙВ 3



Ford Racing 3 предоставит вам замечательную возможность почувствовать себя водителем одного из 55 автомобилей: начиная от ставшего уже музейным экспонатом



Model T Sedan и заканчивая последней модификацией супермощной линейки GT. Существенным улучшениям подвергся движок и физика игры – модели машин теперь полностью соответствуют своим аналогам, а пейзажи трасс изобилуют не только характерными для серии природными красотами, но и множеством мелких деталей.



- 55 великолепно проработанных моделей марки «Форд».
- 26 разнообразных трасс: от автострад до сурового бездорожья.
- Возможность игры не только по сети, но и за одним компьютером в режиме Split-Screen.



ХИТ-ПАРАД 06.11–13.11

PC (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Football Manager 2005
- 2 The Sims 2
- 3 EverQuest II
- 4 Rollercoaster Tycoon 3
- 5 Rome: Total War
- 6 Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed
- 7 Doom 3
- 8 Warhammer 40000: Dawn of War
- 9 Call of Duty: United Offensive
- 10 Total Club Manager 2005

► ИЗДАТЕЛЬ

- Sega
- Electronic Arts
- Ubisoft
- Atari
- Activision
- LucasArts
- Activision
- THQ
- Activision
- Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Grand Theft Auto: San Andreas
- 2 WWE Smackdown! vs Raw
- 3 FIFA 2005
- 4 The Getaway: Black Monday
- 5 Pro Evolution Soccer 4
- 6 Lord of The Rings: The Third Age
- 7 Eye Toy: Play 2
- 8 Ratchet and Clank 3
- 9 The Urbz: Sims in the City
- 10 Tiger Woods PGA Tour 2005

► ИЗДАТЕЛЬ

- Rockstar
- THQ
- Electronic Arts
- SCEE
- Konami
- Electronic Arts
- SCEE
- SCEE
- Electronic Arts
- Electronic Arts

GAMECUBE (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Paper Mario: The Thousand-Year Door
- 2 Sonic Heroes
- 3 Donkey Konga
- 4 FIFA 2005
- 5 Sonic Adventure 2: Battle
- 6 Lord Of The Rings: The Third Age
- 7 Sonic Mega Collection
- 8 Mario Party 5
- 9 Ty the Tasmanian Tiger 2: Bush Rescue
- 10 Super Mario Sunshine

► ИЗДАТЕЛЬ

- Nintendo
- Sega
- Nintendo
- Electronic Arts
- Sega
- Electronic Arts
- Sega
- Nintendo
- Electronic Arts
- Nintendo

XBOX (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Halo 2
- 2 FIFA 2005
- 3 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 4 Lord of The Rings: The Third Age
- 5 Burnout 3: Takedown
- 6 Halo: Combat Evolved
- 7 Midway Arcade Treasures
- 8 Sonic Heroes
- 9 Men of Valor
- 10 Fable

► ИЗДАТЕЛЬ

- Microsoft
- Electronic Arts
- Ubisoft
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Microsoft
- Midway
- Sega
- Sierra
- Microsoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► ИГРА

- 1 Legend of Zelda: The Minish Cap
- 2 Shining Tears
- 3 Dead or Alive Ultimate
- 4 Mario Tennis GC
- 5 Arc the Lad: Generation
- 6 Ace Combat 5: The Unsung War
- 7 Dokapon The World
- 8 Mawaru Made in Wario
- 9 Pokemon Emerald
- 10 Waga Ryuomiyoi: Pride of the Dragon Peace

► ИЗДАТЕЛЬ

- Nintendo
- Sega
- Tesco
- Nintendo
- SCEJ
- Namco
- Asmik Ace
- Nintendo
- Nintendo
- SCEJ

► ПЛАТФОРМА

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

КОММЕНТАРИЙ

Grand Theft Auto: San Andreas ворвался в чарты продаж. Даже в России он занимает по абсолютному количеству проданных копий третье место (после The Sims 2 и Warhammer 40000: Dawn of War), притом что стоит диск для PS2 гораздо больше. А вот владельцы Xbox и GameCube довольствуются своими эксклюзивами – Halo 2 и новый Paper Mario.



© 2004 Akella
© 2004 Empire Interactive
© 2004 Razorworks
Все права защищены. Неполное
копирование преследуется.
Игры в дистрибуции: www.akella.ru
E-mail: support@akella.com
Отдел продаж: (095) 363-46-14
Представитель на Украине -
"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

Акелла

Наследие Королей

Легенда

The Legend: Kings Legacy II



DXT Computers

The Legend - это увлекательнейшая стратегия в реальном времени с элементами RPG и вдохновленным произведением Дж. Р.Р. Толкиена сюжетом, повествующим о войне, в которой принимают участие четыре уникальные расы. Среди несомненных плюсов игры - неповторимый и разнообразный мистический

фантастический мир, живущий своей жизнью независимо от игрока...

Более тридцати карт для сингл-плеера, смена дня и ночи, обилие различных заклинаний

Полностью трехмерный ландшафт: леса, пустыни, заснеженные равнины, поля, подземелья, океаны, замки и горы.

Сотни юнитов, около 150-ти зданий, более двадцати оригинальных персонажей.

Фантастическая музыка и звук

www.akella.com



© 2004 "Akella"
© 2003-2004 "DXT Computers, spb. s.p.o."
Все права защищены
Независимые издательства принадлежат
игре с доставкой www.akella.com
E-mail: akella@akella.com
Отзывная продукция: 0951363-4614
представитель на Украине: "МультиТрейд"
www.multitrade.com.ua



FLASHBACK

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

1 ГОД НАЗАД

23 (152) 2003



НА ОБЛОЖКЕ: Lord of the Rings: The Return of the King



Lord of the Rings: Two Towers стал великолепным примером «правильной» игры по мотивам фильма, The Return of the King оказался ничуть не хуже. «Тяжелой поступью элфанта» вошел он в жизнь геймеров. А ведь EA не остановилась на жанре beat'em up – буквально на днях вышла ролевая игра Lord of the Rings: The Third Age. Что же касается преданий старины глубокой, то есть ретро-игр, то вездесущий А.Купер успел рассказать в этом номере и о них – в рамках обширного спецматериала.

А еще он написал две огромные статьи в рубрику «Хит?!» – Castlevania: Lament of Innocence и Sonic Heroes. Просто чудеса работоспособности! А сейчас Купер обленился, комиксы рисует, да с фотоаппаратом наперевес по Япониям всяким бегает.

Год назад до нашей редакции добрался Prince of Persia: The Sands of Time. На радостях мы поставили игре девять с половиной баллов. А Warrior Within смог «добрать» недостающую половинку. ■

5 ЛЕТ НАЗАД

23 (56) 1999



НА ОБЛОЖКЕ: Storm



«Если после прочтения игровых новостей у вас сложится впечатление, что 90% разработчиков – это стадо тупых баранов, то вы в этом мнении будете не одиноки». Так пять лет назад мы комментировали информацию о готовящихся релизах, львиная доля которых являлась портами с PC или PS one на Dreamcast, либо же банальными сиквелами не слишком оригинальных игр. Читая статьи в разделе «Хит?!», поневоле обращаешь внимание на

предполагаемые даты релиза и сравниваешь их с датами появления игр в продаже на самом деле. Так, стратегия Republic: The Revolution опоздала почти на три года, а гонки Stunt GP – «всего» на полтора... Из обзоров хотелось бы обратить внимание на Septerra Core. Уже много лет игру считают чуть ли не самым главным хитом жанра JRPG на PC. А все потому, что эксклюзив это, причем вполне достойный. Всем, у кого нет консолей, рекомендуем. ■

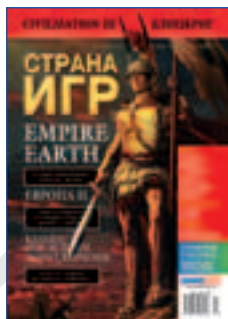


3 ГОДА НАЗАД

23 (104) 2001



НА ОБЛОЖКЕ: **Empire Earth**



Три года назад в нашем журнале уже трудился А. Купер, снабжая журнал яркими спецматериалами. В статье «Невыездные» речь зашла о сериалах Snatcher и Policenauts, которые Konami упорно отказывалась локализовывать на Западе. А вот Александр Щербаков обратился к теме событий 11 сентября и их влияния на игровую индустрию. Разработчики и издатели всегда были вынуждены оглядываться на общественное мнение, на сей раз это проявилось особенно заметным

образом. При этом речь идет далеко не только о цензуре – оправившись после первого шока, американские геймеры стали с большим удовольствием покупать игры, посвященные борьбе с терроризмом. А еще этот номер получился по-настоящему «стратегическим». Рецензии на проекты Civilization 3, «Казачки: Последний довод королей» и Empire Earth ждали фанатов жанра; к слову, последняя игра до сих пор красуется в российских чартах продаж! ■

7 ЛЕТ НАЗАД

11 (19) 1997



НА ОБЛОЖКЕ: **Final Fantasy VII**



Семь лет назад в превью Mortal Kombat 4 мы писали, что «игра перепрыгнет сразу через два поколения трехмерных файтингов и поднимется до уровня, характерного пока только для Virtua Fighter 3». Формально так оно и произошло – в МК4 не было свойственной первым 3D-файтингам убогой графики – однако все мы теперь знаем, что играть в него почему-то так никто и не захотел. Геймеры предпочли Virtua Fighter 2 и Tekken 3. Зато относительно приличному Mortal Kombat

Mythologies: Sub-Zero мы поставили всего шесть баллов. Вы, наверное, думаете, что в этом номере был большой материал по Final Fantasy VII – не обзор, так тактика. Однако, хотя на обложке и красуется Клауд с мечом, ни строчки об игре вы здесь не найдете. Даже спустя много лет читатели «Страны Игр» помнят об этой жестокой шутке. Правда, в номере и без того хватало хороших игр – взять хотя бы Dead or Alive. Ах, какие там были скриншоты с трусиками героинь... ■

СТРАНА ИГР #23(176) ДЕКАБРЬ 2004

Акелла

Prince of Persia
Warrior Within™

Принц Персии

СХВАТКА С СУДЬБОЙ

UBISOFT

История игры начинается через несколько лет после окончания событий первой части. «Вернувшись в родной Вавилон, Принц обнаруживает, что за ним охотится сверхъестественное создание Bahak – перевоплощение самой Судьбы, жаждущее лишь

одного: скорейшей смерти того, кто его потревожил. Принц забыл, что во время спасения дворца султана, ему ненароком удалось прорвать единое Позолоту Времени, вызвав тем самым в наш мизер пришествие ужасного демона...

- Добавилась возможность управлять с двумя видами оружия одновременно
- Улучшена физика игры – движения героя станут еще более зрелищными, чем раньше.
- Значительно улучшена графика игры.
- Ну и, конечно же, новые виды монстров, оружия и гигантские локации.

www.akella.com

© 2004 "Akella"
© 2004 "Ubisoft"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется
игры и достояние www.sbgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тек. поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультигруппа"
www.multigruppa.com.ua

СПЕЦ

PRINCE OF WARRIOR WITHIN



БОЖЕСТВЕННЫЙ АБСОЛЮТ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН

wren@gameland.ru

Как заметили многие, «Страна Игр» в последние годы очень осторожно относится к выставлению «крайних» оценок – слишком высоких или слишком низких. Заветные «десять баллов» быстро обесцениваются, если их получают все хиты подряд. А уж если эти самые хиты не выдерживают проверки временем, то получается еще более некрасивая по отношению к нашим читателям ситуация. За последние полтора года высшую оценку не получила ни одна игра – у каждой мы находили хоть какие-то, но недостатки, порой достаточно серьезные. И вот наконец разработчики сумели угодить редакции «СИ».

Сразу уточню, что никак не от Prince of Persia: Warrior Within, в меру аркадного приключенческого боевика, ждали мы таких результатов – скорее уж от очередной RPG от Square Enix или же RTS от Blizzard. Однако у всех подобных всем известных хитовых серий помимо очевидных достоинств есть и вполне предсказуемые, переходящие из игры в игру недостатки, на которые геймеры обычно закрывают глаза (нап-

ример, слабая графика в Warcraft III). Prince of Persia замечателен тем, что был создан фактически с нуля, соответственно конечной целью не являлось удовлетворение потребностей хорошо знакомой конкретной группы геймеров, а ее формирование. Тоже с нуля. Prince of Persia: The Sands of Time никоим образом не стал «блином комом», не зря ведь мы поставили ему девять с половиной баллов и назвали игрой года. Однако некоторые шероховатости и в

PRINCE OF PERSIA:



- ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox
- ЖАНР: action/adventure ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: <http://www.princeofpersiagame.com>



системе боя, и в подаче сюжета наблюдались, что и не позволило ему заработать десятку.

КОСОГЛАЗИЕ

Prince of Persia: Warrior Within – игра, которую еще несколько лет назад могли создать только японцы. Это сюжетно-ориентированный боевик ровно в той же мере, что и Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Единственный серьезный прямой конкурент – Onimusha 3: Demon Siege – при всех своих достоинствах уступает Warrior Within в зрелищности, в нем нет столь же плавного перетекания сюжетных сцен в собственно геймплей, тонкого баланса между приключенческими и боевыми элементами. И, что немаловажно, западный подход к созданию видеоигр такого класса нам меньше знаком, мы слишком привыкли к анимешного вида ухоженным красавцам и красоткам, а вид смахивающего на мусульманского террориста принца повергает в легкий шок. И замечательно.

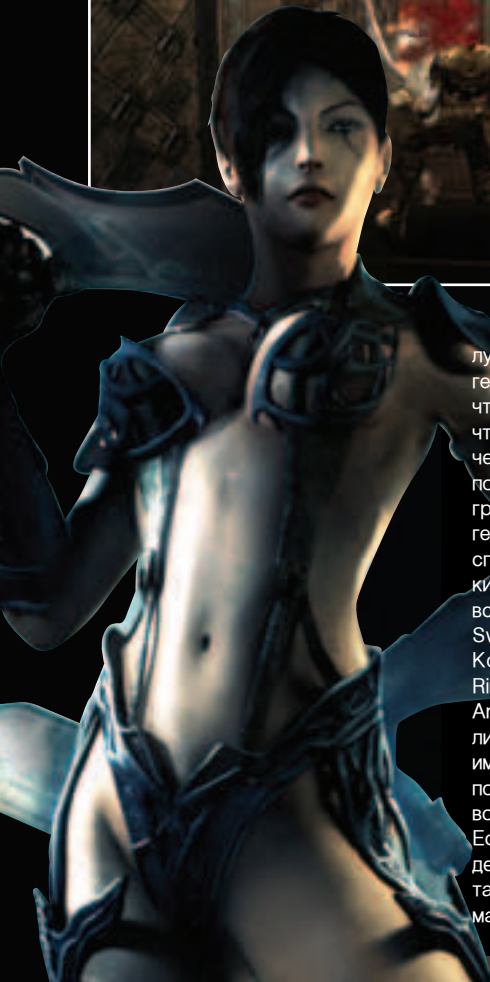
Все это не есть «случайное» попадание в десятку. Ubisoft очень точно определила все недостатки The Sands of Time и нашла лучших людей в индустрии для того, чтобы они сделали из Warrior Within идеал. Например, «выписала» из Голливуда сценаристов, да еще и заинтересованных лично в создании видеоигр с сюжетом «киношного» уровня. В своих интервью они удивляются, почему до сих пор получается так, что фильмы сильнее «цепляют» зрителей. Ведь геймер может куда



Если рядом есть стенка, можно, пробежавшись по ней, ловким ударом меча снести голову супостату. Красиво и удобно.



Враги имеют склонность насаждать на принца разных сторон. Нельзя сосредотачивать внимание на одном лишь противнике – чревато гибелью.



лучше чувствовать переживания героя, роль которого он только что отыгрывал. Весь вопрос в том, чтобы сделать действительно качественный сценарий, хорошо поставить все сюжетные сцены и грамотно интегрировать их в геймплей. До сих пор на это были способны лишь крупнейшие японские издательства; здесь уместно вспомнить такой beat'em up, как Sword of Berserk для Dreamcast. Конечно, есть еще Lord of the Rings: Two Towers от Electronic Arts, но там разработчики находились в несколько иной ситуации – им было достаточно грамотно использовать фрагменты уже готового кинофильма. Если отвлечься от общих рассуждений, то Warrior Within построен так: любая сколько-нибудь значимая смена декораций сопровож-

дается длинным сюжетным роликом. Заскриптованные сценки вкраплены в прохождение локаций; даже битвы с боссами перемежаются диалогами. Есть ролики высококачественные – вполне на уровне JRPG – есть более простые, на игровом движке. Интересно, что в Warrior Within предусмотрена своего рода галерея видеороликов, куда включены как те, что попадают во время прохождения, так и уникальные. Там можно найти даже классический GMV-клип с нарезкой игровых моментов вроде тех, что делают фанаты (вы наверняка встречали такие штуки на нашем диске). До этого подобное фиши я встречал лишь в Zone of the Enders: 2nd Runner и Psi-Ops: Mindgate Conspiracy. Но вернемся к геймплею. Разработчики, описывая Warrior Within, используют вы-

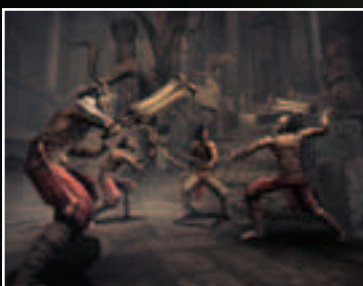
ражение «play the story». Они постарались до минимума сократить ситуацию, когда геймер вынужден сидеть перед телевизором и пассивно наблюдать за развитием сюжета (вспомните 20-минутные ролики из Xenosaga!). И это им удалось в полной мере.

КОНСОЛИЗАЦИЯ

Безупречность графики Warrior Within была неочевидна в демо-версии для PC, ведь вполне логично было ожидать ее ухудшения в консольных вариантах. Однако реальность в очередной раз вытаскивала на поверхность простой факт: если программисты и дизайнеры сработали хорошо, то техническое отставание приставок кроме них никто и не заметит. Видевшие «Принца» сотрудники редакции согласились с тем, что на

ПРАВО НА ОШИБКУ

Относительно высокая сложность боев компенсируется бесконтрольным «лечением» рядом с источниками воды. Утолив жажду, принц полностью восстанавливает линейку жизненной энергии. И никто не мешает возвращаться к воде снова и снова. Не стоит забывать и о возможности манипулировать временем. Убивая врагов, вы постепенно накапливаете свои запасы волшебного песка, а далее уже при необходимости «отменяете» неприятные для вас события.



Величественный замок наводит на мысли о сериале Castlevania.

ВЕРДИКТ

В ДЕСЯТКУ!

10

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Идеальная графика, разнообразный и отлично сбалансированный игровой процесс, впечатляющий сюжет.

Минусы

Чуть менее привлекательная картинка и удобное управление в PC-версии.

Отличный пример игры без недостатков. Путеводная звезда разработчиков. Чудо нерукотворное.

<p>— ЛУЧШЕ, ЧЕМ</p> <p>Prince of Persia: The Sands of Time</p>	<p>+ ЗРЕЛИЩНЕЕ, ЧЕМ</p> <p>Onimusha 3: Demon Siege</p>
--	--

ЛУЧШИЙ СЮЖЕТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ БОЕВИК С АРКАДНЫМИ ПОЕДИНКАМИ.

КЛЕВЫЙ МУЗОН!

Увидев демо-версию, мы сразу задались вопросом – что же за композиция была использована для вступительного ролика. Оказывается, в Warrior Within звучит музыка группы Godsmack. История ее появления очень проста – когда работа над игрой еще только начиналась, одну из композиций этой группы создатели концепции использовали просто как пример фоновой музыки для экшн-сцен в Warrior Within. Как только с ней ознакомились члены команды, возникла идея закупить права конкретно на эту песню. Согласие Godsmack было получено в кратчайшие сроки. В целом саундтрек Warrior Within выдержан в том же стиле – музыка куда более тяжелая и мрачная, чем в The Sands of Time. В результате она, понятное дело, отлично соответствует и сюжету, и дизайну персонажей и локаций. Десять баллов, дамы и господа, десять баллов.



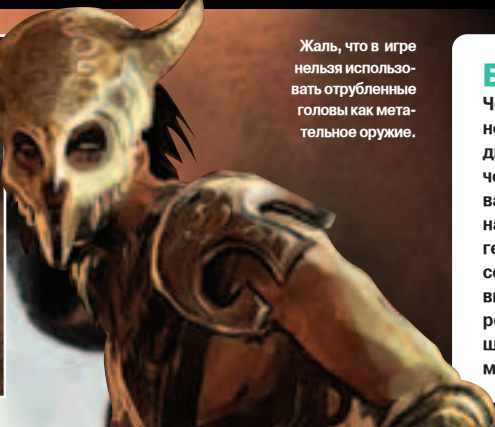
Только хлопну в ладоши – жизнь врага обрвется...

PlayStation 2 игра выглядит несколько лучше, чем на компьютере – вне зависимости от его характеристик. Легкая размытость картинки, свойственная консолям, или же применение технологии motion blur привели к такому эффекту – не вполне ясно, но факт остается фактом. На PC мы видим излишне четкие линии, едва заметные грани полигонов и чуть-чуть дерганую анимацию, на консолях же все плавно и красиво. Благодаря этому разница в качестве картинки во время собственно боев и сюжетных сцен почти не ощущается. Слегка разочаровать некоторых геймеров в игре может лишь сместившийся баланс между боями и пазлами в пользу первых. Впрочем, об этом мы уже не раз писали, поэтому подробнее остановимся на поединках, благо в финальной вер-

сии мы, наконец, сумели оценить их по достоинству. Если взглянуть на command list в Warrior Within, то мы увидим, что по количеству приемов игра не уступает иному файтингу. Tutorial в демо-версии обучал лишь связкам, куда входили до трех ударов, однако на деле они могут быть куда длиннее, а включаются в них не только комбинации двух основных кнопок, но и их сочетания со стрелками джойстика. Опять же, в отличие от демо-версии, финальная не предлагает нам обязательно выполнить все обучающие задания. Это очень хорошо характеризует боевую систему, как ненавязчивую. Поясню: при всем разнообразии возможностей героя, никто не пытается заставить вас учить все эти связки. Хотите драться красиво? Пожалуйста. Предпочитаете стиль «три притопа, три прихлопа» –

нет проблем. Лишь иногда применение каких-то конкретных атак оказываются единственно верным вариантом действий. Отнесем это на счет пазл-элементов, вот и все. Разработчики очень верно уловили самую суть идеологии консольных игр. Они не должны никоим образом раздражать, утомлять, напрягать геймера, одновременно все же бросая достойный вызов его способностям. За Warrior Within можно отдышать, игрой можно наслаждаться как бокалом хорошего вина. В том числе и на PC, кстати. Если вам показалось, что бои – единственное, чем вам придется заниматься в Warrior Within, то вы ошибаетесь. Дизайн уровней во многом сохранный, и если уж вы попадаете в комнату, где для продвижения вперед надо что-то сделать, то будьте уверены – так просто у вас это не полу-

чится. Головокружительные прыжки (в том числе и с «отпрыгиванием» от стен и бегом по ним, использованием колонн и прочих элементов бэкграунда...) пригодятся в той же степени, что и умение просчитывать эффект от нажатия на скрытые кнопки под плитками на полу, активации разнообразных рычагов. Не стоит забывать и о смертельных ловушках – шипы, гильотины и прочие измышления дизайнеров ждут своих жертв. И это совсем не обязательно будет сам принц – очень часто отряд врагов можно заманить в опасное место, а затем активировать тот или иной механизм. А чтобы лучше ориентироваться в комнате (как и прежде, дизайнеры делают локации на отдельных помещениях, пусть это и во многом условно), можно нажать на специальную кнопку смены обзора – так проще принять



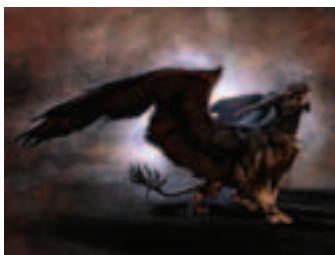
Жаль, что в игре нельзя использовать отрубленные головы как метательное оружие.

БОССЫ

Чего не хватало Prince of Persia: The Sands of Time, так это необходимого количества больших и злобных боссов. Этот традиционный элемент хороших боевиков был в полной мере включен в Warrior Within. Разработчики говорят, что такая фишка призвана не только дать геймерам возможность на деле оценить свои навыки в бою с сильным противником, но и улучшить связь геймплея и сюжета. И действительно: схватки с ключевыми персонажами (а с некоторыми драться придется не раз) – наиболее впечатляющие. Здесь нет противостояния положительного героя и сугубо отрицательного безмозглого монстра – мечи скрещивают два живых человека, и их эмоции важны для геймера не меньше, чем запас жизненной энергии и наборы приемов..



Scavenger
Зубастая тварь готова откусить вам уши.



Griffon
Грозные грифоны охраняют Остров Времени.



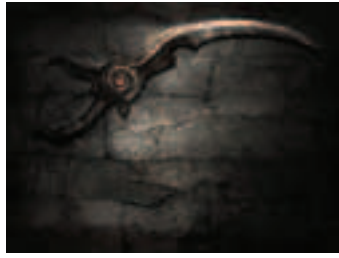
Sandwraith
Не только Дахака желает убить принца...



Spike Beast
Дикое животное, «обработанное» магией.



Fravashis Sword



Agas Sword



Eagle Sword



Araosa Axe



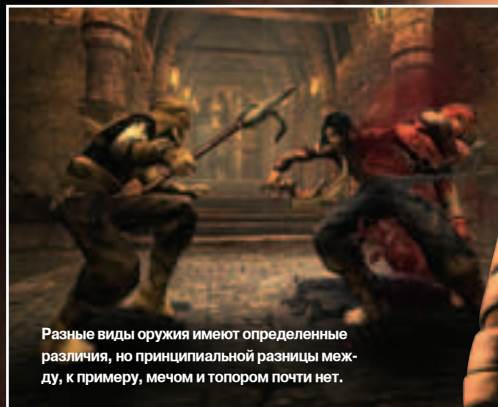
Не только мрачные подземелья и пещеры ждут принца. Бурное море бросит вызов его желудку, а в лесу можно попытаться найти грибочки. Мы не нашли, увы.



Техника боя двумя мечами должна применяться постоянно. Ведь отобрать оружие у врага (или снять с его трупа) можно без особых проблем.

И ПОШУТИТЬ УЖЕ НЕЛЬЗЯ?

Если в Sands of Time приключения принца были во многом несерьезными, а диалоги часто могли заставить улыбнуться, то Warrior Within – уже если и не horror, то нечто близкое к этому. Крики и стоны – из колонок, мрачные подземелья, едва освещенные факелами, – на экране. Принц не чурается использовать слово bitch по отношению к женщине – для западной игры это куда «страшнее», чем всевозможные убийства. Последние, впрочем, в Warrior Within показаны более чем реалистично – с реками крови, отрубленными головами и другими визуальными радостями. Детишки могут включить, конечно, режим, щадящий их чувства, но многие ли окажутся столь сознательными?



Разные виды оружия имеют определенные различия, но принципиальной разницы между, к примеру, мечом и топором почти нет.

решение о своих дальнейших действиях. Поначалу прохожде-ние таких комнат будет напоми-нать решение пазлов – методич-ное и «пошаговое», однако чуть позже геймер начинает автоматич-ски выполнять набор стандарт-ных действий по осмотру помеще-ния, и решение «загадки» будет на-ходиться почти мгновенно, не портя динамичность игрового процесса.

ПЕРЕХОДНЫЙ ВОЗРАСТ

Не раз на страницах «СИ» мы под-нимали тему «взросления видео-игр», сетуя на очевидное несоотве-тствие то геймплея, то сюжета, а то

и дизайна запросам современных геймеров из тех, «кому за 20». Что ж, у Warrior Within нет ни малейших скидок «для малых детишек», при этом геймплей не упрощается соз-нательно в угоду «молодым успеш-ным мужчинам, изредка уделяющим внимание компьютерным играм». Возможно, попытка усидеть на двух стульях сразу, угодить и хард-корщикам, и массовой аудитории, и не позволит Warrior Within обог-нать по продажам тот же Driv3r, но в историю войдет именно эта игра, а не очередной посредственный сиквел клона чужой cash cow. Принц не матерится на каждом ша-

гу, однако в его образ, поступки, слова можно поверить. Он исхудал, помрачнел, перестал мечтать о теплой постели и вкусной пище, он не может задерживаться на одном месте слишком долго. Ведь на хвосте – смерть. Неизбежная как смена времен года. Страшная – ка-кой только может быть гибель от рук разъяренного демона. И, что самое печальное, принц понимает: не происки злых сил виноваты, он действительно должен получить возмездие за свои поступки, едва не приведшие к гибели мира. Ему казалось, что он искупил свои гре-хи, однако судьба решила иначе.

Что ж, пожелаем удачи принцу, его друзьям и врагам – они, кстатит, по-чему-то все сплошь или существа потусторонние, или девушки. Шади (Shahdee), Кайлина (Kaileena) и Императрица Времени составят от-личную компанию Дахаке и Песча-ному призраку. Пересказывать сю-жет – глупо, о завязке же истории вы можете прочитать и в предыду-щем номере. Однако куда лучше отправиться в магазин и приобре-сти себе копию «Принца» для вашей любимой платформы. Это как раз тот самый случай, когда пореко-мендовать игру можно самой широ-кой аудитории. Press Start button! ■

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам сотрудничества, заказов
и рекламной работы
в связи с 1С:Мультимедиа
информация в сервисе 1С:
123050, Москва, д. 9/44, к. 21
Тел.: (081) 531-82-81
Факс: (081) 581-44-97
www.1c.ru

Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постъядерные пейзажи



ARISE



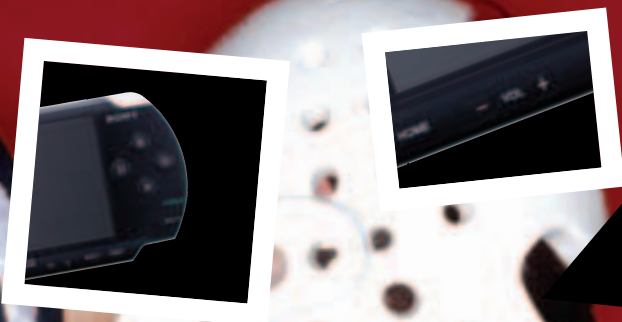
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2004 Компания «ARISE». 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.

PSP



Противостояние Nintendo DS и Sony PSP началось в середине мая 2004 года, когда прессе впервые были представлены прототипы обеих портативных платформ. Обесценились слухи и догадки, превратились в макулатуру сборники цитат Ямаути и Кутараги, откуда по крупницам вымывалась достоверная информация. Гонка за кошелек потребителя стартовала, и хотя вплоть до выставки Токуо Game Show «живьем» игры для DS и PSP никто не видел, в целом представление об анонсированных проектах можно было составить достаточно адекватное. Карты выложены на стол, скрывать ни Sony, ни Nintendo более нечего. До последнего тянули лишь с оглашением цены PSP и продолжительности работы в автономном режиме, но об этом чуть позже.

ROUND ONE.

ВЫБИРАЕМ ИГРЫ

NINTENDO DS: УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ГВОЗДЬ ПРОГРАММЫ:**FEEL THE MAGIC™: XY/XX**

Жанр: adventure

Новый проект Sonic Team, пожалуй, лучше всего использует возможности DS. Геймерам предлагается управлять происходящим на экране с помощью

стилуса, собственного голоса и даже дыхания! Главный герой пытается очаровать симпатичную девушку, с которой он познакомился на пляже. Для этого он становится участником цирковой труппы. Серия сумасшедших трюков – от схватки с быком до задувания свечей (судя

по всему, делать это придется «натурально») – и красotka у ваших ног. Вот только на горизонте объявился опасный соперник...

Sonic Team смешивает редкий (по меркам западных геймеров) жанр love/dating simulation со сборником мини-игр и

использует концептуальный дизайн, который скорее можно было бы ожидать от творений подопечных Мидзугути (Rez, Space Channel 5). Собственно, ради подобных уникальных (и при этом доступных каждому!) проектов и следует покупать DS.

НЕ ХУЖЕ:**SUPER MARIO 64 DS**

Порт старого хита, дополненный новым режимом для четырех человек и сборником мини-игр.

METROID PRIME HUNTERS: FIRST HUNT

Упрощенная версия шутера, который призван стать главным мультиплеерным проектом для Nintendo DS. Прилагается к консоли.

PICTOCHAT

Встроенная в DS программа графического чата. С помощью стилуса можно общаться со своими друзьями, используя беспроводную связь.

ТАКЖЕ ДОСТУПНЫ:

Asphalt Urban GT
Madden NFL 2005
Mr. Driller Drill Spirits
Ping Pals
Rayman DS
Ridge Racer DS
Spider-Man 2
Tiger Woods PGA Tour 2005
The Urbz: Sims in the City

DS



КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

FIGHT!

Прежде чем непосредственно изучать информацию о консолях, хотелось бы дать представление о контексте соперничества DS и PSP. Не секрет, что Nintendo удерживает за собой рынок портативных консолей с самого момента его появления в конце 80-х годов прошлого века. Как минимум

пять серьезных конкурентов в разное время пытались потеснить линейку Game Boy, но безрезультатно. Все эти локальные «войны платформ» объединяет значимый фактор: на стороне конкурентов было техническое преимущество, иногда очень серьезное, однако Game Boy мог похвастаться в разы менее низ-

ким энергопотреблением. Пользователи неизменно предпочитали второй вариант. Запомним это. Вторая история связана с проектом Virtual Boy (подробнее о нем читайте в 135 номере «Страны Игр»). Когда DS был только-только анонсирован, ходило немало шуток о том, что он является духовным наследником един-

ГВОЗДЬ ПРОГРАММЫ:

RIDGE RACERS

Полезно обратить внимание на то, что в списке проектов для PSP есть немало отличных гоночных игр. Графическая мощь в данном случае как нельзя полезна, да и портить без ухудшения геймплея с более сильной платформы гонки всегда проще, чем, скажем, боевик. Наиболее известный проект – это, конечно, Gran Turismo 4: Mobile. Однако по-

ка об игре известно очень мало. Зато вот Ridge Racers поступит в продажу одновременно с PSP и может похвастаться куда более совершенной картинкой, чем другая игра той же серии для Nintendo DS. Симпатичные аркадные гонки, хорошо знакомые по версиям для PS one и PS2 – самый правильный выбор для тех, кто покупает портативную систему прямо сейчас. Особенно если учесть отсутствие проблемы с языковым барьером.

SONY PSP: УЖЕ В ПРОДАЖЕ

VAMPIRE CHRONICLE: THE CHAOS TOWER

Портативная версия относительно старого 2D-файтинга от Capcom. Неплохой выбор для фанатов жанра, но не более того, увы.

ARMORED CORE: FORMULA FRONT

Очередной симулятор боевых роботов от From Software. Очевидно, будет уступать по качеству графики проектам для PS, но заслуживает внимания.

ТАКЖЕ ДОСТУПНЫ:

Hot Shots Golf Portable
Mahjong Fight Club
Rengoku: The Tower of Purgatory
Lumines
Need for Speed Underground Rivals
Mahjong Taikai

В ТЕЧЕНИЕ ДЕКАБРЯ ПОЯВЯТСЯ:

Dokoemo Issho
Kotoba no Puzzle Mojipittan Daijiten
Dynasty Warriors
Metal Gear Acid
Kollon

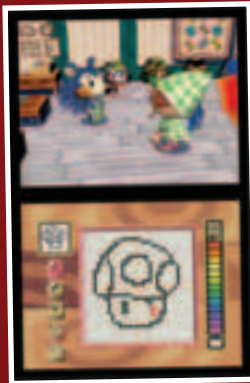
The Legend of Heroes Gagharv Trilogy
A.I. Series Igo
A.I. Series Shougi
A.I. Series Mahjong
Puyo Puyo Fever
Piposaru Academy: Ape Escape
Minigames

Проблемы с энергопотреблением PSP имеют куда более серьезные последствия, чем может показаться на первый взгляд. Например, разработчики будут вынуждены отказаться от динамической загрузки уровней, благодаря которой во многих современных играх для PS2 переход между двумя уровнями происходит практически мгновенно. На PSP же придется вернуться к старому методу, когда локация загружается один раз, но процесс занимает некоторое время, раздражая геймера надписью loading.

Пока не вполне ясно, можно ли на обоих экранах Nintendo DS одновременно отображать трехмерную графику. Есть информация, что только один (по выбору разработчика игры) использует 3D-возможности консоли, второй – лишь 2D. Окончательно все станет ясно лишь после релиза. Отметим, что оба экрана DS снабжены подсветкой.

Пожалуй, единственная действительно инновационная игра для PS2 – пазл под названием Мерсигу. Проходить тамашние лабиринты вам придется, управляя шариком ртути. Отображается он со всеми нужными эффектами, плавно перетекает с места на место и блестит металлической поверхностью.

Nintendo DS будет запущена в США 21 ноября 2004 года, а курат к Дню Благодарения и началу рождественского бума продаж. В Японии – 2 декабря. Впервые Nintendo запускает свою систему сначала на Западе, а затем уже – на родине.



Animal Crossing (Nintendo).



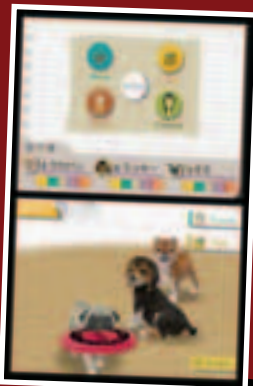
Egg Monster Hero (Square Enix).



Mario Kart DS (Nintendo)



уже 45е6 кеп 24п5 м2ем 2м 24м



уже 45е6 кеп 24п5 м2ем 2м 24м



уже 45е6 кеп 24п5 м2ем 2м 24м



ственного крупного провала Nintendo. Сейчас не принято вспоминать об этом – все же у стильной (таково мое мнение) «раскладушки» внешне мало общего с красочным «луноходом», однако и тогда, и сейчас Nintendo позиционировало свое детище как уникаль-

ную игровую систему, не имеющую прямых конкурентов. Последний экскурс в прошлое будет касаться первой PlayStation и Xbox. В обоих случаях компаниям, не имеющим абсолютно никакого опыта работы на рынке, удалось успешно потеснить прежних лидеров. Во мно-

гом – за счет высокой производительности своих консолей.

ТЕХНОЛОГИЯ

Вряд ли геймеры, помнящие консольные войны 1999-2001 годов, удивятся тому, что Nintendo не слишком охотно делится точными техническими ха-

рактеристиками своей платформы. Из официальных пресс-релизов нам известно, что в ней используются два процессора – ARM-9 и ARM-7, нет даже информации об объеме оперативной памяти. Впрочем, согласно более ранним данным, ставшим доступными прессе, ARM-



Gran Turismo 4: Mobile (Sony).



Vampire Chronicle: The Chaos Tower (Capcom).



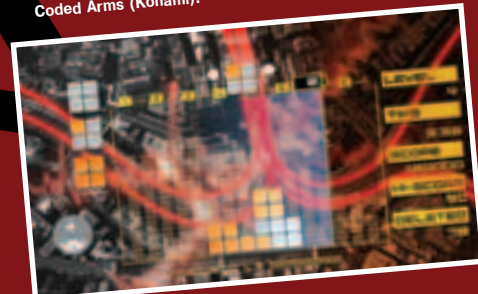
Coded Arms (Konami).



Armored Core: Formula Front (From Software).



Tales of Eternia (Namco).



Lumines (Bandai).

ЧЕРНЫЙ ПОНЕДЕЛЬНИК
КРИМИНАЛЬНОГО ЛОНДОНА
КАК ПРОВЕДЕШЬ ЕГО ТЫ?



The
Getaway
Черный понедельник



Только для PlayStation 2

™ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.
The Getaway: BlackMonday © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. "The Getaway" and "Black Monday" are trademarks
of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.





FAQ ПО PSP

ВЫДЕРЖКИ ИЗ ОФИЦИАЛЬНОГО ДОКУМЕНТА, РАСПРОСТРАНЕННОГО SONY СРЕДИ ЖУРНАЛИСТОВ.

? Часто звучали заявления о том, что PSP – «Walkman 21 века» или же «портативная развлекательная система», однако сейчас она позиционируется как «портативная игровая система». Сменилось ли позиционирование платформы?

- Нет. Поначалу, как и в случае с PS и PS2, игры будут основной функцией PSP. Однако, так как это абсолютно новая по возможностям платформа, мы планируем продвигать ее как универсальную систему для запуска игр, просмотра видео и прослушивания музыки.

? Планируете ли вы конкурировать напрямую с GBA или Nintendo DS?

- Нет, PSP – принципиально другая платформа, она призвана расширить рынок портативных систем.

? Сколько консолей поступят в продажу в Японии - 200 тысяч в день запуска, всего к концу календарного года – 500 тысяч.

? Когда консоль появится в США и Европе, сколько она будет стоить?

- Мы планируем запустить PSP в

этих регионах к концу текущего финансового года (март 2005). Цена будет объявлена позже.

? Каковы ваши возможности по производству железа?

- Мы рассчитываем, что сможем выпускать по 700-800 тысяч PSP в месяц. К концу финансового года по всему миру в магазины поступит 3 миллиона консолей.

? Когда продажа железа PSP начнет приносить доход?

- Цена PSP устанавливалась исходя из стратегических соображений. Мы не разглашаем себестоимость системы, однако основные компоненты про-

изводятся на собственных заводах Sony, что значительно сокращает расходы. Стоит отметить, что, как в случае с PS и PS2, наша бизнес-модель предполагает получение доходов и от софта, и от железа.

? Повлияла ли на окончательную цену PSP информация о том, сколько будет стоить Nintendo DS?

- Благодаря вертикальной интеграции, как и в случае с PS2, мы значительно сократили расходы на производство консолей. В случае с PSP мы рассчитываем на быстрый старт благодаря тому, что сразу может установиться стратегически верную цену.

PSP появится в продаже в Японии 12 декабря 2004 года. Дата релиза в США и Европе не определена, но это будет первый-второй квартал 2005 года.

Nintendo DS, как и PSP, работает не от батареек, а от аккумулятора. Без подзарядки играть можно будет около 10 часов. Кроме того, в DS предусмотрен специальный спящий режим, в котором энергопотребление серьезно сокращается, однако данные не теряются, и в любой момент можно продолжить игру с места, на котором вы ее прервали.

Не стоит бояться того, что touch screen у DS будет быстро изнашиваться. Вспомните, что у тех же КПК и прочих портативных устройств никаких проблем с этим не наблюдается.

На данный момент для PSP анонсировано 202 игры. Включая проекты, не имеющие пока даже рабочего названия.



Ridge Racers (Namco).



Tenchi no Mon (Climax).



Colin McRae Rally 2005 (Codemasters).

9 работает с тактовой частотой 67 МГц, ARM-7 – 33 МГц, а ОЗУ насчитывает 4 Мбайт. Конечно же, обычному пользователю все эти цифры мало что скажут – и нечего рассчитывать на свои познания в области PC. Единственная система, с которой можно сравнить DS, – Game Boy Advance (ARM-7 с тактовой частотой 16.7 МГц и слабенький Z-80) – очевидно, слабее, но неочевидно, насколько. Куда интереснее информация (впрочем, тоже неофициальная) о 3D-возмож-

ностях системы. Сообщается, что в секунду DS сможет выводить 120000 (по другим данным – 150000) полигонов. Тут можно вспомнить о первой PlayStation и Saturn, которые могли похвастаться схожими и даже большими цифрами, однако следует учесть, что Sony и Sega указывали пиковую производительность (даже без текстур). Зато Nintendo 64 могла выводить на экран как раз 150 тысяч полигонов со всеми эффектами. Представители компании тем временем избегают конкретных

цифр, однако сравнивают возможности DS с теми, что имелись именно у Nintendo 64. Как видите, в таком случае все сходится.

Напротив, Sony уже давным-давно опубликовала наиболее подробнейшие характеристики своей системы, а представители компании охотно их комментируют. Указывая, между прочим, на то, что «PSP по своим возможностям находится где-то посередине между PS one и PS2, причем ближе к PS2». В

других комментариях речь идет о том, что по некоторым параметрам PSP даже превосходит PS2! Относиться к этому, равно как и к цифре «33 миллиона полигонов в секунду», следует крайне скептически, памятуя о том, как ловко пудрили мозги геймерам PR-менеджеры Sony и Microsoft несколько лет назад. Однако если допустить, что делали они это ровно в тех же терминах, то получается такой вывод: 3D-возможности PSP примерно в два с половиной раза (33 млн. против 80 млн.) сла-

? Хотя PSP и является прежде всего игровой системой, интересно было бы знать, когда появятся совместимые с ней музыка и видео? Ведутся ли переговоры с голливудскими студиями?

- Да, мы сейчас договариваемся с несколькими студиями и звукозаписывающими лейблами относительно использования UMD для их проектов. Стандартизация UMD как удобного и надежно защищенного носителя информации для музыки и видео уже не за горами – как Де юре, так и де факто.

? Пожалуйста, оцените производительность PSP (например, относительно PS и PS2)

- Возможности по рендерингу трехмерной графики гораздо серьезнее, чем у PS, а по некоторым параметрам – даже чем у PS2.

? Сколько времени PSP может работать на аккумуляторе?

- От 4 до 6 часов для игр, от 4 до 5 ча-

сов для видео. Например, если играть в «Dokodemo Issho» с минимальной яркостью, со звуком вполниту меньше максимального, в наушниках и с выключенной беспроводной сетью, то аккумулятор разрядится через шесть часов. С максимальной яркостью – около пяти часов. Энергопотребление сильно зависит и от нагрузки на процессор.

? Это означает, что при определенных условиях время работы может составить и меньше четырех часов?

- Игры, которые будут потреблять столько энергии, заодно и превьсят возможности системы охлаждения консоли, поэтому мы запрещаем разработчикам выпускать такие проекты.

? Будет ли PSP работать от обычных батареек?

- Нет.

? Есть ли у PSP видео-выход, с помощью которого можно было бы подключить ее к телевизору?

- Нет. Это сделано для защиты прав создателей проигрываемого на PSP видео.

? Будет ли использована система региональной защиты?

- Диски для PSP могут быть как универсальными, так и привязанными к конкретному региону. Для игр будет использоваться первый вариант. Однако из-за языковых различий и некоторых технических особенностей мы рекомендуем покупать и железо, и игры в одном регионе.. Теоретически можно приобрести приставку в Японии, а игры – в США, однако мы не сможем гарантировать полную их работоспособность.

? Будет ли PSP совместима с Memory Card?

- Нет, в PSP используется Memory Stick Duo/PRO.

? Можно ли будет подключать к PSP дополнительные периферийные устройства?

- Да, мы планируем задействовать для этого USB.

? Планируется ли соединять PSP с PS2 или PC?

- Мы уже получили немало конкретных предложений, так что игры, использующие такое соединение, наверняка появятся.

? Можно ли будет играть в сетевые игры для PSP, используя обычный выход в Интернет? – Да.

? На данный момент для PSP анонсировано меньше игр, чем для Nintendo DS. Ваши комментарии?

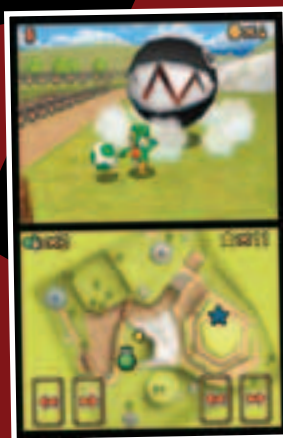
- Очень многие проекты, над которыми уже давно идет работа, пока что не могут быть анонсированы.

ЕЩЕ КОНКУРЕНТЫ?

Tarwave Zodiac и на днях стартовавшая Gizmondo вряд ли могут соперничать за внимание геймеров с DS или PSP. То же можно сказать и об N-Gage, несмотря на все громкие заявления Nokia. Свой сегмент рынка сохранит – и то хлеб. Но ничто не мешает и другим компаниям обратить внимание на портативные игровые консоли. Есть уже и готовые технологические решения. Например, компания Renesas Technology анонсировала чип, аналогичный по своей архитектуре «начинке» Dreamcast, однако в два раза более производительный. Пока что неизвестно, кто именно будет закупать новинку у Renesas, но создатели рассчитывают на то, что использоваться он будет в разнообразных игровых устройствах, в том числе и консолях. Каких именно – непонятно, вот только особого смысла применять его в настольных системах нет, а вариантов железа для аркадных автоматов на базе Dreamcast – и так тьма-тьмуца.



Feel the Magic: XY/XX (Sega).



Super Mario 64 DS (Nintendo).



WarioWare, Inc. DS (Nintendo).

бее, чем у «старшей сестры». А если поразмыслить еще немного, то можно прийти к выводу, что это уж очень сильно напоминает характеристики Dreamcast, если бы они исчислялись по методике Sony. «Nintendo 64 vs Dreamcast» – так можно описать противостояние Nintendo DS и Sony PSP. Даже у носителей информации прослеживается аналогия – картриджи против дисков уникального стандарта объемом 1.2 и 1.8 Гбайт. Казалось бы, исход противостояния предreshen, но вспомните, с чего я начал рассказ. Game Gear также пре-

восходил Game Boy по всем статьям, однако...

ИДЕОЛОГИЯ

Nintendo не зря не устает повторять, что DS не является «наследником Game Boy Advance». Двухэкранность здесь – лишь один из признаков инаковости системы. Однако и PSP никоим образом нельзя назвать типичным хендхелдом. И это тоже можно понять из вполне официальных заявлений. Предполагается, что на PSP будут играть не столько в метро или школе, сколько дома. Читай, недалеко

от сети. Проблема заключается не только в малом времени работы от батареек – игры для PSP также создаются в своем большинстве

такие же, как для стационарных консолей. Очень много будет и прямых портов с PS one и PS2. Тем временем, на GBA наибольшей популярностью пользуются проекты,

АТАКА КЛОНОВ

Мы уже как-то раз сообщали читателям о поступлении в продажу телефона M-Gage, внешне удивительно похожего на N-Gage от Nokia и снабженного комплектом из 11 встроенных игр. А не так давно на крупной выставке в Китае был представлен телефон для 3G-сетей, очень похожий на Sony PSP! Вплоть до мелочей – даже кнопки справа обозначены крестиком, квадратом, кругом и треугольником. Конечно, никакой совместимости с играми для PSP не планируется, однако у проекта, несомненно, есть будущее. Помните ведь, как были популярны когда-то игрушечные мобильники с брендами Mokia и Sani? А этот телефон (напоминаю: для сетей третьего поколения!) будет покруче, чем N-Gage.

ХИКАРУ УТАДА И DS

Nintendo вкладывает немалые средства в раскрутку своего детища не только в США, где DS появится несколько раньше, но и в Японии. В рекламном ролике снимается популярная певица Хикару Утада, хорошо знакомая геймерам по вступительной песне для Kingdom Hearts. Интересно, что Утада вскоре должна дебютировать и в США со своим новым альбомом Exodus. Что касается DS, то рекламная кампания должна сначала представить потенциальным покупателям саму систему и ее ключевые возможности – двухэкранность, touch screen (слоган – «Touching is Good»), беспроводную связь – а затем будет запущена серия клипов, посвященных конкретным проектам для консоли. Кроме того, в течение ноября в Японии пройдет серия мероприятий Touch DS, в рамках которых Nintendo продемонстрирует публике около восьмидесяти игр для DS, GameCube и Game Boy Advance.

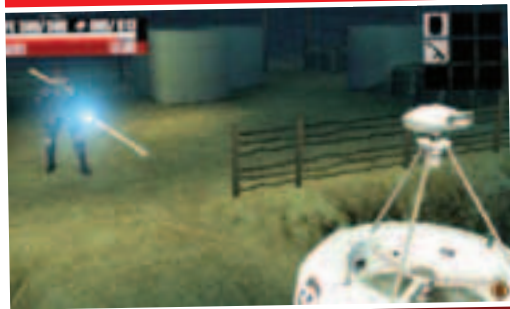
Геймеры, которых смущает низкое время работы PSP от аккумуляторов, могут купить себе второй комплект (ориентировочно за \$50). В PSP предусмотрена удобная их смена.

PSP будет поддерживать игру как по беспроводной связи с другими консолями, так и через Интернет (бесплатно). В первом случае ограничение на количество человек есть (16), во втором – нет. Для PSP уже сейчас, например, разрабатывается MMORPG. Стоит отметить, однако, что пока неизвестно, когда сетевые возможности PSP будут использоваться в полной мере.

В PSP геймера ждет экран размером 4.3 дюйма, разрешение – 480x272 пикселей. У DS – два 3-дюймовых экрана с разрешением 256x192 каждый. PSP может отображать 16.7 млн. цветов, DS – 260 тысяч.

Final Fantasy VII: Advent Children – пока что единственный фильм, который выйдет на дисках формата UMD. Интересно, что на многих сайтах он занесен в базу данных наравне с обычными игровыми проектами для PSP.

Диски UMD невозможно записать «в домашних условиях», что сильно затруднит жизнь пиратам. Другие форматы дисков PSP не поддерживают.



Metal Gear Acid (Konami).



Shutokou Battle: Zone of Control (Genki).



Rayman DS (Ubisoft).

ЕЩЕ И ТЕЛЕФОН?

В списке фиш DS часто забывают указать возможности консоли по работе со звуком. А ведь распознавание речи, которое вроде бы должно быть и в PSP, позиционируется как один из альтернативных способов управления. В DS будут встроены и динамик (стерео), и микрофон (!), кроме того можно будет подключать внешние аудио-устройства. А слот для картриджа от GBA вполне может применяться не по назначению – например, для TV- или FM-тюнера. Но вернемся к звуку. Сообщается о том, что DS вполне можно будет использовать в качестве телефона, – для этого достаточно подключить систему к Интернету по беспроводной связи и воспользоваться сервисом voice-over-IP. Технически это достаточно просто, при этом стоимость звонков (хоть международных) будет либо очень низкой, либо же владельцам DS позволят и вовсе разговаривать бесплатно.



Feel the Magic: XY/XX (Sega).

специально задуманные для портативной консоли, – а это не только набившие оскомину Pokemon, Yu-Gi-Oh и Mega Man Battle Network, но и Advance Wars с Mario & Luigi и Metroid: Fusion. Далеко не каждая игра, за которой приятно посидеть у телевизора с джойстиком в руках, будет адекватно восприниматься на маленьком экране в окружении шумящих пассажиров утренней электрички. Конечно, многие мечтали о портативной PS one или PS2, но вряд ли подобная система сможет всем заменить традиционный хендхелд, где можно играть небольшими сессиями по 5-10 минут и при этом чувствовать себя вполне комфортно. Напротив, есть и люди, в чьем распорядке дня нет места для GBA, а вечером и дома портативная система неизбежно проигрывает по привлекательности любой стационарной. Из вышесказанного можно сделать вывод о том, что поклонникам GBA вообще «нечего ловить» на рынке, однако это не так. Будучи единственной системой, она собрала вокруг себя геймеров самых разных предпочтений. Поклонники усеченных версий игр с «большими» консолей – вроде того же Tony Hawk's Pro Skater или разнообразных гоночных симуляторов, например, будут рады PSP с ее впечатляющими графическими возможностями. Напротив, поклонники социально-ориентированных игр, вроде все тех же «Покемонов», а также желающие получить уникальные впечатления, недоступные на иных платформах, предпочтут DS. Отличным примером принципиально новой концепции геймплея стала простенькая программа Pac Fix, продемонстрированная на E3. В

ней предлагалось произвольно рисовать (стилусом или просто пальцем) Pac-Man'a, который затем в буквальном смысле слова оживал и начинал гоняться за привидениями. А в Японии были анонсированы сразу два симулятора хирурга – Kenshui Tendou Dokuta от Spike и Caduceus от Atlus. С помощью стилуса можно будет в прямом смысле слова ковыряться во внутренних частях человека с целью излечения его от болезни. Вполне логично ожидать, что в будущем на DS появится немало уникальных по своей концепции проектов – и не только от самой Nintendo, что характерно.

АСТРОЛОГИЯ

Сложно делать прогнозы относительно того, чем же закончится схватка. Ни DS, ни PSP, не обречены изначально – это вам не N-Gage. И, несмотря на все вышесказанное, и DS и PSP, борются в конечном итоге за одних и тех же геймеров, предлагая им выбрать себе наиболее близкую по своей идеологии платформу. Nintendo заняла более рискованную позицию – недаром Ямаути в одном из своих интервью заявил, что от успеха или провала DS зависит само существование компании. Ставки велики, равно как и ресурсы обеих компаний (хоть финансовые – у Nintendo в резерве всегда есть \$5-10 млрд. «свободных» денег, – хоть человеческие), и никто не поспешит уйти с рынка раньше времени, как это сделала Sega со своим Dreamcast. Так что выбирайте для себя портативную консоль спокойно и без спешки. На годы вперед. Мы же уже совсем скоро будем иметь на руках обе и расскажем читателям о своих впечатлениях в одном из январских номеров. ■

ОДИН ЧЕЛОВЕК МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬ ХОД ВОЙНЫ.

ТЕБЯ УЖЕ ЖДУТ...



KILLZONE™



Только для PlayStation 2

Game © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Library programs © 1997-2004 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.





■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ ■ РАЗРАБОТЧИК: Volition
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 5 февраля 2005 года

<http://thq.com/punisher>

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

➔ ГЕРОЙ. ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ



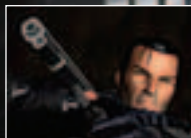
Первая серия комиксов о Карателе была выпущена в конце 1985/начале 1986 годов – в виде сборника из пяти частей. Несмотря на практически полное отсутствие раскрутки, серия быстро стала хитом. Успех комиксов The Punisher породил побочный сериал Punisher War Journal, вышедший в 1988 году. Второе ответвление, Punisher War Zone, было выпущено в 1992-ом. Продолжение основной сюжетной линии под названием Punisher 2099 было запущено в 1993 – как часть линейки 2099 от Marvel. В 1995 году работа над всеми четырьмя сериями была приостановлена.



Вам что-то говорят имена Jigsaw, Bushwhacker, Kingpin и Russian? Ничего страшного, но поверьте, имидж самых безумных злодеев во вселенной они держивают на все 100%. Безумный экшн и драйв закручиваются вихрем в зрелищном представлении – прежде такого количества стильных расправ с противниками на квадратный сантиметр уровня нельзя было увидеть ни в одной видеоигре. Фрэнк Касл ста-

новится жертвой организованной преступности – свидетелем смерти жены и детей. Дальнейший мотив существования прописан в любой книжке по психологии – месть за родных. Аналогия, которая первой приходит в голову, – Мак Раупе. На этом все сходства заканчиваются. Если только не принимать в расчет характерный вид от третьего лица, который позволяет созерцать героя в модном плаще, с пушками напе-

ревес. Со временем жажда мести встает на второй план, и выдвигается смелая гипотеза, что герою просто нравится убивать. Красиво, жестко, изящно – пожалуй, самые верные определения. Вырванные страницы из комиксов Marvel – это мир Карателя, где заканчивается справедливость и начинается наказание. В самом методе расправы с противниками нет ничего экстраординарного.



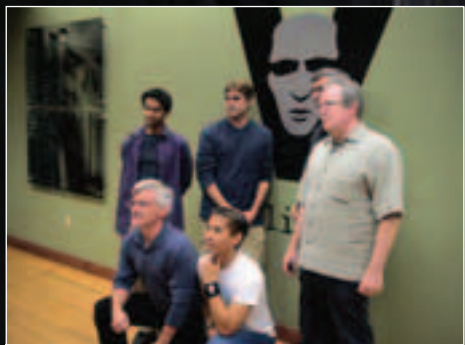
▶ До Шампейн добирались на автобусе. Придорожный McDonalds – отрада дальнобойщиков.



▶ Практически все сотрудники сидят в темноте. Наверное, оттого игра такая атмосферная.



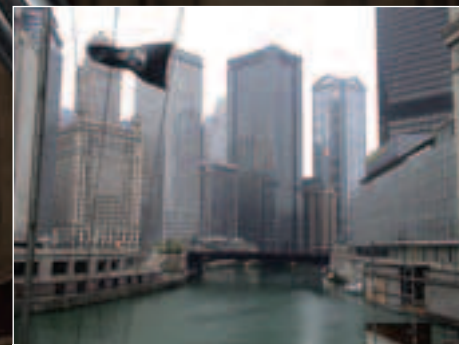
▶ Magnificent Mile в Чикаго – наша Тверская. Мимо Burberry London, French Connection не пройти...



▶ Самые-самые в Volition. За кадром – толпа европейских журналистов с фотокамерами.



▶ Журналисты из английских Games™ (слева) и PSW (справа). Очаровательные ребята.



▶ Чикаго – город, в котором впервые появились небоскребы. Оно и заметно.

SRS

STREET RACING SYNDICATE

«...ИГРОКАМ ПРИДЕТСЯ ИЗРЯДО ПОПОТЕТЬ, ЗАРАБАТЫВАЯ ДЕНЬГИ, ПРЕСТИЖ И... МАШИНЫ КОНКУРЕНТОВ, БОДРЕНЬКИЙ ГАНГСТА-РЭП И ДЛИННОНОГИЕ СУПЕРМОДЕЛИ ПРИЛАГАЮТСЯ»

ABSOLUTE GAMES, WWW.AG.RU



namco

CONSTANT ENTERTAINMENT

GFI

РУССОБЛ ПУБЛИШИНГ

SRS™ and Street Racing Syndicate™ are trademarks of Namco Homeent Inc.
© 2004 Namco Homeent Inc. © 2004 Eutechys Limited. All Rights Reserved.
© 2004 «Game Factory Interactive». All Rights Reserved.
© 2004 «Руссобл-Публишинг». Все права защищены. www.russobl-m.ru
Отдел продаж: office@russobl-m.ru; (995) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobl-m.ru; (995) 979-55-58,
а также на форуме по адресу: http://www.russobl-m.ru/forum/

спасайте ваши души

Настильщик

ПРИМУТЕ
УЧАСТИЕ В
САМОМ ОТВЯЗНОМ
КОНКУРСЕ ОТ
КОМПАНИИ "БУКА" И
ВЫИГРАЕТЕ
ПНЕВМАТИЧЕСКИЕ
ПУСТОЛЕТЫ, ВИНТОВКУ,
БЕЙСБОЛЬНЫЕ БУТЫ И
КУСКИ ВОДОПРОВОДНЫХ
ТРУБ!

ПОДРОБНОСТИ
КОНКУРСА НА САЙТЕ
WWW.BUKA.RU



ВИК@
web
www.vikaweb.ru

Товар сертифицирован. По вопросам заказов обращайтесь по тел.: (095) 780 90 91, e-mail:

Бука
BUKA КОМПЛЕКТОВАНИЕ
www.buka.ru



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Digital Jesters (Европа), VU Games (США)
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Irrational Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
 ■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2005 года

<http://www.myfreedomforce.com/ffvtr>

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



▶ На сторону Германии встали летающие мозги, заспиртованные в стеклянных банках.



▶ Судя по всему, нас ждет путешествие не только в Германию, но и в тропики.



▶ Зеленую воительницу лучше не злить. Женщины Востока вообще чрезвычайно опасны!

▶ НАШЕГО ПОЛКУ ПРИБЫЛО – ЧАСТЬ I

Tombstone – еще один новый боец в стане вечно побеждающих и никогда не унывающих сил добра. Его настоящее имя – Натан Грейвс, его прошлая жизнь – нечеловеческая боль. Вернувшись однажды с работы домой, Натан обнаружил труп своей жены со следами насильственной смерти. В убийстве обвинили его, приговор – высшая мера. После казни на электрическом стуле Натан вернулся, преисполненный сил самой Смерти и неутолимой жажды отмщения.



Еще один вариант Адольфа – яйцеголовый экстрасенс. «Бандерлоги. Вы меня слышите?... Подойдите ближе... еще ближе...»



РОМАН «SHAD» ЕПИШИН shad@gameland.ru

Смотрите, смотрите, что это? Птица?! Самолет?! Нет, это Супермен! А там, за облаком, показался китайский воздушный змей? Или летучая мышь? Это же Бэтмен!

Пока долгими зимними вечерами в благополучной Швеции Астрид Линдгрэн создавала образ милого, доброго, работающего на плюшках с вареньем Карлсона, в США росла и множилась армия супергероев. По стенам и потолкам бегал Человек-Паук, под покровом ночи вершил правосудие Человек – Летучая Мышь, а в очередь за плохими и хорошими поступками уже выстраивались Железные Люди, Люди-Горы, Люди-Сковородки, Люди-Холодильники и прочие опасные существа. Всем им присущи сверхчеловеческие способности, употребляемые либо во благо, либо во зло простым

смертным. Впрочем, все истории о супергероях так или иначе сводились к разрушению городов и кровавым боям, а вовсе не к похищению свежеспеченных плюшек из-под носа «домомучительницы».

▶ КРАСИВЕЕ!

Именно мутанты и сверхлюди, а не Карлсон с котом Леопольдом, получили вторую жизнь в современной индустрии электронных развлечений. Спайдермен, Бэтмен, Капитан Америка, черепашки-ниндзя в компании крысы-каратиста (хотя это уже из другой оперы) еще со времен 8-битных консолей изливают с экранов на восторженную публику потоки героического насилия. Но ослабевает тенденция и сегодня, за что, среди прочих, следует благодарить Irrational Games с ее Freedom Force. Проект студии, правда, выгодно отличается от иных посвященных супергероям игр отсутствием дурацкого пафоса и зарядом здорового ироничного юмора. Freedom Force vs. The Third Reich не-



▶ Freedom Force vs. The Third Reich включает в себя персонажей Золотого и Серебряного веков американских комиксов, то есть 40-х и 50-х годов XX века.



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



уклонно следует дорогой предшественника. Разработчики решили избежать рискованных новаций и сконцентрировались на преумножении всего хорошего, что было в оригинальной игре.

Для начала Irrational Games взяла на вооружение новые графические технологии. Сиквел строится на базе известного GameBryo 3D Engine, что обеспечивает массу потрясающих спецэффектов (связанных, разумеется, с пресловутыми суперспособностями героев) и значительно большую интерактивность окружения. Во многом благодаря последней Freedom Force оказалась столь интересна общественности. Супермены всех мастей и размеров швыряли друг в друга автомобили, мусорные баки, фонарные столбы, попутно разрушая стены и разбивая стекла. В Freedom Force vs. The Third Reich пара пироманьяков сможет едва ли не сравнять с землей весь город, ибо к силовым воздействиям теперь чувствителен практически каждый объект. Процесс занимательного разрушения протекает с максимальным соблюдением законов физики. Так, запущенный в стену почтовый ящик не только отскочит в соответ-

ствии с правилом «угол падения равен углу отражения», но также заставит добрую часть архитектурной конструкции обрушиться грудой кирпичей. Стоять в такой момент рядом, понятное дело, небезопасно. При этом наказывать игрока за порчу муниципальной собственности стали гораздо меньше. Если помните, раньше деструктивная деятельность каралась штрафами из «очков престижа», требовавшихся для пополнения команды свежими силами. Система штрафов в сиквел переключалась, однако «отчисления» в соответствующий фонд значительно уменьшились. Следовательно, разрешено безобразничать больше и масштабнее.

➤ БОЛЬШЕ!

Пренебрежение сохранностью окружающего мира легко объясняется местом действия сиквела. Раньше-то супергерои и суперзлодеи разносили по кирпичику свою родную реальность. Сейчас же им предстоит орудовать в прошлом. Интернациональная бригада борцов за справедливость отправляется во времена фашистской Германии, где коварное воплощение

Человек-самолет отправляет Бэтмена в отставку.



Кузалькоатль в действии. Простые солдаты рейхсвера не могут оказать достойного сопротивления древнему индейскому богу. Собственно, рядовые бойцы в игре – скорее мишени, чем противники для героев.

➤ НАШЕГО ПОЛКУ ПРИБЫЛО – ЧАСТЬ II

Восточная «красавица» Green Genie покинула родные края, не желая выходить замуж за нелюбимого человека. Ведь девушку на Востоке особо не спрашивают о ее выборе. Правда, глядя на нежно-зеленый цвет ее кожи, начинаешь сомневаться в нормальности человека, предложившего такой «прелестнице» руку, сердце и почки с печенью. Так или иначе, обладающая таинственными трансформационными силами восточная дева выступила на стороне сил добра. По словам разработчиков, «она превращает битву в хаос и наслаждается каждой минутой боя».

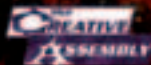


1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, заказов
и условий работы
в СНГ +7 (812) 321-1111
Общественность в Европе +49 (0)
120076, Москва, ул. БК,
ул. Бондаренко, 21
Тел.: (0049) 737-00-07
Факс: (0049) 691-44-07
10910, ул. МП, 10910, 10.78

ROME

TOTAL WAR



Total War Software © 2002-2004 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome, Total War и логотип Total War являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Creative Assembly Limited в Великобритании и/или других странах. Игры издали Activision Publishing, Inc. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. Все права защищены. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев. © 2004 ЗАО "1C". Все права защищены.

МИР, ГДЕ СТИРАЕТСЯ ГРАНЬ МЕЖДУ ВЫМЫСЛОМ И РЕАЛЬНОСТЬЮ.
МИР, ГДЕ ЖДЕТ СВОЕГО ЧАСА ТАЙНА СТАРИННОГО РОДА.

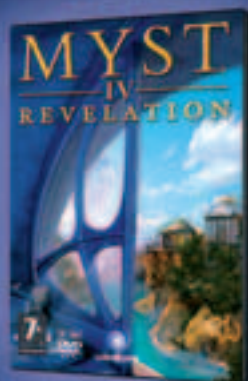
MYST

IV

REVELATION

«Myst IV - это незабываемое путешествие
в мир чудесных фантазий, из которого вам
не захочется возвращаться»

«Путеводитель PC Игры»



САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ КВЕСТ ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ!

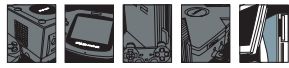


WWW.MYSTREVELATION.COM

©2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Myst IV Revelation, Q'nin™, Cyan II, and Myst II are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment.

Отдел продаж: office@russobit.ru; (095) 215-10-11, 967-15-88. Техническая поддержка: support@russobit.ru; (095) 979-55-55, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit.ru/forum/>





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Digital Jesters ■ РАЗРАБОТЧИК: Kylotonn
 Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ДАТА ВЫХОДА: май 2005 года

<http://www.betonsoldier.com>



▶ Между прочим, попадания в голову сбивают с хмурых наемников очки и каски.



▶ Игрок определяет, на кого сколько ставить, как в гоночных Juiced или Street Racing Syndicate.



▶ Русские солдаты в буденовках пришли из прошлого проекта команды – World War Zero: IronStorm. Теперь они носят с собой щиты из пуленепробиваемого картона и палат через бойницы.

BET ON SOLDIER

БЕТОННЫЙ СОЛДАТ

ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

Тема постапокалипсиса затаскана донельзя, а хмуро-фантастические игры, тем не менее, продолжают выходить. **Bet on Soldier (BoS)**, проект от юной Kylotonn, окунает тактический геймплей а-ля Counter-Strike в мир мрачной альтернативщины. Французы, однако, делают больший акцент на индивидуальных действиях и развитии персонажа. К нам попала первая рабочая версия игры, и мы с удивлением поднимаем брови. Есть отчего.

Роман Винсент, директор Kylotonn, с удовольствием рассказывает о единственном режиме сетевой игры в BoS. Альтернативная реальность. 1997 год. Идет Первая мировая война (вы не ослышались). На полях сражений сходятся войска Объ-

единенных Государств Западной Европы и Русско-Монгольской Коалиции. Рядовым солдатам, впрочем, нет до этого никакого дела. Никто не помнит, как началась война, не знает, как ее закончить и можно ли это сделать вообще. Опытные наемники зарабатывают на хлеб с маслом, с десяти до шести участвуя в боевых операциях; вечером они получают в кассе зарплату и расходятся по домам.

▶ БАБКИ ДАВАЙ!

В мире **Bet on Soldier** все упирается в деньги. Оружие, боеприпасы и броня влетают в копейку, как в CS. Но если «Контра» предлагает ровно два способа заработать (выполнять задания или убивать недругов), то герой BoS может сколотить состояние за один матч. Схема следующая: вы ставите некоторую сумму на то, что одолеете такого-то противника, он ставит против вас.

Победитель и срывает весь куш. А теперь представьте глобальный рейтинг всех игроков в BoS. Дивизионы, лиги, чемпионаты, турниры – повсюду идет борьба. Глобальная система отслеживает поведение каждого игрока, автоматически высчитывает ставки и вывешивает объявления: «победивший чемпиона мира получит поставленные деньги в стократном размере». Люди собирают капиталы, тратятся на лучшее оружие, новую броню, в боях закупаются у терминалов, экономят каждую копейку, чтобы та когда-нибудь обернулась длинным рублем.

▶ А ПОТОМ ОНА ЗАПЕЛА

С такими лозунгами Роман Винсент привез на E3 однопользовательскую превью-версию игры (которую мы собственно и рассмотрели). На единственной карте нам предлагают отыскать взрывчатку и подор-

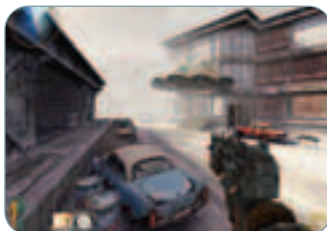
вать грузовики противника. Туповатые (к релизу девелоперы обещают поправить искусственный интеллект) боты оказывают вялое сопротивление, демонстрируя механику кампании: как в **Unreal Tournament**, это ряд «многопользовательских» боев с управляемыми AI противниками. Наша группа из пяти солдат начинает игру на окраине города и методично продвигается к центру, расстреливая скачущую пехоту. Но чу! Вот мы натываемся на «чемпиона» – суперпрофи, против которого мы ставили пять сотен золотых. Статисты исчезают, камера делает кинематографичный разворот, показывает противника и поле брани, в углу экрана возникает счетчик. На выяснение отношений отводится ровно минута: если за это время герой успеет найти уязвимое место в броне противника (внимательно слушайте брифинги) и навешать достаточно тумачков, раунд



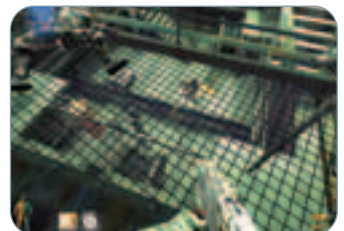
Интерактивные объекты могут быть задействованы в пиротехническом шоу.



Соратники стоят денег (как и все прочее) и «работают», словно бойцы **Rainbow Six**.



Пока противников нет в кадре, может показаться, что мы в **Half-Life 2**.



Сетка пуленепробиваема; солдат внизу пытается затупить гламя от взорвавшейся бочки.



▶ Каждый соратник уникален как по внешности, так и по типу используемого оружия. Неплохо!



Vet on Soldier появится и на Xbox. Авторы хотят, чтобы компьютерная версия «летала» даже на слабых машинах, — такой проект проще перенести на консоль.

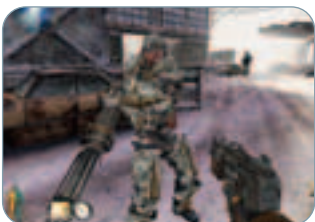
заканчивается, деньги ваши. Если персонаж не справится, ему засчитывается поражение, таймер исчезает с экрана и миссия продолжается как обычно.

▶ С ОСЛОЖНЕНИЯМИ

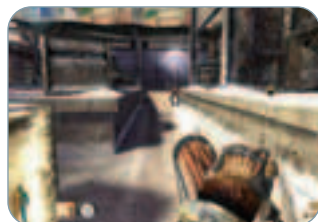
Но позвольте, нам не совсем понятно, как можно увязать такие встречи тет-а-тет и командную многопользовательскую бойню. Пока герои выясняют отношения, можно «заморозить» ботов, — но кому понравится, если во время игры его насильно заставят наблюдать за чьими-то еще подвигами? Если же бойцы не будут замирать, то как изолировать дуэлянтов от прочих играющих? Как избежать глумления сильных над слабыми? Наконец, что делать, если менее опытный боец откажется принять вызов и скроется на базе? Авторы пока могут предложить только мудреную схему,

которая не решает всех проблем: карты разделены на «зоны контроля», владея которыми, команды получают разрешения на дуэли. Группа, контролирующая больше зон, может чаще бросать вызов соперникам и, соответственно, зарабатывать больше денег.

Что до графики, то авторы не стесняются сравнивать свое творение с Doom 3, только BoS работает не с красивыми единичными моделями, а со многими героями среднего качества. Движок поддерживает DirectX 9.0, а наша альфа-версия так и вовсе откажется работать, если не обнаружит у видеокарты поддержку пиксельных шейдеров версии 2.0. И мы, признаться, за движок спокойны. Но либо в геймплее останутся непростительные прорехи, либо разработчики до поры держат туз в рукаве. Вытаскивайте уже. Пора! ■



Жан Рено, снимай маску! Я тебя узнал!



Пулемет жрет амуницию (и деньги), как ненасытный.

В продаже с октября

Шерлок Холмс

Загадка Серебряной Сережки



Великого сыщика озвучивает Василий Дубанов



«Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки» — это новая история о великом сыщике, полная тайн и захватывающих приключений. Она была создана для вас страстными поклонниками творчества Артура Конан Дойла.

Устроив торжественный прием в честь возвращения любимой дочери Лавинии, сэр Бромсби и не подозревал, что этот ужин окажется для него последним...

ВАС ОЖИДАЕТ...

... ВСТРЕЧА

- С ЛЮБИМЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ
- Знаменитый детектив и его столь же известный друг и компаньон снова в деле! Вы ведете расследование от лица Шерлока Холмса и доктора Ватсона
- 50 часов расследования! В работе вам помогают инспектор Лестрейндж, Майорфут и миссис Хадсон

... ПУТЕШЕСТВИЕ В ЛОНДОН

- 5 великолепно проработанных уровней! В общей сложности вам предстоит посетить и обследовать 40 красивейших уголков города

... ПРОСТО КРАСИВАЯ ИГРА

- 50 великолепных видеороликов
- Превосходная музыка Паганини и Мендельсона



© Frogwares, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 953-07-20 (многоканальный), e-mail: info@nd.ru. Лицензия выдана на территории Украины — компания «Дивайс», тел.: 80050 356-73-73, 800-882 31-73-73, e-mail: info@divoys.com.ua, www.Divoys.com.ua.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega Europe ■ РАЗРАБОТЧИК: K2
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: весна 2005 года

<http://www.sega-europe.com/index.html>

В РАЗРАБОТКЕ



→ TENCHU: FATAL SHADOWS

ЖИЗНИ ВОПРЕКИ

«Убивать – мое движение себя. Убивать – мое открытие себя. Мостик к давно забытому рождению. Как во сне – сколь прекрасен убийца в своем совершенстве посреди великого Хаоса. Убийца – изнанка Создателя. Эта великая Общность, когда Восторг и Уныние сливаются воедино.»

Ю. Мисима. «Философский дневник маньяка-убийцы, жившего в средние века»

МИХАИЛ БУЗЕНКОВ
wish_for_night@mail.ru

Утрата современной Японией самурайского духа, из-за которой лидер национально-шовинистических группировок и талантливый писатель Юкио Мисима сделал себе хакари, на практике оказалась явлением довольно прибыльным. Вслед за футуристическим боевиком Shinobi и мясорубкой Ninja Gaiden к европейскому релизу готовится Tenchu: Fatal Shadows (Tenchu Kurenai в Японии).

*Десять тысяч ли за спиной.
 Иные птицы поют в ночи,
 А грабли все те же.*

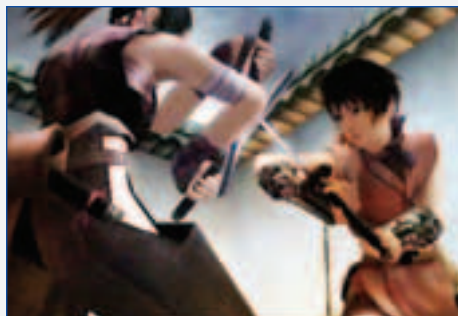
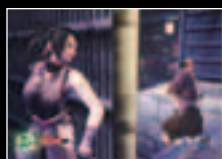
Среди сильных сторон серии Tenchu детально проработанный сюжет, как правило, не значился. В Fatal Shadows его и вовсе высосали из пальца. События новой части призваны связать воедино Tenchu 2 и Wrath of Heaven. Ниндзя Аяме (Ayame) продолжает поиски Рикимару (Rikimaru) и волею судьбы попадает в деревню, разграбленную древнеяпонскими мародерами. Здесь она знакомится с единственной выжившей после нападения юной ниндзя Рин (Rin). Скрепив союз кровью и выпив на брудершafft, девушки решают отомстить супостатам. В отличие от Wrath of Heaven, в Fatal Shadows будет одна-единственная сюжетная линия, вне зависимости от того, какого персонажа вы выбрали. Общая продолжительность игрового процесса оценивается двенадцатью часами, то есть по одному часу на каждую главу. Героини отличаются друг от друга не только визуально, но и техникой ведения боя. Рин разделяется с противниками голыми руками, в то время как более медлительная Аяме предпочитает клинки. Обучаться новым движениям персонажи будут при помощи специальных свитков, завладеть которыми

можно, лишь совершив бесшумное убийство. Впрочем, даже полностью защищенный от врагов уровень не обеспечит вас полным спектром техники «крадущихся». Дело в том, что в Fatal Shadows игрок сможет отправлять на тот свет одновременно двух оппонентов. Для этого достаточно выждать момент, когда противники окажутся рядом (например, захотят обсудить все трудности самурайского бытия), подкрасться к ним сзади и хладнокровно перерезать глотки. Двойное убийство (о счастье!) одарит игрока сразу двумя свитками. Для каждой героини срежиссировано двенадцать brutальных сцен расправы с виртуальными японцами. Среди интересных нововведений игрового процесса стоит отметить возможность перемещения под водой. Дыхание будет осуществляться через тонкую тростниковую трубочку. Помимо этого, по уже сложившейся традиции, разработчики обещали улучшить искусственный интеллект врагов, которые в Wrath of Heaven напоминали злобных клоунов театра кабуки, отчего-то решивших помахать самурайскими мечами. На территории Европы Tenchu: Fatal Shadows издается силами Sega Europe. Игра поступит в продажу в начале весны следующего года. ■

СРЕДНЕВЕКОВЫЙ РАДАР

ГАДЖЕТ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ НИНДЗЯ

Индикатор близости врага «Kihai» переключал в Fatal Shadows прямоком из Wrath of Heaven. Зеленый цвет индикатора означает, что персонаж чувствует приближение противника; желтый – вы находитесь в зоне его видимости. Синий цвет говорит о том, что враг обеспокоен вашим присутствием. Увидев красный, будьте готовы к неминуемой схватке. Памятуя о свитках, открытых столкновений лучше избегать, переждав опасность в надежном месте.



I think this is the beginning of a beautiful friendship.



Японский циркульник. Бритье шею заточенным клинком.



Рин использует катану только при ударах в прыжке и бесшумных убийствах.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Cenega Publishing
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Plastic Reality Technologies ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
 ■ ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2005 года

В РАЗРАБОТКЕ

http://www.elmatador-game.com



▶ Спецагент DEA и просто крутой мачо – Эль-Матадор. Церемониться с мафиози он не собирается: месть за смерть брата будет жестокой.



▶ Если б не спина главного героя, подумал бы, что передо мной скриншот из Xenus'a. Не удивительно, тематика-то одна и та же.



EL MATADOR

СООБРАЗИТЕЛЬНЫЕ НАРКОТОРГОВЦЫ

AI, управляющий поведением противников, – предмет гордости программистов Plastic Reality. По словам разработчиков, враги в El Matador будут вести себя в высшей степени осмысленно: поднимать в случае опасности общую тревогу, организовано прочесывать местность в поисках героя, прикрывать друг друга в бою и так далее. Боссы станут отдавать подчиненным сложные команды, а те – вполне адекватно их выполнять. Более того, бандиты будут наделены инстинктом самосохранения, и приложат все усилия, чтобы не оказаться под вашими пулями и сберечь свои драгоценные жизни.

ЛЕВ ЕМЕЛЯНОВ
lev@gameland.ru

Чехи – поистине выдающаяся нация. Культурная, трудолюбивая, талантливая. Они подарили миру Карела Чапека и Ярослава Гашека, «Шкоду Фелицию», а уж про чешское пиво я вообще молчу... Но с играми им как-то не везло. Расположенное в Праге издательство Cenega, вроде бы, все делает как надо: сайт – приятный, в меру информативный, многообещающих проектов хватает, демо-версии выложены на всех игровых порталах, а вот сами проекты... извините за прямоту, какие-то убогие. Mortyr, Another War, Shade – все эти игрушки, как ни печально, не оправдали возлагаемых на них надежд.

Но теперь начальство Cenega собирается взять реванш за все. В активе издательства имеется перспективнейший El Matador, разрабатываемый студией Plastic Reality. По жанру это стелс-экшн от третьего лица, а по сути – приключения борца с наркомафией в джунглях Южной Америки. Вы не знаете, почему мне вдруг вспомнился Xenus?

Нас ждут 15 экзотических локаций, созданных на основе реальных территорий, перестрелки, рукопашные драки и прятки с применением обширного арсенала шпионских гаджетов. Действие игры развернется в джунглях (ну кто бы сомневался), а также на улицах южноамериканских городков и в индустриальных районах. Противники будут не только многочисленны, но и весьма разнообразны – от бевиков и драг-дилеров до голодных крокодилов, а в конце каждого уровня герою предстоит встреча с боссом в лице крутого наркобарона. Движок был взят от предыдущей игры Plastic Reality – Korea: Forgotten Conflict и значительно модифицирован под

специфику проекта. Его характеристики впечатляют: псевдодинамические карты освещения, пиксельные и вертексные шейдеры, невероятное количество полигонов в кадре, реалистичная физика, система Rag-Doll для обсчета падений мертвых тел, сложная лицевая анимация...

Что ж, будем надеяться, на сей раз удача все-таки улыбнется чехам. Все задатки суперхита у El Matador имеются: мощный движок, продвинутая графика, лихо закрученный сюжет. До заявленной даты релиза остается почти год, и мы еще непременно вернемся к этому многообещающему проекту на страницах «Страны Игр». ■

«СТОП, НАРКОТИКС...»

ЛАТИНОАМЕРИКАНСКИЕ СТРАСТИ

Сюжет игры напоминает лихой кинобоевик: в нем есть место и стрельбе, и детективной интриге. Главный герой по прозвищу El Matador – специальный агент организации DEA, борющейся с незаконным оборотом наркотиков. Игра начинается с того, что персонаж возвращается домой из тренировочного лагеря и узнает, что

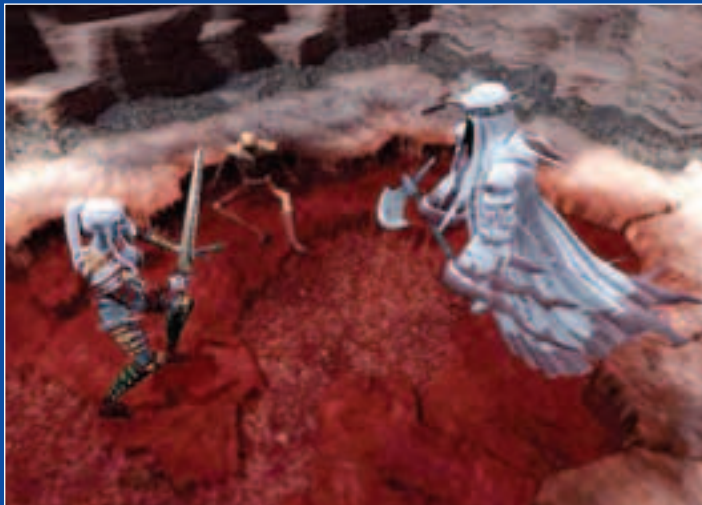
его брат был убит наркомафией. На похороны приезжает сам шеф DEA и просит героя закончить расследование, начатое погибшим братом. Далее события мелькают, как в калейдоскопе: Эль-Матадор узнает шокирующие подробности дела, на него начинается охота банда «Sicarios», нанятая боссами мафии...



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/RPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sony Online ■ РАЗРАБОТЧИК: Snowblind
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ДАТА ВЫХОДА: февраль 2005 года

В РАЗРАБОТКЕ

<http://returntoarms.station.sony.com>



→ CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

Я ВАС ЛЮБИЛ

Клинт Уорли, продюсер игры, дает заграничным изданиям незатейливые интервью: «Мы тут все от игры без ума и ждем не дождемся релиза. Может, Return to Arms и сиквел, но мы так дурачимся: это точнехонько то, что нужно игрокам. Это новые монстры, больше шмотья и приключений».

ИГОРЬ СОНИН
 zontique@gameland.ru

Американская студия Snowblind еще в Baldur's Gate: Dark Alliance вывела формулу успешной консольной action/RPG и с тех пор куёт железо, не отходя от кассы. Разработка второй игры по вселенной EverQuest началась сразу после завершения первой. Champions: Return to Arms – продолжение Champions of Norrath: Realms of EverQuest, прямое, как взлетно-посадочная полоса. Несмотря на то, что из названия пропало словечко Norrath, действие по-

прежнему творится в мире популярнейшей MMORPG – EverQuest. В прошлом выпуске персонажи отлупили бога Иннорука так, что тот разбился на кусочки и разлетелся по «планам». Теперь авторы хотят, чтобы мы закончили начатое, отыскали осколки и изничтожили их раз и навсегда. Или, наоборот, собрали и сохранили – если игрок решит вдруг присоединиться к силам тьмы, что особенно актуально для персонажей-некромансеров, которых насильно заставляли быть белыми и пушистыми.

Если на карточке памяти найдется сохраненка от Champions of Norrath, движок высосет оттуда приключенца и запустит его в новую кампанию. Если не найдется, персонажа придется создавать с нуля. Схема знакома по Diablo: новички стартуют с дохленькими монстрами и наращивают мускулы, а старшие товарищи принудительно начинают игру на более высоком уровне сложности, на тех же картах. Случайным подземельям пришлось сделать ручкой, зато теперь игра умещается на однослойный DVD. Потолок развития персонажа поднялся до восьмидесятого уровня, что гарантирует бывалым героям мясорубку в три десятка часов, начинающим – в добрую сотню. Старос-

лужащие получают не только тридцать новых ступеней развития, но и дополнительные навыки для каждого класса. А на радость новичкам включена пара доселе невиданных героев: Iksar Shaman (волшебная ящерица-переросток) и Vah Shir Berzerker (воинственный прямоходящий тигр). Помимо сюжетного режима в меню возникли мини-игры, так называемые Medal Rounds. Участие в них также прибавляет опыта, открывает новые карты или подкидывает редкие шмотки. Такие забавы иногда разительно отличаются от ровного hack'n/slash-геймплея. В одной из игр, например, нужно доставать со дна жемчужины, приглядывая за ограниченным запасом воздуха.

Сетевой интерфейс, аляповатый в первой игре, приведен в надлежащую форму. Отныне игра хранит список друзей, позволяет контролировать состав участников как во время, так и до начала партии, вызывать неугодных пользователей в Player-vs-Player битву. Даже в онлайн-состязаниях игра держит стойкие шестьдесят кадров в секунду против тридцати, которые тянула Champions of Norrath. И заметьте, максимальный уровень персонажа снова ограничен – значит, возможно еще одно, более зубодробительное продолжение. ■

КОШАЧЬИ В ГОРОДЕ

МУРКА? МУРКА? КИС-КИС-КИС-КИС...

Все реалии Champions, как известно, родом из вселенной популярной онлайн-ролевки EverQuest. Так, Var Shir – раса кошачьих с инфразрением, улучшенным метаболизмом и бонусом к Sneak в пять десятков очков. Они верят в духов природы и ведут натуральное хозяйство, как лесные эльфы. Кошки живут племенами и не владеют письменностью, а чтобы сыграть за одного из них, необходимо дополнение EverQuest: The Shadows of Luclin.



▶ Хорошо, на роль Балрога вы годитесь. Но куда нам такой Гэндальф?



▶ Кажется, незадачливый атакующий только что располомил своего же товарища.



▶ В шипованных шлемах удобно варить щи. Втыкаешь в костер, и никакие рогатины не нужны.

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ СЕРИИ ИГР «КАЗАКИ»

ПЕРВАЯ ИГРА В СНГ, СОЗДАВАЕМАЯ ПО ЛИЦЕНЗИИ
ГОЛЛИВУДСКОГО БЛОКБАСТЕРА



АЛЕКСАНДР

УДАЧА СОПУТСТВУЕТ ДЕРЗКИМ



ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!

Только покупая лицензионную версию, Вы получите:

- регистрационную карточку для игры в Интернет
- возможность принять участие в конкурсе и выиграть

19" TFT монитор Samsung
один из трех 4Мп фотоаппаратов
один из шести flash MP3 плееров
одну из двадцати копий «Казак 2»

Подробности в коробке



IMF INTERMEDIA

В ПРОДАЖЕ С 25 НОЯБРЯ

WWW.ALEXANDER-THEGAME.RU



ALEXANDER AND ELEMENTS AND CHARACTERS THEREOF™ & © 2004 IMF3. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. ALEXANDER FILM FOOTAGE COURTESY OF INTERMEDIA FILM DISTRIBUTION, INC. SOFTWARE © 2004 UBISOFT ENTERTAINMENT. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. НАЗВАНИЕ IMF3 И ЛОГОТИП IMF3 ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОРГОВЫМИ МАРКАМИ IMF3. НАЗВАНИЕ INTERMEDIA И ЛОГОТИП INTERMEDIA ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОРГОВЫМИ МАРКАМИ INTERMEDIA. НАЗВАНИЕ UBISOFT И ЛОГОТИП UBISOFT ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОРГОВЫМИ МАРКАМИ UBISOFT ENTERTAINMENT. ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ ИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ. РАЗРАБОТЧИК GSC GAME WORLD. «АЛЕКСАНДР» © 2004 GSC WORLD PUBLISHING.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ СНГ ПРИНАДЛЕЖАТ GSC WORLD PUBLISHING. ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК», ТЕЛЕФОН: (095) 933-07-26 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALE@ND.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 147-55-08, E-MAIL: ZAKAZ@ND.RU



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/RPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Sega
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

<http://www.sega-europe.com>

В РАЗРАБОТКЕ



SHINING TEARS

ГДЕ SHINING FORCE?

Устав очищать пиджаки от ошметков тухлых яиц, топ-менеджеры Sega анонсировали настоящий, правильный сиквел Shining Force, тактической RPG. Там нам обещают и трехмерную графику, и дизайн персонажей от Юрико Нисиямы, и геймплей классический. Давно уже обещают.

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

Shining Tears оставался загадкой долгое время после анонса, обернувшись на выставке Tokyo Game Show милой ретро-ролевушкой с рисованной графикой и боями в реальном времени, эдакой Final Fantasy: Crystal Chronicles с человеческим лицом. Духовный наследник Shining Wisdom и двоюродный брат Shining Soul достойно стоят в одном строю с хитовыми RPG от Sega прошлых лет. К тому же кроме него на это почетное место претендовать некому.

Итак, однажды утром человек по имени Xion проснулся и последовательно ознакомился с чередой плохих и хороших новостей... Неприятно не понимать, кто ты и где находишься. Но хорошо, что рядом с тобой лежат два могущественных кольца, снабженных инструкцией по применению. Плохо, что ты оказался в эпицентре военных действий и вынужден участвовать в обороне незнакомого, но, быть может, родного города. Отлично, что магия придает тебе и твоему другу силы противостоять целой армии. Еще бы разобраться в причине конфликта и одним махом решить все проблемы мира...

За стандартной завязкой Shining Tears кроется уникальный игровой процесс, где геймеру предлагается управлять... двумя бойцами одновременно. Левым аналоговым рычажком – первым, правым – вторым. Куда удобнее подключить второй джойстик и позвать друга, но не все могут позволить себе такую роскошь. Кольца, напомним, два: одно Xion всегда оставляет себе, второе отдает партнеру по команде – одному из восьми на выбор. В результате игра местами напоминает RTS, только странную, анимешную. На экране одновременно вмещается до полусотни врагов, а всего во время

битвы придется одолеть на порядок больше. Это не так сложно – с учетом невероятных способностей героев – и очень интересно. Предлагается не только размахивать мечом или метать одинаковые файерболлы а-ля Shining Soul – в игре будет представлен немалый арсенал специальных способностей, включающий и совместные атаки. К ним придется обращаться, когда враги окружат героев плотной стеной, а рука устанет давить на кнопку удара... Последнее – не вымученная шутка, разработчики предупреждают, что битвы могут занимать около часа чистого времени!

Подобно Crystal Chronicles, игра раскрывает свой потенциал в полной мере лишь в мультиплеере. Предусмотрена возможность в любой момент прохождения однопользовательского режима передать управление напарником на второй джойстик. Система сейвов позволяет хранить героев как отдельно, так и вместе, а также соединять сохранения, передавать от одного персонажа другому предметы и оружие. То, что в Champions of Norrath я так и не успела попробовать за ненадобностью. Может, Shining Tears убедит меня в перспективности этого «полусетевого» направления RPG? ■

КОЛЬЦА ИНВЕРСИИ



ТОЛКИЕН ДО ТАКОГО НЕ ДОДУМАЛСЯ

Кольца играют важную роль не только в геймплее Shining Tears, они влияют и на сюжет. Дело в том, что выданное другу кольцо переворачивает его представления о добре и зле. Злобный бисенэн начинает себя вести как пай-мальчик и наоборот. Соответственно, меняются все диалог

логи, а также – возможно – развитие сюжета. Что касается управления двумя героями сразу, то тут все очень просто – половина джойстика отдается первому герою, половина – второму. Видевшие демо-версию говорят, что это достаточно удобно. Поверим им на слово?



▶ У врага численное превосходство? На помощь придет магия!



▶ Увлечись дракой, можно не заметить аппетитного вида сундучок.



▶ Эльфийки с крыльями на голове, принц-киберпанк... Где это? Что это?

ТЕМНАЯ СТОРОНА МАГИИ

Магия Войны

Знамена Тьмы



TARGEM
GAMES

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 700 90 91,
e-mail: buko@buko.ru

Бука®
БУКА ИМПОРТ

COLD FEAR

■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action/adventure
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Darkworks
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: март 2005 года

<http://www.coldfeargame.com>

ИГОРЬ СОНИН
sonin@gameland.ru

Компания Ubisoft как издатель заслужила безупречную репутацию. В последнее время ее игры правили бал во всех жанрах, кроме, пожалуй, одного. Survival horror – только он остался в безраздельном владении Konami и Capcom. Однако, пора и честь знать. Cold Fear, разрабатываемая в Darkworks (Alone in the Dark: The New Nightmare), стремится пошатнуть господство Silent Hill и Resident Evil.

Игрок в роли сотрудника береговой охраны США Тома Хадсена попадает на русское китобойное судно, дрейфующее в Беринговом море. Завязка, достойная «Секретных

материалов», оборачивается боевиком, приятно смахивающим на популярный зомбиотстрел от Capcom. Русские моряки, оказывается, вляпались в нечто сверхъестественное, превратились в зомби и запустили на судно потусторонних существ. Ясно, что одинокий корабль в шторм – по сути то же, что отрезанный от цивилизации особняк, в котором паниковали полицейские Raccoon City. Только выглядит новинка куда как веселее: буря мглою небо кроет, палуба кренится, волны захлестывают суденышко, но оно держится на воде. Авторы обещают, что уровни окажутся значительно более интерактивны, чем комнаты и коридоры известных сериалов, где взаимодействовать получалось разве что с монстрами. Хотя и сейчас уже понятно, что кровушки прольется немало: на скриншотах она фонтаном хлещет во все стороны. ■

LAW & ORDER: CRIMINAL INTENT

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Legacy Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Legacy Interactive
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2005 года

<http://www.lawandordergame.com>

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Детективный игровой сериал Law & Order давно сформировал собственную нишу в необъятной кирпичной стене жанра adventure. Желающих ощутить себя современным Шерлоком Холмсом не так много, как жаждущих крови «квакеров» и «думеров», однако их численность держится на стабильном уровне. Достаточно стабильном для высоких продаж.

Но даже столь преданной аудитории нужны новации, иначе преданность вмиг развеется как дым. Успешно спустив на воду несколько проектов линейки Law & Order, Legacy Interactive постигла сию мудрость. В итоге Law & Order: Criminal Intent

имеет шансы стать не таким, как все. И дело тут отнюдь не в графике, которая, разумеется, будет усовершенствована (хотя для квеста это не так уж важно). Приток свежего воздуха должна обеспечить новая система допросов, лежащая в основе всего геймплея Law & Order. Если раньше игрок выбирал лишь порядок вопросов, чтобы добыть нужную информацию, то теперь он властен над манерой разговора! Общаться с задержанным можно открыто и прямо или вкрадливо и льстиво, вводить его в заблуждение и заставлять противоречить себе. Кроме того, вы вправе попытаться выразить сочувствие и втереться к персонажу в доверие. Всего планируется пять способов задать один и тот же вопрос. Хочется порадоваться за поклонников сериала и посочувствовать конторе, которая возьмется за локализацию проекта. Если таковая вообще найдется. ■



Действующие лица борются и с зомби, и со стихией.



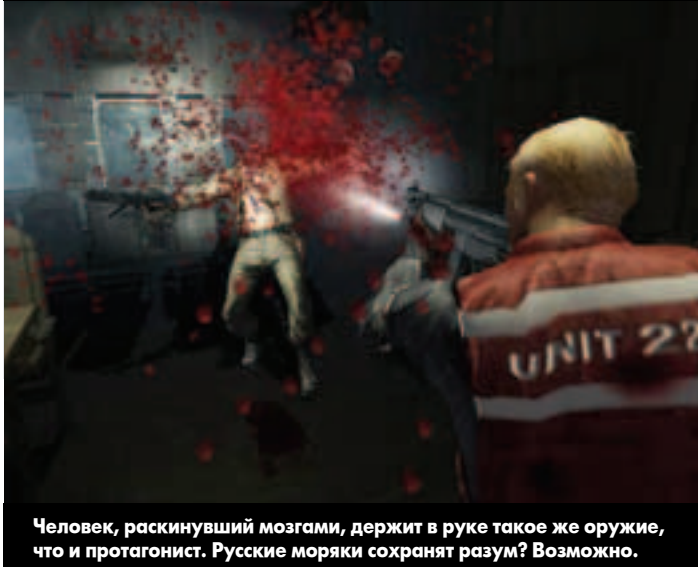
Недостатки Doom 3 устранены: фонарь привинчен.



Скажите, милейшая, а что вы делаете сегодня вечером?



Герои и интерьеры заимствованы из одноименного телесериала.



Человек, раскинувший мозгами, держит в руке такое же оружие, что и протагонист. Русские моряки сохранят разум? Возможно.



Что ж ты за бестолочь такая! Сколько раз мне еще повторять: всегда мой руки перед едой. Есть невымытые руки вредно!

POSTAL 2: ШТОПОР ЖЖОТ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла» ■ РАЗРАБОТЧИК: «Пепелац Продакшнз» / Avalon Style Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
 ■ ДАТА ВЫХОДА: начало 2005 года

<http://www.akella.com>

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
chen@gameland.ru

Каково бы пришлось Чуваку из Postal 2, если бы он после бурной недели, закончившейся апокалиптическим уикендом, проснулся в понедельник в России? Да еще и с амнезией? Как бы он отреагировал на то, что к его арсеналу добавились рогатка и... деревянные носки? Думаю, весьма спокойно. Он ведь парень мирный и привыкший к тому, что где бы они ни появилась, сразу начинается стрельба.

Postal 2 был гротескной сатирой на американское общество, не замеченной многими под маской кровавого беспринципного шутера. Разработчики русского add-on'a решили

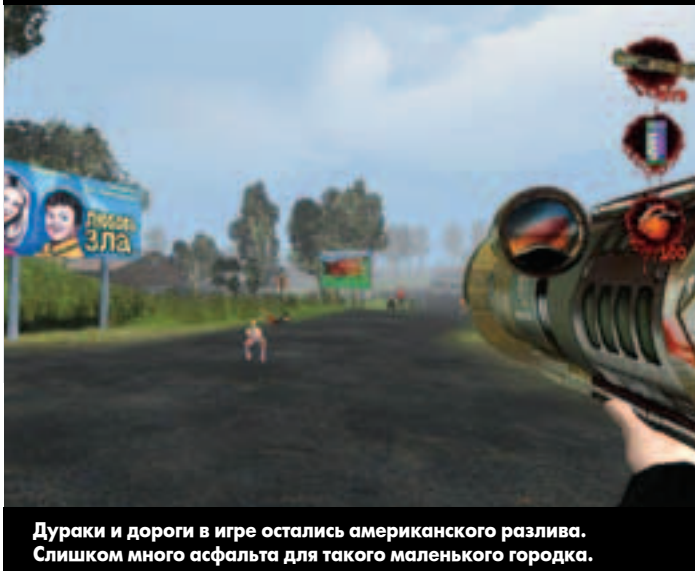
добавить в игру отечественных реалий, параллельно сделав ее еще более натуралистичной. Подвергнутая минимальной цензуре сцена орального секса, поход в тюрьму к папеллигарху и до боли знакомый захват террористами заложников на культурном мероприятии – вот лишь некоторые эпизоды из новой эпопеи Чувака (которого теперь зовут Василий Штопор). Действие развивается в городе Мухосранске, одна из улиц которого называется Новодрищенская, – эти два примера должны дать вам понять, какого рода юмором собираются потчевать нас разработчики. Беспринципность бьет фонтаном, как и столь любимая фанатами игры физиологическая жидкость из организма Чувака. Хотя задачи игры по-прежнему невинны – например, попытаться сплавить свою игру одному из трех издателей (дело в том, что наш герой – гейм-девелопер). ■



Физкультурницы дают отпор наглому Штопору.



«Руки за голову! Рогатку на землю!»



Дураки и дороги в игре остались американского разлива. Слишком много асфальта для такого маленького городка.

SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: Strategy
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен ■ РАЗРАБОТЧИК: Fireglow
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2005 года

http://www.fireglowgames.com/sudden_strike

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Игры серии Sudden Strike (на нашей родине известной под названием «Противостояние») многими почитаются как лучшие RTS на тему Второй мировой. Вместе с тем стратегические проекты от Fireglow практически всегда здорово отставали от своих современников в графическом плане. А посему разработчики решили пойти на радикальные меры...

Sudden Strike 3: Arms for Victory, по задумке создателей, должен столь же подробно, как предшественники, воспроизводить на экране боевые действия и выглядеть при этом на все сто. Не лет – процентов. Новые графические технологии берут на

вооружение последние версии DirectX и OpenGL. Нам обещают мобильную камеру, полную трехмерность и масштабирование вкупе с реалистичными динамическими тенями, лесами и горами на карте. Усовершенствованный графический движок удачно сочетается с новым AI, уверенно управляющимся как со взводом, так и с огромной армией. Нам пока неизвестны места эскалации новых конфликтов и задействованные в них стороны, но Sudden Strike 3: Arms for Victory обещает быть достойным предшественников и в этой области геймплея. Основы игрового процесса вообще серьезным изменениям не подвергаются. Сиквел вновь веряет нам управление пехотой, артиллерией, моторизованными войсками, авиацией, надводным и подводным флотом. Sudden Strike 3: Arms for Victory – это Вторая мировая в мельчайших подробностях и полном 3D. ■



Авиация – серьезная угроза транспорту снабжения врага.



Строго выдержан масштаб зданий, людей и техники.



На кораблях не хватает разве что суетящихся матросов. В остальном степень детализации превосходит все виденное ранее.

KINGDOM HEARTS II

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/RPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix ■ РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 14 сентября 2005 года (США)

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

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Сотрудничество компании Squaresoft (ныне Square-Enix) и корпорации Disney с самого начала было обречено на успех. Совместный проект двух компаний – Kingdom Hearts – быстро нашел своих поклонников и принес создателям немалую прибыль. А заодно проложил дорогу сиквелу, разработка которого ведется полным ходом.

Как многие из вас наверняка догадались, борьба мальчика Сора против разрушающих один мир за другим Бессердечных (Heartless) далека от завершения. Главный (а главный ли?) злодей был повержен в финале первой части, но нашествие загадочных порождений Тьмы продолжается. Кроме того, Сора во что бы то ни ста-

ло хочет отыскать Рикку (Rikku), а его напарники, Гуфи и Дональд, полны решимости помочь ему в этом нелегком предприятии. Так что конца приключениям не видно – у героев впереди еще долгий путь, на котором их подстерегает великое множество опасностей. Кстати, на сцене появится немало новых персонажей – как из многочисленных анимационных творений Disney, так и с просторов вселенной Final Fantasy. Среди тех, кого создатели игры показали общественности, уже «засветились» Микки Маус, Мулан и Аурон (FFX). Впрочем, о ветеранах, вроде Чудовища, Геркулеса и любителя загробных интриг Аида, тоже решили не забывать.

Вряд ли стоит сомневаться в том, что Kingdom Hearts II станет одним из главных хитов 2005 года, – любимые герои, лихо закрученный сюжет и обновленная графика наверняка сделают свое дело. Осталось лишь набраться терпения и дождаться следующей осени. ■

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE # 2

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/adventure
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ДАТА ВЫХОДА: 15 марта 2005 года (США)

<http://www.capcom.com>

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Оригинальная Resident Evil Outbreak, несмотря на революционный для знаменитого сериала режим сетевой игры, была довольно сдержанно принята как журналистами, так и рядовыми пользователями. Однако это не помешало Capcom объявить о работе над Resident Evil Outbreak File #2 – своеобразным дополнением к первой части.

Итак, нам снова предстоит оказаться в охваченном смертоносной эпидемией Raccoon City, большинство обитателей которого (как людей, так и животных) превратились в кровожадных монстров, рыщущих по улицам города в поисках жертв. Согласно версии сценаристов Capcom, помимо хорошо известных

персонажей, вроде Криса Редфилда и Джил Валентайн, в этом хаосе уцелело еще восемь горожан, жаждущих как можно быстрее покинуть негостеприимное место. Задача же игрока заключается в том, чтобы помочь несчастным осуществить желаемое.

Как и в RE Outbreak, в File #2 многопользовательский режим является приоритетным (одновременно могут играть до четырех человек), но не единственным – стандартный Single Player также присутствует и даже, если верить словам разработчиков, стал заметно интереснее. В то же время нововведений в игровой процесс пока подозрительно мало: новые противники, новое оружие – вот и все. Графика практически не изменилась, то есть выглядит вполне достойно, но не более того, да и искусственный интеллект компьютерных напарников, судя по всему, никто улучшать не намерен. Впрочем, окончательный приговор RE Outbreak File #2 будет весной. ■



Вся компания в сборе... и заодно в окружении врагов.



Аид и Цербер не раз встанут на пути у главных героев.



Аурон выглядит заметно помолодевшим, но так же немногословен. Впрочем, в бою ему по-прежнему нет равных.



В пальмовых зарослях может прятаться кто угодно.



Гулять по городским улицам стало очень опасно.



Зараженный вирусом слон из местного зоопарка стал настоящей машиной для убийств. Остановить его практически невозможно.

лучшие ИГРЫ от компании «МАГНАМЕДИА» Мы делаем игры на любой вкус!

Азартная игра на знания "Хочу все знать на 5!"
3 в 1! Удовольствие, знания, призы!



Играя, Вы не только получаете удовольствие, но и знания! Чтобы заработать побольше "миллионов" нужно будет напрячь свои извилины, вспомнить, что Вы проходили в школе, покопаться в учебниках. Самое приятное, что все это не пропадет даром, Вы

сможете принять участие в розыгрыше призов! Более 3000 вопросов по истории, литературе, русскому языку и биологии. Система подсказок 50/50, помощь зала, звонок другу. Отражает все разделы школьной программы. Вам нужно всего 10 раз заработать "миллион", для участия в розыгрыше призов от нашей компании. Подробности Вы узнаете на обложке диска.

Итак, дамы и господа! Перед вами серия самых беспринципных и безбашенных игр про Штырлица. Это Вам не "17 мгновений весны", тут дела почище. Не рекомендуется лицам до 16 лет.



В номинации
лучшая российская
игра 2000 года,
заняла 3 место

Плод народного воображения, воплотивший всю его разухабистость и непосредственность. Только Штырлицу было по силам входить без стука в кабинет Фюрера и посылать на чистом великорусском языке Бормана в непродолжительное эротическое путешествие. Но в одно из обычных дежурств Штырлица, враги народа тайно проникли в Мавзолей и украли самое святое, что еще оставалось у Советской Власти: КЕПКУ ИЛЬИЧА!!!



СССР как много в этом звуке... Специальная Служба Сексуальной Разведки Штырлиц пришел в себя, в больничной палате, над ним грузно нависал следователь "Итак, Тетеркина, вы очнулись?" Разве я - "она", - удивился Штырлиц. - "неужели мне изменили поп?! "С кем Вы вступили в контакт?" Что за контакт?" В голове Штырлица что-то тяжело ворочалось, какие-то мутные обрывки воспоминаний всплывали и меркли. "Отвечайте, Тетеркина! Ваше поведение недостойно первой женщины-космонавта!" "Что же это? Кто я?" Свет померк в глазах Штырлица.



Игра в стиле неуязвимого Ларри Лоффера

ЗАТЕРЯННЫЙ РАЙ

Что может быть лучше
чем загореться где-нибудь
в жаркой жаркой обстановке?

Если Вы к этому не готовы,

лучше садитесь за компьютер!

В игре участвуют два персонажа играющих от имени игрока как два совершенно разных героя и преследующие разные цели: прекрасная, немного капризная и строптивая Ева и молодой человек Адам, простой парень, который приехал на остров развлекаться и покорять сердца прекрасных девушек. А их, к его счастью, на острове хоть отбавляй. Вам придется разбираться в тонкостях психологии, так как обитатели острова совершенно по-разному общаются с Адамом и Евой.

Особенности игры:

- Управление двумя независимыми друг от друга персонажами.
- Красивые эротические сцены.
- Более 50 игровых локаций.
- Много юмора.
- Множество разнообразных откровенных диалогов и монологов.
- Невысокая сложность и логичность всех выполняемых действий.
- Игра выполнена в высоком разрешении 1024 на 768 пикселей.



Веселая сказочная игра для детей и взрослых. Эта история о том, как в средние века один художник и его подруга, волшебница, сумели получить волшебный эликсир, позволяющий путешествовать во времени, но этой инвентарю решил отобрать этот эликсир, ослепая, художник, применил его и очутился в наши времена. Гоша - главный герой игры, случайно оказавшись рядом с художником, решил воспользоваться эликсиром и переместился со своей собакой в прошлое, где и разворачиваются основные события. В игре великолепная графика, сказочные персонажи, много музыки.



Приключенческая игра про героя вымышленного мира. Приключения героя на волшебном острове. Боевые сражения.

И не забудь, если нужен лифчик - используй гробли на монашке!

magnamedia

© Издание "Магнамедиа"
www.magnamedia.ru, E-mail: info@magnamedia.ru, Телефон: (095)723-5243





ИГОРЬ СОНИН
sonin@gameland.ru

ЭПОХА

СЕРИЯ FAMICOM MINI (ЯПОНСКИЕ РЕЛИЗЫ)

01:	Super Mario Bros.	(Nintendo)
02:	Donkey Kong	(Nintendo)
03:	Ice Climber	(Nintendo)
04:	Excite Bike	(Nintendo)
05:	The Legend of Zelda	(Nintendo)
06:	Pacman	(Namco)
07:	Xevious	(Namco)
08:	Mappy	(Namco)
09:	Bomberman	(Hudson)
10:	Star Soldier	(Hudson)
11:	Mario Bros.	(Nintendo)
12:	Clu Clu Land	(Nintendo)
13:	Balloon Fight	(Nintendo)
14:	Wrecking Crew	(Nintendo)
15:	Dr. Mario	(Nintendo)
16:	Dig Dug	(Namco)
17:	Takahashi Meijin no Bouken Jima / Adventure Island	(Hudson)
18:	Makai-Mura / Ghosts 'n Goblins	(Capcom)
19:	TwinBee	(Konami)
20:	Ganbare Goemon! Karakuri Douchuu	(Konami)
21:	Super Mario Bros. 2	(Nintendo)
22:	Nazo no Murasame	(Nintendo)
23:	Metroid	(Nintendo)
24:	Palthena's Mirror / Kid Icarus	(Nintendo)
25:	Zelda II: The Adventure of Link	(Nintendo)
26:	Shin Onigashima	(Nintendo)
27:	Famicom Tantei Kurabu: Kieta Koukeisha	(Nintendo)
28:	Famicom Tantei Kurabu II: Ushiro ni Tatsu Shoujo	(Nintendo)
29:	Akumajou Dracula / Castlevania	(Nintendo)
30:	SD Gundam World: Gachapon Senshi Scramble Wars	(Nintendo)

За окном осень плавно переходит в зиму, а индустрия видеоигр цветет и пахнет. Портативные консоли предлагают эстетам творческий подход и новаторские идеи (Nintendo DS), менее взыскательным игрокам – зверскую производительность в рамках устоявшейся модели геймплея (Sony PSP). Стационарные комбайны открывают эру онлайн-развлечений, которые станут краеугольным камнем для следующего поколения игровой техники. Журналисты ждут сенсационных анонсов, геймеры смакуют лучшие игры текущего поколения консолей. И это еще не все. Последние пять лет мы наблюдаем уникальное явление – вновь вспыхнувший интерес к старым, «мертвым» консолям.

Увлечение ретрогеймингом вошло в моду во второй половине девяностых годов, когда растущий Интернет позволил обмениваться ROM-файлами редких игр. Параллельно с этим бурно развивалась так называемая «эму-сцена» – сообщество людей, увлеченных эмуляцией различного «железа». Лежащие в свободном доступе классические игры тогда привлекали все больше

РЕНЕССАНС

01. SUPER MARIO BROS.

(NINTENDO)

Абсолютная классика. Благодаря этой вышедшей в 1985 году игре усач Марио стал символом Nintendo, а его создатель Сигеру Миямото – признанным гением геймдизайна. Даже в нашей стране каждый, когда-либо владевший «восьмибиткой», обязательно видел «того самого Марио», который повсеместно считается лучшей игрой для консоли – и точка! Недаром именно Super Mario Bros. открывает NES Classics. Игра была переиздана бесчисленное количество раз, но без нее ни одна коллекция игр для NES не будет полной.

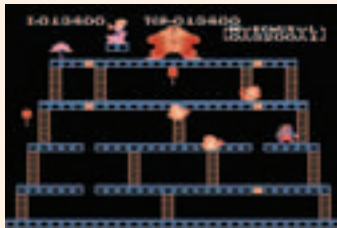


ФИШКА: Консоли не хватало ресурсов, чтобы обрисовывать колышущиеся на ветру волосы. Тогда Миямото придумал для Марио кепку.

02. DONKEY KONG

(NINTENDO)

Первая игра Nintendo, добившаяся успеха не только на родине корпорации, но и в США. Вы наверняка знакомы с Donkey Kong: совсем молодой Марио забирается вверх по платформам, а злой обезьян Данки Конг в буквальном смысле катит на него бочку. Эта игра имела невероятное значение для всего жанра платформеров: именно она научила героев прыгать на враждебные объекты. Впоследствии Donkey Kong была портирована на многие существующие платформы вплоть до переносных «тетрисов».



ФИШКА: При планировании игры Марио носил имя Jumpman. Потом героя назвали в честь владельца здания Nintendo of America.

03. ICE CLIMBER

(NINTENDO)

Ice Climber принадлежит к «старой школе» игр для NES – тех, действие которых происходит на одном экране, как в Battle City. Маленький, но гордый эскимос лезет снизу вверх, пробивая молотом дырки в снежных балках и выпрыгивая в получившиеся ходы. Наверху скалолаза ждут всечелюстные опасности: падают сосульки, рыскают белые медведи, норовят сбросить малыша обледенелые дорожки. Геймплей очень напоминает игровой процесс первых, также «одноэкранных» Mario Bros, появившихся на консоли в те же годы.



ФИШКА: Ice Climber была одной из тех игр, что появились в продаже в дни американского запуска NES в 1985 году.

04. EXCITEBIKE

(NINTENDO)

Первые мотогонки на NES. Правила предельно просты: на трассе расставлены рампы и разлиты лужи грязи. Кто первым приходит к финишу, одолев все препятствия и не свалившись с железного коня, тот и молодец. На картридже было записано всего пять трасс, но заскучавших гонщиков всегда готов повеселить встроенный редактор карт. На сайте NES Classics хранится трогательная история о том, как молодой человек признался девушке в любви, зашифровав признание знаками азбуки Морзе в трамплинах трассы Excitebike.



ФИШКА: В версию Excitebike для игровых автоматов был включен режим для двух игроков.

и больше энтузиастов, продолжают привлекать и теперь. Благодаря этим пионерам на рубеже тысячелетий началось возрождение одной из величайших консолей – Nintendo Entertainment System.

ВЕЧНО ЖИВАЯ

Безвозвратно устаревшая машина снова появилась в продаже, откуда-то взялись торговцы подержанными картриджами. Официальная Nintendo никак не отреагировала на этот ажиотаж, и в открывшуюся нишу хлынули благородные миссионеры и жадные пираты. Первые бесплатно распространяли игры и эмуляторы – эта сомнительная деятельность, однако, приносила известность компаниям-разработчикам. Вторые поступали хит-

рее. В американских залах игровых автоматов открыто появлялись машины, в которых были запрограммированы тысячи легендарных развлечений – Bubble Bobble, Donkey Kong, Mario Bros и другие. За жетон (около пятидесяти центов, то есть пятнадцать рублей) желающие могли попробовать одну классическую игру. Не нужно было быть специалистом, чтобы узнать шокирующую правду: внутри этих часто самодельных машин стояли обычные персональные компьютеры, на которых запускались эмуляторы соответствующих консолей. Подобные безобразия творились несколько лет, и лишь сейчас представители Nintendo собрались положить им конец. Первого ноября окружной суд Западного округа шта-

та Вашингтон наложил запрет на продажу развлекательных видеосистем, в которых используются нелегальные игры Nintendo. Американское представительство компании может похвастаться полной поддержкой игроков, которые сами сообщают «куда надо» адреса продажи нелегальных товаров. Под раздачу в основном попали «умные» контроллеры, внешне похожие на геймпады для Nintendo 64. Эти миниатюрные приставки, подключающиеся напрямую к телевизору, позволяли поигрывать на зубок целый набор украденных игровых легенд.

Я ПОЗНАЮ МИР

Nintendo вовсе не лишила своих фанатов возможности изучать



05. THE LEGEND OF ZELDA

(NINTENDO)

Культовая игра Сигеру Миямото, давшая начало внушительному сериалу и ставшая одним из лучших проектов Nintendo всех времен. The Legend of Zelda была первой игрой, которая дала владельцам консолей возможность путешествовать по огромному вымышленному миру. По сути, Zelda стала первой action/RPG, опередившей свое время и технические возможности приставки. В 1986 году мало кто мог представить себе такое эпическое полотно (для сравнения: первая Final Fantasy появилась на свет годом позже, в 1987-ом).

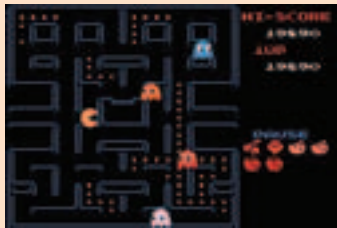


ФИШКА: Именно в картриджи с The Legend of Zelda впервые начали встраивать батарейки для сохранения игры.

06. PAC-MAN

(NAMCO)

Еще одна легенда. Строго говоря, версия Pac-Man для NES не имела выдающегося исторического значения: приключения человека-точки начались на игровых автоматах. Пак-мэн стал первым в мире персонажем видеоигры – до него в главных ролях были безымянные космические корабли или безымянные абстрактные объекты. Как и многие герои выдающихся игр того времени, этот персонаж жив до сих пор. Два года назад на PlayStation 2 вышел трехмерный Pac-Man World 2, который, правда, почти не связан с классическим Pac-Man.



ФИШКА: Гейм-дизайнер Тору Иватани сидел на кухне и уплетал пиццу. «Эврика!» – воскликнул он, глядя на блин, оставшийся, когда он выгасил первый кусок. Так на свет появился новый герой.

07. XEVIOUS

(NAMCO)

В линейке блестящих проектов серии NES Classics экземпляр Xevious – один из самых тусклых. Игра принадлежит к бородатому жанру «вертикальных» шутеров и поражает не откровениями, а только качеством исполнения знаковой идеи. Единственное, что отличало Xevious от прочих «леталок», – наземные цели, которые впервые появились именно в этой игре. Xevious был портирован сначала на Commodore и Atari, а затем появился и на NES. Игра осталась в памяти владельцев консоли как самый прелестный скролл-шутер своего времени.



ФИШКА: На игровых автоматах игра появилась в 1982 году, порт для NES увидел свет в 1988.

08. BOMBERMAN

(HUDSON)

Известная всем и каждому игра просто наркотической притягательности. Bomberman удачно соединил головоломку с быстрым игровым процессом. Особенно забавным развлечением получалось, когда участие принимали несколько человек – засандалить бомбу в недруга оказывалось непросто, а подорваться на собственном снаряде – на удивление легко. Bomberman стал едва ли не первой игрой, воплотившей принцип, который сейчас стал аксиомой дизайна: «игру должно быть легко начать и сложно бросить».



ФИШКА: Bomberman за всю свою историю появился на двенадцати платформах, а для Японии был произведен специальный игровой автомат.



Милые сердцу картриджи купить за \$20? А почему бы и нет!



классику. В феврале этого года в Японии вышла Famicom Mini – серия лучших игр с NES, портированных на GBA. Десять картриджей разошлись фантастическим тиражом, какого не ожидали даже в Nintendo. Super Mario Bros. самая яркая игра серии, одним махом взяла планку в триста пятьдесят тысяч экземпляров, – а это

тираж современного хита средней руки. Всего первая десятка картриджей продается в Японии в количестве около полутора миллионов штук, по две тысячи иен (около пятисот рублей) за каждый. Реакция Nintendo последовала вскорости: в мае компания объявила второй выпуск из десяти древних игр, затем, в октябре,

третий. Продажи угасают, в выпуски все чаще попадают «проходные» игры, но Nintendo полна оптимизма. Представители компании дали понять, что если эта серия снова окажется «в плюсе», то и четвертая итерация обязательно последует. Американское подразделение Nintendo не отстает. В июне свет

увидела первая порция Classic NES Series. Американцы не могли, однако, за здорово живешь перенести всю выпущенную японцами коллекцию. На этом пути стояла чисто техническая трудность: некоторые игры никогда не были изданы за океаном, поэтому выпускать их в коллекции лучших проектов NES было бы неуместно, – так



Уже два десятка лет Марио остается популярным среди геймеров. Покупайте фигурки с ним!

09. DR. MARIO

(NINTENDO)

Самая слабая игра в обейме. Dr. Mario – стильный раскрашенный тетрис с персонажами от Сигеру Миямото. Наряженный в костюме врача Марио кидает разноцветные пилюли в набитый вирусами прозрачный стакан. Если в одном столбике соберутся четыре штуки одного цвета, они исчезают, как строки в тетрисе, а когда стакан будет полностью дезинфицирован, время крутить фонарики и праздновать победу. Если бы не популярные персонажи, игра несомненно канула бы в лету, но вот же осталась и издается.

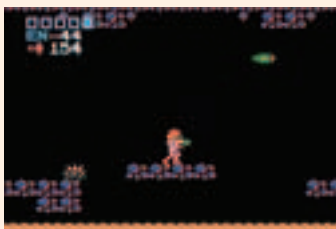


ФИШКА: На высокой и средней сложности после каждых пяти уровней движок показывает особые картинки.

10. METROID

(NINTENDO)

В Metroid впервые была реализована идея исследования огромного замкнутого лабиринта, населенного монстрами (впоследствии ее подхватили игры серии Castlevania). Заpackованная в бронекостюм девушка пробирается по уровням чужой планеты, собирает апгрейды и давит выключатели, чтобы затем искать, куда применить улучшения и где открылась дверь. Завершив игру за три часа, игрок увидит заставку, где показывают лицо Самус, за два – ее фигуру без костюма. Если затем начать игру заново, девушка так и останется належке.

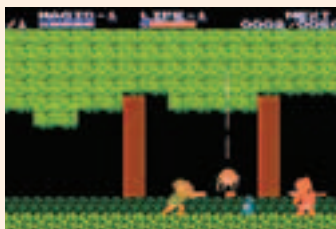


ФИШКА: Когда Metroid только появился в продаже, большинство игроков и не подозревало, что Самус – женщина.

11. ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

(NINTENDO)

Zelda II разочаровала многих игроков и уж точно не произвела фурора, что сопровождал выход первой части. От оригинала осталась глобальная карта, по которой разгуливал Линк, но битвы с монстрами и исследования подземелий происходили иначе – в духе обыкновенных платформеров, с камерой сбоку. Игра потеряла былую эпичность и головоломность многих загадок, но приобрела более смазливую графику. А главное, это снова была «Зельда» – игра высшей пробы, шикарное бесконечное приключение.

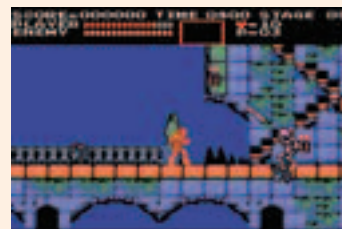


ФИШКА: Сигеру Миямото сам признался, что сюжет Zelda II он слизал со «Спящей красавицы», а идею Donkey Kong подсказала «Красавица и Чудовище».

12. CASTLEVANIA

(NINTENDO)

Castlevania позже стала одним из самых долгих и популярных сериалов. Игра 1987 года породила два сиквела на NES, еще два – на SNES, пару продолжений для Nintendo 64 и по три на GB и GBA, – и это только на консолях от Nintendo. Несмотря на весьма скромные ресурсы NES, Castlevania замахнулась на атмосферу готического приключения и смогла ее выдержать. Благодаря удачной музыке, мрачным интерьерам и грамотному дизайну каждой составляющей – от монстров и боссов до каждого вида оружия.



ФИШКА: Castlevania вышла в 1987 году, через 90 лет после публикации «Дракулы» Брэма Стокера. Тем не менее, игру и роман объединяет только личность главного вампира.



ШЕСТЬСОТ РУБЛЕЙ ЗА КАРТРИДЖ С РЕТРО-ИГРОЙ – ДЕНЬГИ, ПРЯМО СКАЖЕМ, НЕМАЛЫЕ. ЧТО ЕЩЕ МОЖНО КУПИТЬ НА ДВАДЦАТЬ ДОЛЛАРОВ, ЧТОБЫ НЕ ОСТАТЬСЯ В НАКЛАДЕ?

- 1) Саму NES и нужную игру. За океаном поддержанную приставку можно найти за 15-20 долларов, на отечественных развалах – за 300-500 рублей. Картриджи стоят у них по 5-10 долларов, у нас – чуть ли не по рублю за килограмм. Правда, в этом случае вы лишаетесь главного достоинства игр для GBA – портативности.
- 2) Способ экзотический, но интересный. Отыскать e-Reader, навеску для GBA, позволяющую читать специальные карты. Стоит такая бандура \$25, если заказывать напрямую; цена в отечественных магазинах непредсказуема. Однажды обзаведшись такой штуковиной, можно покупать многие классические игры по разумной цене в \$5-10 (опять же, их надо еще найти). На e-Reader вышли Donkey Kong, Mario Bros., Clu Clu Land, и еще десятков игр. Кроме того, гаджет позволяет читать карты, открывающие новых покемонов и тренеров в различных версиях Pokémon, новые мини-игры в Mario Party 4. Словом – пригодится в хозяйстве и выглядит обалденно.
- 3) Metroid входит в состав Metroid: Zero Mission для GBA. За новенький картридж у нас придется выложить около \$50, зато вы получите не только старый, классический Metroid, но и саму Zero Mission – новомодный римейк.
- 4) Старые Zelda владельцы GameCube могут посмотреть на диске The Legend of Zelda Collector's Edition. В состав компиляции входят четыре блестящие игры – The Legend of Zelda, Zelda II: The Adventure of Link, Ocarina of Time, Majora's Mask плюс демо-версия The Wind Waker. В сети это сокровище стоит около \$60, но в этом случае цена полностью оправдана: диск никогда не поступал в свободную продажу, а распространялся только в комплекте с GameCube.
- 5) Редкая вещица под названием Namco Controller продается в интернет-магазинах дешевле \$20. На самом деле это не геймпад, а телеигра. Девяток подключается напрямую к телевизору и хранит пять полных версий игр: Marry, Ms. Pac-man, Galaga, Pole Position и Xevious (встречается также вариант с Pac-man, Dig Dug, Galaxin, Rally-X и Bosconian). Две из пяти входят в NES Classics и стоят по \$20 каждая. Экономия очевидна, а недостаток один: летом в деревне с одним контроллером не поиграешь.
- 6) Наконец, можно плюнуть на все и, несмотря на паршивую погоду, пойти кататься на всамделишных роликах. Час проката на не худшем роллердроме обойдется в 100 рублей, и вместо дорогого видеоигрового развлечения можно целый день нарезать круги на колесах.



e-Reader – дешевый, но не очень-то доступный в России способ ознакомиться с классикой.



не повезло, например, Final Fantasy III. Все американские релизы серии продаются по одной цене, по двадцать долларов. Вопрос о том, стоит ли продавать переиздания игр десятилетней давности за немалые деньги, которые можно потратить на многие проекты современного поколения, остается открытым. В Европе первая волна NES Classics появилась в июле, вторая коллекция из четырех проектов появилась в США в октябре и доберется до нас только в начале следующего года.

СОЛЬ НА РАНУ

Многие англоязычные релизы преследует синдром дурацкой обложки. Оригинальная серия Famicom Mini выпускается в необычных крошечных коробочках и продается ограниченным тиражом, как подобает специальному изданию. На обложке этих боксов красуется тот же арт, что почти двадцать лет назад, а в мануалах изменились только названия некоторых кнопок. Такое позиционирование обильно плодоносит: японцы видят в этих играх предмет обожания,

имиджевый раритет. Американские издатели сохранили иллюстрации, но отказались от необычного формата упаковки, отчего игры выглядят, как любые другие релизы для GBA и вызывают у потребителя не ноющую ностальгию, а скорее удивление – «какой только дрянн на GBA не издадут». Неудачное оформление, конечно, снижает привлекательность покупки, но не портит сами игры. При желании всю библиотеку NES можно было бы уместить на один диск для GameCube, а програм-

мистам Nintendo не составило бы труда написать эмулятор. Такое отношение к классике обесценивает ее, превращая лучшие игры из произведений искусства в «еще одну финтифлюшку на замусоренном диске». Наоборот, NES Classics – это Третьяковская галерея видеоигр. Шикарные, прекрасно оформленные и профессионально изданные игры прошлой эпохи хранятся в ней, ожидая своих ценителей. Как призывали одно время плакаты в московском метро, «сходи в музей». ■

8181 ДЛЯ ТВОЕЙ ПОБУДЫ

Для заказа полифонической мелодии или цветной картинки отправьте SMS с выбранным кодом на номер 8181 (МТС, Билайн, МегаФон ЗАО «Соник Дюо»), например: **8181 264163**. Установите WAP-соединение по полученной ссылке и сохраните Ваш заказ. Вы должны подключить услугу WAP или WAP-GPRS у своего оператора! По полученной ссылке можно обратиться только один раз.

Nokia: 3100 3200 3220 3300 5100 5140 6100 6200 6220 6230 6610 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250i 7600
 Sony Ericsson: T610 T618 T630 Z200 Z600 Siemens: C62 C62C C65 Motorola: V295 V190 V220 C380 E365 Samsung: S100
 S500 V200 P400 X400 E100 P100 D100 P500 X100 X800 S300



Отправьте SMS-сообщение с кодом понравившейся Вам мелодии или картинкой на короткий номер 8181 (Билайн, МегаФон ЗАО «Соник Дюо» и МТС), 000700 (МегаФон Северо-западный GSM), например: **8181 264163** и сохраните полученный

КАРТИНКИ ПО NOKIA И SAMSUNG



MELODY

	Siemens	Nokia	Motorola
Believe Me	Юлия Савинова	SI 262921	SI 262913
Criminal	Eminem	488009	487773
Du Hast	Rammstein	SI 417501	417491
Faint	Linkin Park	856572	417521
Godfather	them from film	SI 300017	256956
Going under	Evanescence	955600	417532
Hallelujah	Shrek	256728	256717
How Much is the fish	Scooter	984944	984911
In the shadows	The Rasmus	546533	546575
Mission Impossible	them from film	349917	222196
Music	Madonna	973544	973713
Numb	Linkin Park	864332	41249
Quanto Costa	Пропанганд	255020	252916
Sonja	Rammstein	546522	546575
Викит	Hi-Fi	256727	256716
Биология	Виз Гра	720492	32096
Бригада	Тема из сериала Бригада	856569	41747
Вояж Чужа	Иракли Перикалава	162117	162259
Все хорошо	Вера Сердючка	973993	973761
Глюк'за Nostra	Глюк'за	588033	58846
ГОП ГОП	Вера Сердючка	97389	97376
Грустные сказки	Гости из будущего	16210	16218
Девушка по городу идет	Венеслава Бутусов	251439	251433
Дождь по крыше	Пропанганд	97367	97376
Долетай	Кати Лель	588300	58825
Другая Прочина	Нелара	973303	97376
Женка катала	Сердючка и Глюк'за	182223	18232
Лондон - Париж	Иракли Перикалава	588303	58846
Мальчи	Глюк'за	588354	58847
Моя жаренная	Кати Лель	588259	58824
Муся Пуся	Кати Лель	588211	58826
Мы сидели в куртке	Сплин	256724	256713
Ночной кукушка	Дима Билан	588350	58831
Ой ой	Глюк'за	275838	275821
Песня идущего домой	Венеслава Бутусов	38832	38827
Полька № 3	Виз Гра	856523	41300
Последний герой	Бя-2	588374	41300
Прасковья	Умарман	262923	262915
Противная борщ не ест	Виз Гра и В.Меладзе	182233	18199
Прости за любовь	Юлия Савинова	18224	18205
Простылись	Умарман	275842	275824
Романс	Сплин	58278331	275822
Романтика	Танди мейус	58278341	275823

Siemens: A50 C45 C55 M50 M65 S45 S55 M750 Nokia: все модели кроме 3300 5100 6220 Samsung: N630 S100 V200 T100 S300 i-GLO Motorola: A066 T190 T191 T192 T193n T208 T250 T360 V90 V190 V988

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: P900 T300 T310 T610 T630 T230 Z200 Z600 S700 Z500 K700 P900 21010 Motorola: C330 C380 T720 T720i V300 V300i V500 A830 A835 E390 C370 C450 C550 A790 MPX200 V295 V190 V980 V790 V80 V875 V190 V220 V400i C380 A630 A1000 E1000 V1000 Siemens: S55 C55 A55 SL55 M55 MC50 C60 C62 SX1 U70

Believe Me	Юлия Савинова	SIWAP 262923
Criminal	Eminem	SIWAP 48866
Du Hast	Rammstein	SIWAP 85646
Faint	Linkin Park	SIWAP 35738
Freestyler	Bunfunk MC'S	SIWAP 88145
Godfather	them from film	SIWAP 85647
Going under	Evanescence	SIWAP 81197
Hallelujah	Shrek	SIWAP 266734
How Much is the fish	Scooter	SIWAP 98497
In the shadows	The Rasmus	SIWAP 54688
Mission Impossible	them from film	SIWAP 31015
Music	Madonna	SIWAP 97411
Numb	Linkin Park	SIWAP 81874
Quanto Costa	Пропанганд	SIWAP 262924
Sonja	Rammstein	SIWAP 54687
Викит	Hi-Fi	SIWAP 266733
Биология	Виз Гра	SIWAP 72051
Бригада	Тема из сериала Бригада	SIWAP 85644
Вояж Чужа	Иракли Перикалава	SIWAP 16226
Все хорошо	Вера Сердючка	SIWAP 97417
Глюк'за Nostra	Глюк'за	SIWAP 58857
ГОП ГОП	Вера Сердючка	SIWAP 97416
Грустные сказки	Гости из будущего	SIWAP 16228
Девушка по городу идет	Бутусов & Юлиан	SIWAP 251442
Дождь по крыше	Пропанганд	SIWAP 97414
Долетай	Кати Лель	SIWAP 58868
Другая Прочина	Нелара	SIWAP 97412
Женка катала	Сердючка и Глюк'за	SIWAP 18207
Лондон - Париж	Иракли Перикалава	SIWAP 58895
Мальчи	Глюк'за	SIWAP 58894
Моя жаренная	Кати Лель	SIWAP 58868
Муся Пуся	Кати Лель	SIWAP 58878
Мы сидели в куртке	Сплин	SIWAP 266720
Ночной кукушка	Дима Билан	SIWAP 58863
Ой ой	Глюк'за	SIWAP 278348
Песня идущего домой	Бутусов & Юлиан	SIWAP 251443
Последний герой	Бя-2	SIWAP 58849
Прасковья	Умарман	SIWAP 262927
Противная борщ не ест	Виз Гра и В.Меладзе	SIWAP 18213
Прости за любовь	Юлия Савинова	SIWAP 18220
Простылись	Умарман	SIWAP 278351
Романс	Сплин	SIWAP 278349
Романтика	Танди мейус	SIWAP 278350

ГОРОДОК ЧТО ТЕБЕ ЖДЕТ СЕГОДНЯ?

Отправьте SMS с кодом вашего знака зодиака на номер 8181 (МТС, Билайн, МегаФон «ЗАО Соник Дюо»), например: **8181 07**. В сообщении используйте только латинские буквы, а перед цифрой 0 должен стоять пробел.

- BOD 07** – водолей **8181 07** – близнецы **983 07** – весы
- RIB 07** – рыбы **848 07** – рак **830 07** – скорпион
- OBE 07** – овен **LEA 07** – лев **879 07** – стрелец
- TEL 07** – телец **857 07** – дева **802 07** – козерог

БОРТАЛЬНЫЕ ЛЮБВИ

Отправьте SMS с текстом **8181 54** на номер 8181 (МТС, Билайн, МегаФон ЗАО «Соник Дюо»). Используйте в сообщении только латинские буквы, например: **SILOV Masha Sasha**.

Узнайте, кто из ваших знакомых любит и чего хочет от вашей встречи.

СТУШКИ И АНЕКОТЫ

Хотите получить анекдот или прикольный стишок? Отправьте SMS с текстом **SI** или **SI** в конце на номер 8181 (МТС, Билайн, МегаФон ЗАО «Соник Дюо»). На каждый последующий запрос Вы получите новый анекдот или прикольный стишок. **8181** перед словами **hot** или **price** должен стоять пробел!

* Стоимость любого заказа составляет **06,00 руб (включая НДС 06,00)** без учета налогов. Доступ на WAP оплачивается отдельно согласно тарифам оператора. В случае задержки в зарплате услуга будет считаться оказанной. По всем вопросам обращайтесь по e-mail: info@8181.ru Получите информацию и список регионов обслуживания, вы можете также найти на сайте www.8181.com/ru/

СЛОВО КОМАНДЫ



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 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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 колбой 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 промоакции, обильные обещания и ограниченные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан 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

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

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

«Прямая речь»

Романов Борис Григорьевич



Должность:
Руководитель
отдела
распространения

Компания:
Vellod Impex

Сейчас играет в:
Halo 2,
Prince of Persia 2

Хобби:
Кино

В скандинавских странах, которые по емкости рынка заметно опережают Россию, локализуются только игры, нацеленные на детей. Те же проекты, которые не разрешается продавать «лицам, не достигшим 18-летнего возраста», вообще никогда не переводятся на родные языки северян. Потенциальные покупатели этих игр прекрасно знают английский язык и, как правило, бывают довольны и локализованной инструкцией. Не стоит и говорить, что в России ситуация совершенно иная.

Как вы, наверное, уже знаете, наша компания приступила к полной локализации PS2-версии игры The Punisher от издательства THQ и разработчика Volition. И такого подхода к реализации этого процесса в России еще никогда не было. Ведь главной отличительной особенностью игры является не «головокружительный игровой процесс», не «шедевральный дизайн атмосферы» и «невообразимый дизайн уровней», а неприкрытая жестокость. Сто с лишним способов изощренного убийства, воплощенных в игре, – это слишком даже для нашего, казалось бы и не такое издавшего рынка, где пока не развернули борьбу с насилием в видеоиграх. Под

стать игровому процессу и текстовая составляющая игры. Из 35000 слов и выражений половина нецензурных. И чтобы сохранить атмосферу, созданную разработчиками, мы решили осуществить перевод без каких-либо упущений. Так что игра будет, мягко говоря, недетской. И благодаря этому, по-настоящему революционной.

Несомненно, адаптировать к рынку такие игры, как The Punisher – это огромный риск (жестокость и нецензурные выражения могут не только привлечь, но и оттолкнуть игроков), – но именно такой риск может принести огромные плоды и моральное удовлетворение всем тем, кто работал над игрой и ее полной локализацией.

Когда начинаешь все это анализировать, понимаешь, что видеоигры и вправду превратились в новый рок-н-ролл. Они все еще не приняты обществом как полноценная часть его жизни, они до сих пор ассоциируются у многих с чем-то нелепым и глупым, и при всем при этом они до сих пор находят на острие прогресса, поднимают бурю возмущений в прессе, заставляя принимать новые законы и... доставляя несомненное удовольствие простым людям.

Цитата:
В Punisher из 35000 слов – половина нецензурных. И все эти выражения будут переведены как надо – без купюр. Такого еще не было...

М.Разумкин
RAZUM@GAMELAND.RU



■ СТАТУС:
Online

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Halo 2
Lineage II

По неясному стечению обстоятельств несколько наших редакторов как-то сразу решили побегать по MMORPG-шным просторам. Сначала я купил FFXI, затем Хитман ушел с головой в «Линейку», постепенно заманив туда меня с Вовкой (CGW). Купер с Толяном тоже не поспешили на «Финалку». Чикитос вообще за ролевки двумя руками, он сейчас в WoW мертвяков мучает.

ФРАЗА НОМЕРА

Mojo Jojo (PowerPuff Girls)

А.Купер
VALKORN@GAMELAND.RU



■ СТАТУС:
Катамарист

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Katamari Damacy

Три шага. 1) Берете денежку. 2) Звоните или пишете в один из множества российских сетевых магазинов, торгующих американскими играми для PS2, и требуете прислать вам Katamari Damacy. 3) Получаете игру, расплачиваетесь и самозабвенно кайфуете. «Принц» с готическими тетками и San Andreas с эбонитовыми братьями даже близко не валялись.

ВНИМАНИЕ!

Друзья, осень – не только начало нового учебного года и первые заморозки, но и открытие сезона подписки. Вероятно, многих из вас по разным причинам пугает это слово: кто-то не доверяет, кто-то боится «сложности» процедуры, кто-то попросту о ней ничего не знает. А это, ни много ни мало, – потерянные возможности. Мы решили изменить ситуацию. Уже довольно давно мы организовали собственную, так называемую «редакционную», подписку, которая гораздо выгоднее покупки журналов в розницу и намного пунктуальнее почтовой. Кроме того, у нас действуют пакетные скидки. Естественно, такие обещания вызывают массу вопросов, и теперь у вас появилась возможность получить на них ответ. Любой желающий совершенно бесплатно может позвонить по телефону 8 (800) 200-3-999 и узнать о подписке все, что его интересует. Вам помогут подобрать наиболее выгодный и удобный для вас вариант, примут заявку на подписку. Единственное уточнение – по этому телефону вы получите только информацию, касающуюся подписки на журналы нашего издательства. По другим вопросам, пожалуйста, обращайтесь по номерам, указанным на страницах журналов.

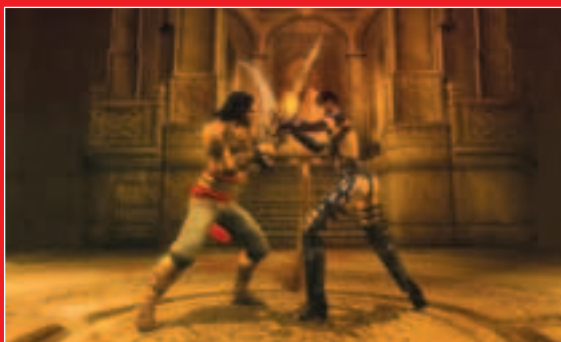


**СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ
МАГАЗИН E-SHOP.RU ЗА
ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ**

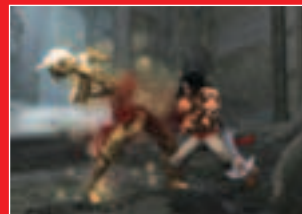
ИГРА НОМЕРА

Prince of Persia: Warrior Within

стр. 18



Слова о том, что принц бросает вызов судьбе, уже всем надоели, поэтому скажем просто: **Warrior Within** – красивый, быстрый, жестокий экшн, где идеально все – от управления и системы боя до дизайна героев и сюжета.



- **ГРАФИКА:** Версия для PC несколько уступает консольным, но и она просто великолепна. Отличная архитектура уровней.
- **ГЕЙМПЛЕЙ:** Огромный выбор приемов, четкое управление (даже на клавише), интересные загадки.
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:** Игра достойно продолжает дело своего знаменитого предка.

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

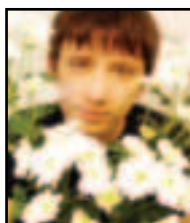


■ **СТАТУС:**
Сборщик ПК
■ **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
CS: Source

Надо ж было так сгореть блоку питания, чтобы унести с собой в могилу сразу винт и маму! Ладно, винт поменяли по гарантии, ну а маму пришлось покупать новую. А к ней еще и проц с памятью. AGP-разъем там новый – видеокарту тоже! В общем, все что было – заменил. Ничего себе деталька – блок питания, сгорел – тотальный Upgrade. Теперь зато готов к встрече HL2. Это хорошо. :)

Анатолий Норенко

SPOILER@GAMELAND.RU

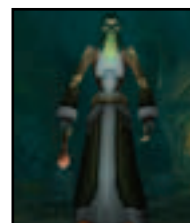


■ **СТАТУС:**
Человек
■ **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
Жизнь

Света, я тебя люблю. Не за то, что ты умная, добрая и красивая, а за то, что ты – это ты. Не потому, что ты лучшая, а потому, что ты единственная на свете, другой такой нет. Будь счастлива, будь собой и верь мне и моей любви так, как я верю тебе. Света, я очень сильно тебя люблю. Я не представляю дальнейшей жизни без тебя.

Алексей «Naryllah» Ларичкин

CHIKITOS@GAMELAND.RU



■ **СТАТУС:**
Undead
■ **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
World of Warcraft

Разум врет: нежить я не мучаю, а, наоборот, играю за прекрасную представительницу племени undead'ов («фото» рядом) – Нариллу (Naryllah). Времени даже на сон и еду не хватает, а тут еще EverQuest II намечается... И, да, я приобрел PS2. Не подумайте чего – исключительно в ознакомительных целях. Чтобы быть уверенным, что PC безоговорочно рулит.

MY WEAPONS ARE MIGHTY, BUT MY BRAIN IS STRONGER STILL!

Илья «IV» Вайнер

IV@GAMELAND.RU



■ **СТАТУС:**
Link
■ **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
The Legend of Zelda:
The Minish Cap

Каюсь. Давеча поддался искушению Алика и променял честное «писишное» имя на маленький картридж. Небольшая такая, невзрачная на вид игрушка... Но это Zelda! Кто лет пятнадцать назад, когда компьютеры были только в кино, сжимал в руках угловатый джойстик, знает – это святое. Всем остальным – бегом качать эмуляторы и просвещаться...

Полосатый

POLOSATIY@GAMELAND.RU



■ **СТАТУС:**
Летчик
■ **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
«Миротворцев»

Отбываем с Димой Голубничим из «PC ИГР» в Лондон. Цель визита – презентация add-on'a убойных «Миротворцев» от компании NovaLogic. Один раз я уже успел побывать у них в гостях, так что в следующем номере ждите новый рассказ о поездке вместе с фоторепортажем. Все, пристегиваю ремни, уже взлетаю, до новых встреч.

Илья Ченцов

CHEN@GAMELAND.RU



■ **СТАТУС:**
Злой гений
■ **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
Powerpuff Girls: Mojo
Jojo's Clone Zone

Знаете ли вы, что Моджо Джоджо не только очень зол, но и очень умен? Знаете ли вы, что Адские Машины Моджо Джоджо могут сделать из одного слова пятнадцать других, включая несуществующие? Знаете ли вы, как-во приходится локализаторам, которые пытаются ПЕРЕВЕСТИ эти несуществующие слова? А я знаю!



Валерий «А.Купер»
Корнеев

valkorn@gameland.ru

Давайте-ка о сегодня о фэнбоях? В смысле – непримиримых апологетах какой-либо фирмы или игры. Такие субъекты абсолютно невосприимчивы к доводам людей, имеющих точку зрения, не совпадающую с их собственной. Инспирировав спор, фэнбои быстро переходят от предсказуемых и неубедительных аргументов к личным оскорблениям. Фэнбои в естественном хабитате – завсегда на сетевых форумах, с пеной у рта доказывающие эволюционное превосходство синих ежей над усатыми водопроводчиками, Мастера Шефа над Гордоном Фрименом, *Guilty Gear X* над *Virtua Fighter*, трехкнопочных джойпадов над шестикнопочными и так далее. Если в чем-то многочисленная истеричная армия фэнбоев и едина – так это в неприятии, активно выказываемом в отношении Sony и ее игровых систем. Sony для фэнбоя – красная тряпка, чисто как Microsoft для линуксоида. Зловещая, бесчеловечная корпорация-дзайбацу, извратившая саму идею видеоигр.

Что обычному геймеру хорошо, то фэнбою – смерть. Правильный фэнбой выбирает себе предмет обожания по хардкорнее, вроде всеми забытых страшных двухмерных JRPG десятилетней давности, которые он объявляет венцом жанра. Обустроив алтарь для ежедневного поклонения, наш герой непременно отправляется в крестовый поход против нынешних лидеров жанра: «До-

Как будто в сверкающем чистой киотском офисном комплексе на ту же Nintendo работают сущие ангелы, имеющие своей целью очистить поруганный имидж видеоигр. Нет, маркетинговый отдел и первые лица компании давно уже поют одну и ту же песню, из которой следует, что Nintendo гордо несется на белом коне по пути инноваций, сея повсюду разумное, доброе и вечное. Впрочем, под слоями еля и

нальный способ общения с игрой реализован с помощью камеры EyeToy, в разных регионах запущены сетевые сервисы с возможностью голосового и видеочата, а PSP обещает трансформировать рынок портативных развлечений. Инноваций всяко не меньше, чем у Nintendo, прикрутившей к Game Boy стилус и беспроводной интерфейс, давно привычные любому пользователю КПК.



СПРАВЕДЛИВОСТИ РАДИ

лой попсу поганой метлой, шестнадцать (а еще лучше – восемь) бит навеки!» Понять подобные настроения легко: тут и желание выделиться на фоне однородной толпы, сметающей с полок два-три наименования дежурных суперхитов и оставляющей без внимания вполне достойные, но слабо раскрученные проекты; и протест против коммерциализации индустрии, выросшей из веселого хобби программистов-энтузиастов... Однако хамский стиль общения фэнбоев, привыкших оскорблять несогласных, а зачастую еще и малознакомых собеседников, вызывает предсказуемую реакцию любого вменяемого оппонента: с бесноватыми дела стараются не иметь. Это, в свою очередь, заставляет фэнбоев утвердиться в собственной уникальности, исключительности и принадлежности к стану избранных. Настоящий Геймер не играет на PlayStation, ведь фашисты из Sony задавали двухмерные игры, отдали на поругание широкой общественности изначально предназначенный для богопомазанников жанр JRPG; и вообще хитрые дьяволы из сверкающего токийского небоскреба виновны в обрушении гейминга, этого сугубо сакрального действия, в выгребную яму модных времяпрепровождений.

патоки только самый отъявленный фэнбой не сможет разглядеть суровую правду жизни. Правда эта проста, как три копейки. Nintendo – корпорация, существующая ровно в той же реальности, что и Sony. Как любая другая корпорация, она в первую очередь ориентируется на прибыль, безжалостным образом выдавая из геймеров соки бесконечными итерациями Pokemon, Mario и множества других своих торговых марок. А волшебная дорожка инноваций порою играет с путешественниками злые шутки, заводя в тупики с разлагающимися трупами Nintendo 64 и Virtual Boy. Отдадим должное подопечным Сатору Иваты, им удалось сформировать имидж компании, раскрывающей новые горизонты, – хотя ненавистная Настоящим Геймерам Sony Computer Entertainment едва ли отстает в этом плане от Nintendo. Первая PlayStation ввела в активный обиход карты памяти, под нее была развернута программа Net Yaroze! для девелоперов-самоучек, Dual Shock явил стандарт качественного управления игрой, поддерживающая USB PlayStation 2 стала первой приставкой с возможностью проигрывания DVD и единственной системой, для которой официально выпущен Linux-комплект. Ориги-

Другая область отчаянных нападков фэнбоев – линейка игр для PS2, самой поповой приставки на свете. Так ведь и тут их слабые аргументы рассыпаются под железобетонными фактами. Когда при мне в очередной раз принимаются втаптывать в грязь игровую библиотеку PS2, мотивируя это ориентацией SCEI на хиты-многомиллионники, приходится спрашивать: на какой приставке вышла Ico и где появится ее сиквел, Wanda to Kyozou? А как насчет PaRappa the Rapper, UmJammer Lammy, Vib Ribbon, Vib Ripple, Rez, Katamari Damacy, Mad Maestro, Mister Mosquito, Frequency, Amplitude, Disaster Report, Fantavision и Life Line? Все эти великолепные, в высшей степени оригинальные вещицы несут на своих коробках логотип Sony Computer Entertainment, в свете чего фэнбойские разглагольствования об алчной корпорации, подавляющей инакомыслие и стригущей геймеров под одну гребенку, оказываются не стоящими и выеденного яйца.

Самое забавное, что поглощенные крестовыми походами против Sony Настоящие Геймеры так и не заметили, что их обвинения отчасти справедливы в отношении совсем другой корпорации. Она зовется Electronic Arts. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



OZAKI

ВНИМАНИЕ КОНКУРС!

ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ И ПОЛУЧИ ПРИЗЫ ОТ КОМПАНИИ OZAKI:



**1 место -
5.1 комплект колонок
EM92606 45Вт(RMS)**



**2 место -
Активные колонки
VA202 6Вт(RMS)*2**



**3 место -
Активные USB колонки
UB600 3Вт*2**

1

Что символизирует основной элемент логотипа OZAKI...

1. Ухо
2. Глаз
3. Сердце

Один из основных продуктов компании OZAKI – это?

1. Домашние кинотеатры
2. Драматические театры
3. Одомашненные театралы

2

3

Какой эффект создает новая модель акустики UB206 от компании OZAKI?

1. Звук – твой друг
2. Звук вокруг
3. Никого вокруг (кругом враги :))

Политика компании OZAKI – это?

1. Создание технологически совершенного продукта и поддержание конкурентной цены.
2. Каждому по потребностям, от каждого по возможностям
3. Пусть всегда будет солнце

4

Ответы высылайте на адрес:
olga@gameland.ru

Компания Ozaki специализируется на производстве мультимедийных систем и занимает лидирующие позиции на рынках многих стран мира. Несомненный лидер азиатского рынка по производству акустических систем для компьютерного и домашнего пользования. Политика компании - это создание технологически совершенного продукта и поддержание конкурентной цены.

www.ozaki.ru



Константин «Wren»
Говорун

wren@gameland.ru

Конфликта между поклонниками «хардкорных» и «попсовых» японских RPG в последние годы не наблюдалось по очень простой причине – это были одни и те же люди. Грань между Final Fantasy IX и Lunar: Eternal Blue Complete прослеживалась четко, но и тот и другой вариант устраивал геймеров вполне. А если кому-то не нравились «хардкорные RPG», то исключительно по причине слабой графики или же просто по незнанию.

Шли годы, успешные разработчики эксплуатировали стремление геймеров получить впечатляющее зрелище с интересным сюжетом и приятными сердцу героями, остальные цеплялись за прошлое, пытались заработать на оригинальности системы боя или дизайна. В результате пользователи постепенно привыкли к тому, что могут пройти игру от начала до конца, погибнув всего один-два раза и потеряв на этом максимум десять-двадцать минут чистого времени. Конечно, та же Final Fantasy VII и более поздние части серии предлагали дополнительные квесты, ультимативных необязательных боссов и прочие развлечения для хардкорщиков. Дескать, кто хочет испытать свои возможнос-

представлю немного иную формулировку: «если победить можно, выбирая для всех персонажей команду атаки во всех ситуациях». Чаще всего выходит так, что благополучного исхода сражения можно добиться многократным нажатием кнопки «крест». Предвижу новое возражение – что бои в дальнейшем останутся на современном, устраивающем почти всех уровне и хуже уже не будет. Но если обратить внимание на поступающие в продажу игры, можно заметить интересную тенденцию – разработчики стремятся удалять из RPG все «ненужные» элементы, к которым в последнее время стали относить даже «святы» для жанра вещи. Например, уже давным-давно была отмечена предсказуемость системы покупки оружия

нет – все виды легко выстраиваются в ряд по принципу «хуже-лучше». Подобными темпами разработчики вполне могут дойти до того, что превратят бои в исключительно декоративный элемент геймплея. И хотя кнопочка auto combat (когда вы передаете управление всей командой героев AI) в современных японских RPG встречается редко, нетрудно догадаться, что зрелищные «автоматические» бои для значительной части геймеров окажутся привлекательнее «полуавтоматических». Представьте только себе геймплей: мы смотрим сюжетный ролик, затем некоторое время бродим по локации, общаясь с NPC, а потом отправляемся по подземному лабиринту в другой город, по пути наблюдая за схватками геро-



ИГРА В ПОДДАВКИ

ти, кто желает прокачаться до заоблачных величин, всегда может это сделать. А остальные пусть проходят игру неспешно, без особого риска, спокойно наслаждаясь сюжетом и видеорядом. Подобный подход поначалу воспринимался с недоумением, но без неприязни; в наши же дни многие поклонники RPG считают его единственно верным. Как говорит всеми любимый А. Купер, «ты же книжки читаешь не для того, чтобы тебя на три главы назад откидывало». Здесь есть определенная доля правды, – это доказывает хотя бы популярность проектов от Square Enix – но есть и скрытая до поры до времени ловушка бесконтрольного упрощения геймплея.

Ведь посудите сами. Видеоигра – а японские RPG все еще к ним относятся – создана, чтобы, простите за тавтологию, в нее играть. Это можно сформулировать так: в RPG геймер и компьютер соревнуются между собой по некоторым заранее заданным правилам. Или, если проще, игра должна бросать вызов навыкам геймера, в случае конкретно с RPG – не реакции или смекалке (боевики, квесты), а тактическому планированию. Когда исход сражений в JRPG предопределен, какой смысл в их существовании? Спешащим заявить, что в любой игре – хоть Grandia 2, хоть Final Fantasy X – теоретически завалить героев монстры могут,

и брони в магазинах. В каждом новом городе партии героев приходилось действовать по неоднократно опробованному алгоритму: «посетили магазин, купили все новые виды экипировки, экипировали их на своих воинов, продали старые модели». Почти всегда в каждом новом поселении появлялось ровно по одному виду оружия (брони и остального) каждого из классов, на покупку которого как раз хватало денег, полученных после прохождения последнего данжена. Если все так просто, то не лучше ли выдавать весь набор автоматически, после очередной локальной победы? И уж совсем точно, не нужна система экипировки «вручную» – именно она попала под нож первой. Сначала появились подсказки, поясняющие, как изменятся характеристики героя в зависимости от его оружия, затем кнопочки «auto equip» и «new equipment», сократилось число видов брони и снизилось ее значение – в противовес растущим автоматически, постоянно и предсказуемо характеристикам персонажей. Что же касается магазинов, то во многих новых JRPG они либо отсутствуют вовсе (вместе с городами!), либо встречаются всего несколько раз за игру. Оружие в таких случаях либо находится на поле боя, либо выдается в качестве награды за победу над боссами. И, естественно, никакого особого выбора у геймера чаще всего

ев с монстрами. Однако превращение ролевой игры, пусть даже японской, в интерактивное аниме (или CG-фильм) – далеко не самый лучший вклад в развитие индустрии. Вместо совершенствования боев с целью улучшения баланса и внесения разнообразия, разработчики уже сейчас предпочитают завлекать геймеров мини-играми, чаще всего – весьма глупыми. Но ведь и они могут когда-нибудь оказаться лишними. Кому хочется застрять на час-другой из-за неспособности решить логическую загадку? Тоже под нож?

Выводом моим не станет заявление о «попсовости» Final Fantasy X и полном превосходстве «хардкорных» RPG (к которым можно отнести Star Ocean 3: Till the End of Time), совсем нет. Вот только путь упрощения геймплея и сокращения его «неработающих» элементов неверен – всегда можно попытаться придумать способ исправить ошибки и предложить нечто новое взамен всем надоевшим старому. В этом смысле весьма показательным примером является Breath of Fire: Dragon Quarter. Соединив же зрелищность и впечатляющий сюжет игр от Square Enix и инновационный и в меру сложный геймплей, можно получить на выходе идеальную японскую RPG, способную удовлетворить потребности всех поклонников жанра. Быть может, Final Fantasy XII справится с этой задачей? ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ИНСПЕКТОР ГАДЖЕТ 2



ОН ВЕРНУЛСЯ, ЧТОБЫ СПАСТИ
ПЛАНЕТУ ОТ БЕЗУМНОГО ГАЗА!
ХРАБРЫЙ ГЕРОЙ ИЗВЕСТНОГО
МУЛЬТСЕРИАЛА ТЕПЕРЬ В НОВОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ!



GADGET AND THE GADGETS © ABC Family Properties, Inc., Fox Kids Europe Properties S.A.R.L. Luxembourg, Zurich Branch, Fox Kids International Programming N.Y., DIC Entertainment Corp., SIP Animation, M6-Metropole Television. INSPECTOR GADGET Property © DIC Entertainment Corp. All rights reserved. Licensed to Hip Interactive.
© 2004 «Hip Interactive, Inc.» All rights reserved. © 2004 «РуссоБит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-15-15, 987-15-86. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 879-55-55,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>

АМЕРИКАН МАКГИ: ПОВЕЛИТЕЛЬ БЕШЕНЫХ СТЕПЛЕРОВ



Компания «Акелла» уже не в первый раз дает журналистам возможность пообщаться с выдающимися деятелями игровой индустрии. На презентацию русского издания игры «Scrapland: Хроники Химеры» прибыл сам Американ МакГи (American McGee). Как из скромного бета-тестера стать продюсером? На какие сказки собирается замахнуться мистер МакГи после «Алисы»? Читайте в нашем интервью.

«СИ»: Какую должность предложил вам Джон Кармак, когда пригласил в id Software в девяностых годах?

А.М.: Он предложил мне осуществлять техническую поддержку для Doom. Когда игра вышла, в компании не было соответствующего отдела. А я несколько месяцев занимался бета-тестированием игры, так что они посадили меня на телефон, и я отвечал на всякие вопросы вроде «Не могу установить игру» или «У меня не работает мышь». Или звонят и говорят: «Я установил флорпи-диск 1 и диск 2, а диск 3 не идет». Потом оказывалось, что они одновременно записали в дисковод первую и вторую дискету, и третья, конечно, не помещалась.

«СИ»: Вы делали уровни для Doom и Quake. Можете сказать, что в них особенного, чем, по-вашему, они выделяются?

А.М.: У всех свои любимые уровни. Мне до сих пор приходят электронные письма, люди спрашивают про карту DM4 из Quake 2, просят разрешения сделать ее римейк. Не знаю почему, но людям она нравится. Вообще, на моих уровнях много ловушек и лавы. Если на карте есть лава – скорее всего, ее делал я.

«СИ»: Несколько вопросов об игре Scrapland. Какие книги или фильмы вдохновили на ее создание?

А.М.: Из книг – Hitchhiker's Guide To The Galaxy Дугласа Адамса, «Солярис» Лема. Фильмы – Blade Runner, Star Wars, Fifth Element.

«СИ»: Имя героя – D-Tritus, откуда оно взялось?

А.М.: Detritus, детрит – этим словом называют мусор.

«СИ»: Расскажите о Mercury Steam. Судя по именам, это испанская команда...

А.М.: Да, они из Мадрида. В команде 19 человек. Компания образова-

лась на основе коллектива, создавшего игру Blade Of Darkness (*Rebel Act Studios – И.Ч.*). Mercury Steam существует уже 2 года, руководит ими Энрик Альварес, ведущий дизайнер и глава компании. Scrapland – первый проект Mercury Steam.

«СИ»: О каких элементах, добавленных в игру вами, вы могли бы упомянуть с гордостью?

А.М.: Например, музыка. Нам пришлось забраковать предыдущий саундтрек, он совершенно не подходил по стилю. Это была гитарная музыка, такой «визжащий рок». Теперь она больше в стиле эмбиент и транс – электроника.

«СИ»: Назовите своего любимого персонажа Scrapland.

А.М.: Барт, сумасшедший степлер (*Staplers – такие маленькие роботы,*

рабл-близнец «Лузитании»), очень быстрый. «Лузитанию» потопили немецкие подводные лодки во время Первой мировой, а «Мавритания» пережила войну и ходила через Атлантический океан еще 30 лет – тем же маршрутом, что и «Титаник». Кроме того, наш офис находился в здании, которое называлось The Mauretania Building, вот мы и решили так назваться. А Import Export означает, что мы занимаемся импортом и экспортом сюжетов и идей.

«СИ»: Были ли у вас мысли о портировании ваших проектов на портативные консоли, особенно нового поколения?

А.М.: Я об этом практически не думал. Пока мы делаем игры для «больших» приставок и PC. Если хендллы дорастут до такого уровня, что портировать проекты на них будет просто, или если кто-нибудь предложит мне сделать игру специально под них, мне это будет интересно. Но пока мы сфокусированы на другом.

«СИ»: Расскажите о вашем проекте Grimm. В «Алисе», понятно, главной героиней была Алиса. Но в Grimm собраны разные сказки, и в них действуют разные герои. Кто будет главным персонажем?

А.М.: Главгероя зовут Grimm (Grimm). Он живет в мире, где обитают персонажи сказок. А Grimm потерял свою сказку. Он сын царя Мидаса, прикосновение которого все превращало в золото. Но все, к чему притрагивается Grimm, ломается, умирает и разлагается. Он не знает, как его зовут, не знает своей сказки и ищет ее.

«СИ»: Видел картинку с Златовлаской на вашем сайте (смотрите врезку). Почему она такая, э-э, злая?

А.М.: Мир Grimm вышел из равновесия. Вся тьма была высосана из него, поэтому, например, медведи стали такими добрыми, что не смогли поставить Златовласку на место. Она выросла до ужасных размеров (*халвной каши объема, наверное. – И.Ч.*), и медведи ничего не смогли с этим поделаться.

«СИ»: Чем вообще занимаетесь на досуге?

А.М.: Сейчас у меня абсолютно нет свободного времени. Я перебираюсь в Гонконг (*поближе к офису Enlight. – И.Ч.*), продал дом, уже 3 недели в деловых поездках по Европе. Времени просто нет. ■



похожие на фонарики на ножках. – И.Ч.), пустившийся в степлерный разгул. Если будете играть, рано или поздно наткнетесь на него.

«СИ»: Не дадите ли какую-нибудь интересную подсказку к игре?

А.М.: В игре множество скрытых возможностей. Я могу посоветовать, например, следующее: поскольку D-Tritus – репортер, он автоматически получает камеру, которая встроена в его голову. С этим связана небольшая хитрость. Если вы достаточно долго будете смотреть на какого-либо персонажа, через минуту или около того он делает что-нибудь дурацкое: начнет танцевать или еще как-нибудь странно себя вести. Сфотографируйте его в этот момент, и вы сможете неплохо заработать.

«СИ»: Название вашей компании – The Mauretania Import Export Company. Что оно означает?

А.М.: «Мавритания» – название океанского лайнера. Это был ко-



Grimm – новый проект Американка МакГи в рамках серии «извращенных сказок». Пока он находится на стадии концепт-дизайна, но уже сейчас можно приобрести различный мерчандайз по нему – например, кружки с изображениями Семи Смертных Гномов (да-да, их зовут Чревогодие, Зависть, Жадность и так далее).



Сайт Американка МакГи – <http://www.americancmcgee.com>

10 АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам рекламы обращайтесь
в службу Мультимедиа:
Москва, ул. Саввинская, 21
Тел.: (495) 737-62-37
Факс: (495) 661-44-67
197110, СПб, ул. Думская, 14/16

Новая СФЕРА твоей новой жизни!

Сфера Материк Власти

- Новый Материк
- Новые модели персонажей
- Новая анимация
- Новая одежда и доспехи, отображающиеся на персонажах
- Новая система развития персонажа – выбирайте себе профессию

 **НИКИТА**

<http://sphere.yandex.ru>

Яndex
Найдётся всё



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: adventure/action/racing/shooter/music/
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Take 2 Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Rockstar North
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.rockstargames.com/sanandreas>

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

ЧЕРНО-БЫЛЬ

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

Имя на руках громадину уровня GTA, нелегко каждый раз прыгать выше головы: для Rockstar единственный способ превзойти собственное творение – это развитие вширь. Территория становится все объемнее, игрок дозволяется больше, растет число машин-городов-заданий, наращивается количество мелких деталей... Сам геймплей жестко определен еще две игры назад, и кардинально меняться не может в принципе. К чести Rockstar, их можно назвать чемпионами по прыжкам выше головы.

Многое о San Andreas стало известно до релиза. Разработчики исправно потчевали нас подробностями: в распоряжении игрока целый штат с

тремя огромными городами; у главного героя параметров чуть ли не больше, чем у персонажа Sims (одеваться-стричься просто необходимо, а коли не посещать спортзал, то растолстеет!); аутентичная атмосфера девятидесятых годов в лос-анджелесском негритянском гетто – и великое множество мини-игр, аккуратно переплетенных с «генеральной линией». Пресс-версии не существовало, специализированные журналы получили новую GTA не загодя, как это обычно происходит с блокбастерами, а в день поступления проекта в магазины. – и мы знали о San Andreas немалого больше рядового геймера.

▶ МАЗА ФАКА

Помните фильм «Не грози Южному Централу, попивая сок у себя в квартале»? Атмосфера, антураж – точь-точь оттуда. Наигравшись мафиозны-

ми разборками и пляжными перестрелками, Rockstar ударились в наичернейшую блэксплуатацию. Главгерой San Andreas – ниггер, и кореша его – ниггеры, а вокруг сплошной шоколадный рай – негритянский квартал с вальяжно прогуливающимися черными чикасами, тлеющими на завалинках афробабушками, подпрыгивающими в ритме хип-хопа «кадиллаками», наркотой, рэп-дуэлями, порнограффити и непременными драйв-бай, когда эбонитовые братья набиваются в авто и мчатся по территории чужой банды, поливая огнем из «узи» горшки с кактусами, заботливо расставленные на подоконнике дядей Томом. С центральной фигурой Сиджея мы вас знакомили пару номеров назад, остальные персонажи – один другого колоритнее, уже участковый Тенпенни в исполнении Сэмюэля Джексона дорогого стоит, не говоря о Дымке, существующем в симбиозе с гигантским коском ганджубаса, рэпер-петушке Оуджей Локе, крикливой сиджеевой сестрице и ее пуэрториканском хахале. Общаются здесь сочно, образно, выпукло и сугубо непечатно – в нескольких начальных роликах слово «fisk» звучит чаще, чем во всех предыдущих проектах для PS2, вместе взятых; стреляют много, из

ВЕРДИКТ

СУПЕР!



9.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

▶ ПЛЮСЫ

Объем игрового пространства, разнообразие моделей геймплея, юмор, саундтрек и внимание к мелочам.

▶ МИНУСЫ

«Шаткое» управление все усложняет. Графика – средняя. Восприятие игры зависит от вашего отношения к американским неграм.

Добрый десяток, если не больше, хороших и разных игр в одной коробке. Вещь, которая определенно стоит своих денег.

ВИДЫ?

В НАЛИЧИИ

GTA никогда не щеголяла впечатляющей графикой, особенно в реализациях для PS2. San Andreas выглядит лучше Vice City, хотя продвижение вперед совсем незначительное. Движок выдает максимум 30 кадров в секунду, дистанции отображения объектов чуть выросли. Текстуры высокого разрешения на приближающихся объектах быстрее проявляются на новенькой приставке, а если ваша PS2 крутит диски не первый год – будьте готовы к задержкам. Говоря субъективно, графически игра уступает недавней Driv3r от Atari, которую тоже сложно назвать эталонной по части картинок.

+ БОЛЬШЕ, ЧЕМ	+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Grant Theft Auto: Vice City	Grand Theft Auto III
ВЕНЕЦ СЕРИАЛА. ИГРАТЬ – НЕ ПЕРЕИГРАТЬ.	

Carl, just concentrate on the driving and we'll take care of the shooting.

▶ Друганы поначалу пользуют Сиджея в качестве водителя ударного негромобиля.

Use the left analog stick or a, and P to select a hairstyle. A = View B = Buy

Hairstyle	Cost
Classic	\$100
Classic & Mohawk	\$150
Classic & Curly	\$200
Classic & Straight	\$250
Classic & Shaved	\$300
Classic & Braided	\$350
Classic & Curly	\$400
Classic & Straight	\$450
Classic & Shaved	\$500
Classic & Braided	\$550
Classic & Curly	\$600
Classic & Straight	\$650
Classic & Shaved	\$700
Classic & Braided	\$750
Classic & Curly	\$800
Classic & Straight	\$850
Classic & Shaved	\$900
Classic & Braided	\$950
Classic & Curly	\$1000

▶ Первым делом наворачивайте прическу афро. Афро без афро – не настоящий афро.

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

▶ Характерная ситуация «Это не я».

ДОЛГОИГРАЮЩАЯ ПЛАСТИНКА

Изоминка GTA в том, что даже после окончания слегка ветвящейся сюжетной линии игровой процесс не останавливается: в вашем распоряжении остается весь необъятный Сан-Андреас с его городами, городками, поселками, реками-горами-лесами-полями, техникой и прочая, прочая, прочая. Скорее всего, вам и после «официальной» концовки будут попадаться ранее неизведанные уголки, неиспробованные занятия, хитро запрятанные транспортные средства – сюрпризов и секретов здесь такое безумное количество, что их вполне должно хватить до выхода следующей части сериала. Если говорить о продолжительности и разнообразии геймплея, никакая другая игра на PS2 не сравнится с GTA: San Andreas в плане позитивной отдачи от той суммы, которую вы выложите за нее в магазине.

КАК СЛЫШИМОСТЬ?!

ЗА-ШИ-БИТЬ!

Средняя графика при таком бесподобном (в смысле – без точного подбора, ну нет же достойных аналогов!) геймплее уходит на второй план, а вот звук, точнее музыкальное сопровождение, вносит огромный вклад в формирование образа игрового мира: как и раньше, с большим вкусом подобранная музыка (представлены девяностые годы во всем их многообразии: это Доктор

Дре и Айс Кьюб, Джордж Клинтон и Джо Кокер, Public Enemy и Guns'n'Roses, Depeche Mode и Дэвид Боуи – десять станций крутят около сотни треков десятков исполнителей и коллективов) и, что не менее важно, наичернейший юмор рекламных роликов и диджейской болтовни. Я как-то полчасика стоял на обочине, угорая над пародиями на ток-шоу.

всех стволов, по делу и без, с неизменным антрацитовым пафосом. Поначалу вся эта, с позволения сказать, субкультура несколько сбивает с толку, но вскоре игрока уже несет на волнах черного грува – подсаживаешься, йоу.

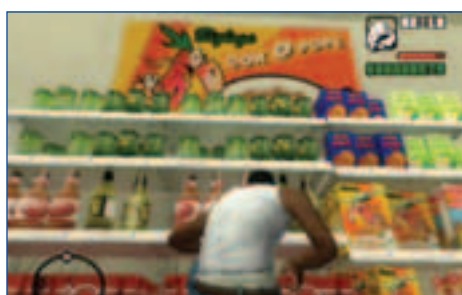
➤ ЧЕРНЫЙ БУМЕР

Фундаментальное отличие GTA от всех остальных «симуляторов бандогана» в том, что при запуске этого типа игр ты думаешь: «так, что же я тут могу делать?». Однако в GTA этот вопрос очень быстро сменяется на восторженное: «чего же я здесь делать не смогу?». В случае San Andreas это верно как никогда: весь геймплей сформирован из мини-игр разной степени сложности, по сути перед нами удачное слияние идей Shemvue и The Sims. Ты вертишь баранку, а сидящие рядом кореша высунулись из окон и полосуют мелькающее впереди авто мафиозного босса – стрельба идет из купленных да-

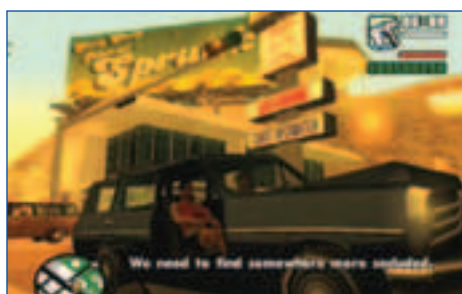
веча у знакомого дилера стволов, а машина твоя угнана три дня назад и с тех пор дожидалась вас в гараже явочного домика, приобретенного в прошлом месяце на деньги, вырученные при шантаже местных наркодилеров. У тебя на голове прическа афро – она сделана в парикмахерской, соседствующей с тату-мастерской, где ты набил свои первые наколки; раз в неделю ты докупаешь что-то из одежды и побрякушек – футболки, шорты, джинсы, цепи, банданы, кепки и очки – шмоточный магазин как раз по дороге в спортзал, где ты частенько выжимаешь килограммы и спаррингуешься с отставным боксером: надо подучить новые приемы и сбросить вес, набранный на пицце и гамбургерах. Когда мы говорим «гамбургер» – подразумеваем не просто строчку в меню, а всамделишную закусочную с посетителями и обслуживающим персоналом, куда СиДжей наведывается за свежей дозой хо-

лестерина; когда говорим «магазин» – имеем в виду заведение с примерочной и зеркалом, перед которым можно сколько угодно вертеться в разных прикидах. Любая машина из едущих по дорогам, включая патрульные полицейские, может стать вашей – достаточно заставить ее остановиться и вышвырнуть оттуда прежних владельцев. То же касается катеров, лодок, яхт и гигантского танкера. Получите лицензию на управление авиатранспортом – и в вашем распоряжении кукурузники, вертолеты, реактивные и турбовинтовые самолеты пассажирской и грузовой авиации. В крайнем случае, под руку всегда подвернется мотоцикл или велосипед ВМХ – последний пригодится не только езды и для выполнения трюков, но позволит еще сбросить лишний вес, повысив силу и выносливость. Арсенал транспортных средств, насчитывающий многие десятки типов и моделей, позволяет путешествовать сколько душе заблагорассудится: даже если железный конь сломался или разбит, замена всегда найдется на расстоянии вытянутой руки. Чем лучше игрок следит за внешностью СиДжея, тем охотнее к тому в машину просятся подружки, которых можно прокатить до ближайшей закусочной, ресторана или ночного клуба (в этом случае готовьтесь к танцевальной мини-игре, тренирующей чувство ритма). А ведь это только факультативные дисциплины: основные сюжетные миссии, выполнением которых вы вольны заняться в любой момент, подразумевают прицельную стрельбу по бензобакам, домушничество (чистейший stealth action), войны за территорию с соперничающими уличными группировками, малевание граффити, стритрейсерские заезды, уста-

ОБЩАЮТСЯ ЗДЕСЬ СОЧНО, ОБРАЗНО, ВЫПУКЛО И СУГУБО НЕПЕЧАТНО – В НЕСКОЛЬКИХ НАЧАЛЬНЫХ РОЛИКАХ СЛОВО «FUCK» ЗВУЧИТ ЧАЩЕ, ЧЕМ ВО ВСЕХ ПРЕДЫДУЩИХ ПРОЕКТАХ ДЛЯ PS2, ВМЕСТЕ ВЗЯТЫХ.



▶ Весеннее фото с Е3: Полосатый орудует в лос-анджелесском супермаркете. Быль.



▶ Подцепив тетку, везите ее в едално или танцевально. Дальнейшее предсказуемо.



▶ Финалист заездов по метроновьям выбирается на поверхность. Мотоцикл уворован на расстоянии в полгорода от этого места, нырок в тоннель помог избавиться от преследователей: из распушило поездом.



<http://www.rockstargames.com/sanandreas>

...И ВРЕЗКА ПРО ТЕТОК



Традиционный способ развлечения из GTA, ставший уже притчей во языцех, перекочевал и в San Andreas. Воспользовавшись услугами жрицы любви и заплатив по счету, вы вольны высадить дамочку из машины и, не отходя от кассы, закатать пугану в асфальт. А потом подобрать денежки, которые покинули было ваш карман. Возможность с особым цинизмом демонстрировать вопиюще аморальное и бесчеловечное поведение который год исправно подвергает в праведный гнев американских сенаторов и юристов, которые добиваются наложения запретов на продажи игры, и без того носящей рейтинг Mature.



новку пластиковой взрывчатки, рандеву со старыми знакомыми, игру в казино и многое, многое, едва ли не бесконечно многое другое. GTA: San Andreas можно ценить уже за то, что она позволяет поехать на набережную и любоваться закатом, выкинув на время из головы еду, одежду, семью, друзей, работу, спорт, оружие и бизнес. А когда на остывающем небе покажутся звезды, можно вспомнить о том, что надо заработать на новый спойлер, вызвать жрать калорийную пиццу и сменить, наконец, тренера с боксера на каратиста. Скриптовая часть и случайный фактор взаимодействуют идеально: это живой, действующий мир с широчайшими возможностями для игрока. Вселенная GTA слегка напоминает устройство Shenmue, но в блестящей для своего времени разработке AM2 свобода действий персонажа была куда более ограничена, а скрипtivo/случайный подход заменяли спорные и гораздо менее интересные в геймплейном плане Quick Time Events.

БЛАНКО / НЕГРО

Рольевые элементы – давайте уж назовем их своим именем – совершенно не напрягают. По мере прохождения «прокачка» идет практически незаметно: без видимых, казалось бы, усилий с вашей стороны подскакивает вверх то один, то другой параметр; здоровье же

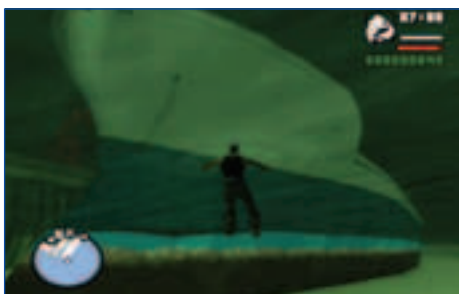
GTA: SAN ANDREAS МОЖНО ЦЕНИТЬ УЖЕ ЗА ТО, ЧТО ОНА ПОЗВОЛЯЕТ ПОЕХАТЬ НА НАБЕРЕЖНУЮ И ЛЮБОВАТЬСЯ ЗАКАТОМ, ВЫКИНУВ НА ВРЕМЯ ИЗ ГОЛОВЫ ЕДУ, ОДЕЖДУ, СЕМЬЮ, ДРУЗЕЙ, РАБОТУ, СПОРТ, ОРУЖИЕ И БИЗНЕС.

можно поправить у любого торгового автомата с шоколадками и газировкой. Легкий доступ к «лечилкам» компенсирует шероховатости игрового процесса, хорошо знакомые обладателям предыдущих частей серии и никуда из San Andreas не улечившиеся. Заложенный в основу мира фактор случайности вкупе с неидеальной моделью управления и частенько чудящим автоприцеливанием означает, что вас частенько будут «убивать» совершенно неожиданно. Сам по себе факт «смерти» не так страшен: Сиджея исправно откачивают в больнице, разве что оружие конфискуют, – но частота, с которой происходят подобные нокауты, и тот факт, что случается это либо из-за невозможности увидеть стреляющего противника, либо из-за совершенно незапланированного удара в полицейскую машину и вызванной этим погони со стрельбой, либо еще из-за какого пустяка, который невозможно предусмотреть, – все это временами напрягает. По крайней мере, ситуация понятна: движок, по сути представляющий из себя пышный букет мини-игр, при попытках увязать его в единое целое будет неизбежно поскрипывать на стыках. Как относиться к вылезавшим огрехам вроде нечеткости управления в отдельных сегментах, каждый решает сам – по мне так достоинства новой GTA запросто перекрывают все ее тра-

диционные минусы. Один из которых – отсутствие кнопки «вернуться к началу миссии», раздражающий, пожалуй, сильнее прочего – но ровно до тех пор, пока вы не одолеете сравнительно сложный «деревенский» период между первыми двумя городами, дальше все снова будет... в шоколаде.

Очередная GTA, как странно это бы ни звучало, имеет определенное духовное сходство со старенькими проектами для NES, открывшими новые горизонты в области исследования игрового мира, предоставившими ранее невиданную градацию свободы (вспомним первые Dragon Quest и Final Fantasy) и вместе с тем настолько требовательными к игроку, что джойпады так и летали об стену. Детище Rockstar отчасти лежит в русле жанра, которому положила начало The Sims: соединяет в себе черты боевика, черной (теперь уже во всех смыслах) комедии; спортивного и гоночно-гомосимулятора, музыкальной игры; она вобрала в себя почти все главные наработки индустрии за последние десять лет; игра объемнее и глубже большинства RPG и далеко не так навязчива, как лучшие шутеры. Она меру качественна, поразительно увлекательна, задорна, похожа на все сразу и оттого так удачна. По справедливости, именно GTA сейчас наиболее полно отражает значение словосочетания «ролевая игра». Виват, йоу. ■

КОГДА МЫ ГОВОРИМ «ГАМБУРГЕР» – ПОДРАЗУМЕВАЕМ НЕ ПРОСТО СТРОЧКУ В МЕНЮ, А ВСАМДЕЛИШНУЮ ЗАКУСОЧНУЮ С ПОСЕТИТЕЛЯМИ И ОБЛУЖИВАЮЩИМ ПЕРСОНАЛОМ, КУДА СИДЖЕЙ НАВЕДЫВАЕТСЯ ЗА СВЕЖЕЙ ДОЗОЙ ХОЛЕСТЕРИНА.



Регулярные занятия экстремальным дайвингом (без оборудования) развивают организм! Изнутри!



Вправа – венец моего гаража, моднее этой малютки только танк.

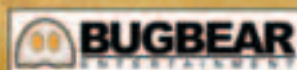


Поначу некоторые районы карты для вас закрыты: если добраться туда вплавь, на Сиджея объявляет охоту вся местная полиция вместе с ФБР. И даже угнав грузовик спецназа, вы долго не продержитесь.

ЖАЖДА РАЗРУШЕНИЯ



FLAT OUT



Товар сертифицирован. По вопросам оплаты заказов обратитесь по тел.: (812) 786 96 91, e-mail: buka@buka.ru



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

<http://www.starocean-europe.com>

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА



Нет, бывало и хуже. Иногда. У Star Ocean есть очень серьезная проблема – озвучка диалогов и их перевод. Очевидно, что многие оригинальные шутки были потеряны, из-за чего сценки с ними просто «провисают». Совсем неудачно подобраны актеры – только главному герою повезло. И это притом, что оригинальный японский звук с субтитрами на английском языке выставить нельзя! Настоящее преступление, ведь всем хорошо известно: лишь в Стране восходящего солнца работу над диалогами поручают лучшим профессионалам, на Западе этим занимается кто попало – за редким исключением. Из-за этого в игре наблюдается явное несоответствие между текстом, характером и внешностью героя и его голосом, теряется эмоциональный контакт с персонажами.

STAR OCEAN 3: TILL THE END OF TIME



КОСМОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

Светлое будущее, рай из представлений демократов-экологов-сибаритов, мир Star Ocean с первых кадров вступительного ролика очаровывает уставших от киберпанковских экзерсисов геймеров-романтиков. Удивительное сходство героев игры с персонажами Xenosaga, отмеченное в прошлогоднем превью, распространилось даже на политическую систему – мирная Федерация объединила сотни планет, законы ее строги, но справедливы, уровень жизни – не заоблачный, но роскошный по нашим меркам. Сценаристы Star Ocean не стали эксплуатировать – в который уже раз – хорошо знакомые лишь эрудитам философско-религиозные концепции. Ирония заключается в том, что простые ходы и решения, беззастенчивое использование идей Хайнлайна и Гэррисона, стали уникальной чертой игры. Принцип «новое – хорошо забытое старое» сработал особенно хорошо в случае с японской аудиторией: западную фантастику в России знают все же лучше. Вполне

современные люди в футуристических декорациях живут в Star Ocean 3. Курортная планета Хайда (Hyda) отнюдь не выглядит чужой нам – она столь же «настоящая», что и девочка Алиса, придуманная Киросом Бульчевым. Замените телепортаторы на лифты, безликий напиток на колу, игровые симуляторы на консоль с джойстиком, повесьте в небе наше Солнце, а по ночам – наши звезды и Луну – получите рядовой тропический рай из реклам туристических агентств. Это ли не экстенсивное развитие цивилизации, нарисованное многими фантастами, по представлению которых «на каждом астероиде будет и церквушка, и шериф»? Наивность такого «будущего» – с его официально оформленным запретом на прогрессорство, карикатурной коррумпированностью чиновников, бородатыми анекдотами о блондинках – придает Star Ocean

еще большее очарование. Да и присутствует «настоящий» мир Star Ocean скорее на фоне, предлагая геймеру посетить то одну, то другую «недоразвитую» планету со своими религиозными представлениями, политическим устройством и достижениями в области магии и технологии. Подобное путешествие по Галактике «автостопом» – серьезный прогресс по сравнению с Star Ocean: Second Story с ее двумя равновеликими мирами. Экстенсивный, правда. Шестидесять часов как минимум займет игра – и это если не использовать весь ее потенциал! Города с магазинами, гостиницами, NPC, потенциальными друзьями и смертельными врагами, сундуками в самых неожиданных местах, миниквестами и дополнительными сюжетными сценами уходят в прошлое во многих сериалах, но только не в Star Ocean. Напротив, единство игрового

ИСТОРИЯ ОДНОГО БАГА



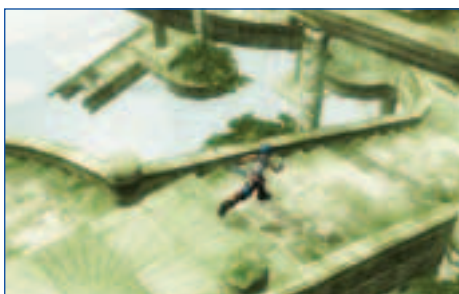
КАК SQUARE ENIX ОКОНФУЗИЛАСЬ

Запоздавший релиз Star Ocean 3 был подпорчен и багами, и плохим балансом боев, и прочими мелкими недоработками. Square Enix во имя сохранения имиджа сериала, а также компенсации выпадающих продаж, вскоре выпустила в Японии обновленную версию с подзаголовком Director's Cut. Американский и европейский релизы – ее

локализованный вариант, там исправлены все ошибки, а вместо них добавлены новые предметы, мини-игры, локации и герои. Пятилетнее (игра была анонсирована в 1999 году) ожидание не было напрасным, и в отличие от жителей Страны восходящего солнца, нам не пришлось выкладывать по полсотни долларов дважды.

— ХУЖЕ, ЧЕМ	+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht	Legia 2: Duel Saga

К ВЫСШЕЙ ЛИГЕ ЖАНРА STAR OCEAN ОТНОСИТСЯ, НО НА ЗВАНИЕ ЧЕМПИОНА НЕ ПРЕТЕНДУЕТ.



Камера подвешена высоко, огрехи модели персонажа незаметны.



Зайдя в меню, можно спокойно выбирать заклинание – бой в это время остановлен.



Иногда графика кажется настолько красивой, что хочется накинуть балл, а потом еще один, и еще... Но, к сожалению, не вся игра выглядит так – есть откровенно скучные и однообразные локации.

ВЕРДИКТ



КОСМОопера



7.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Оригинальная система боя, большая продолжительность игры (два двухслойных DVD), интересный сюжет.

Минусы

Графика не слишком впечатляет, дизайн 3D-моделей героев слабый, английская озвучка плоха.

Уступая Final Fantasy X и Xenosaga, игра все равно является одной из лучших масштабных JRPG.

ВСЕЛЕННАЯ STAR OCEAN



ОДНА НА ВСЕХ, БОЛЬШАЯ-ПРЕБОЛЬШАЯ

Till the End of Time уже третья «основная» часть Star Ocean и четвертая игра в серии (если учитывать Blue Sphere на GBC). Ранее Star Ocean издавался Enix, и теперь является одним из ключевых брендов Square Enix наряду с Final Fantasy и Dragon Quest. Серил сильнее прочих связан с анимешной субкультурой. Это прослеживается в дизайне героев и сюжете; а по мотивам

первой игры был выпущен полноценный сериал под названием Star Ocean EX. Однако, как и в случае с большинством RPG-сериалов, для понимания событий Star Ocean 3 совершенно не обязательно знать о событиях предыдущих игр. Хотя мир игры, очевидно, тот же, что и раньше – или очень похож на него – набор героев и завязка сюжета уникальны.

мира с плавным переходом из локации в локацию без задействования «большой карты», дебютировавшее в Final Fantasy X, оказалось важнее, чем сохранение преемственности по отношению ко второй части. Подобно Xenosaga, новый Star Ocean отличается длинными сюжетными сценами – к сожалению, зачастую не слишком интересными. Сохраняться традиционно можно лишь в особых точках, и расставлены они не всегда разумно. Игра коварна и жестока, к развращенным Final Fantasy геймерам относится с небрежением, убивая их в сражениях с обычными монстрами и отбрасывая на полчаса, а то и больше, назад. Причина высокой смертности кроется в давних традициях сериала, из-за чего его по нынешним меркам можно считать даже хардкорным. Лечебные предметы попадают часто, но восстанавливают слишком мало часть линейки HP. Оживление персонажей поначалу невозможно вовсе, да и позже обходится слишком дорого. Враги редко бывают совсем беззащитными – чуть зазевался, и один-два героя уже лежат на сырой земле и не шевелятся.

Бои в духе Star Ocean – вообще отдельная песня. Драться в реальном времени с возможностью уйти на паузу нам приходилось и в сериале Tales, и в недавнем hack, однако только здесь схватка протекает на безумно высоких скоростях, а линейка жизненной энергии имеет свойство быстро сокращаться. Сложно очень будет поначалу. Но в Star Ocean все «сделано для людей». AI напарников работает неплохо, да и тактику для него можно выбирать. Переключение с одного героя на другого удобно, серии атак могут быть расширены за счет правильного тайминга (читай: нажимать на кнопки ударов – их две – надо со строго определенным интервалом), боевые скиллы настраиваются – очень похоже на все ту же Xenosaga, кстати! Так что как привыкнете вовремя лечиться, пользоваться защитной аурой (о ней, равно как и об изобретениях, приготовлении пиццы и прочих мини-играх читайте в прохождении в следующем номере), так все будет в порядке. К хорошим новостям надо отнести и отсутствие random encounter. Все монстры видны на карте заранее, от

них можно убежать. А если не получается – применить специальный предмет, временно «замораживающий» гадов. Очень удобно.

Показатель правильности баланса Star Ocean – битвы с боссами. Настоящий фанат JRPG знает, что те не должны быть как непобедимыми, так и совсем уж беззащитными. Идеальный вариант – когда партия героев на последнем издыхании, израсходовав все «лечилки» и запасы маны, приготовившаяся уже было к достойной гибели, вдруг все-таки добивает тварь. Я не прошла еще Star Ocean 3 до конца, но пока что все было именно так.

И, наконец, дизайн... Знаете, это редкий случай, когда не кажется, что «анимешность» всегда делает игру красивой. Модели персонажей Star Ocean, несомненно, уступают имеющимся во многих современных JRPG, но это еще полбеды. Их большезлозость и разноцветноволосость не сопровождается – за редким исключением вроде мисс Розетти – интересными изысками в дизайне. Ни тебе божественно красивых эльфиек, ни нечеловечески изящных андроидов – обычные юноши, девушки и мужчины в полном расцвете сил. К слабому – давайте называть вещи своими именами – по меркам JRPG (не забывайте об этом) дизайну привыкаешь быстро, игра все равно воспринимается очень хорошо. Да и города, модели героев и врагов в бою, дизайн космических кораблей хороши. При всех своих шероховатостях Star Ocean 3 все же является одной из лучших японских ролевых игр для PlayStation 2. Однако, увы, огромный потенциал сериала и пять лет разработки могли бы стать основой для куда более громкого релиза. ■



Бои сопровождаются яркими спецэффектами.



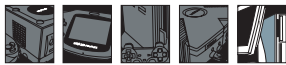
Двухмерные портреты персонажей великолепны. Куда лучше 3D-моделей.



А это знаменитый файтинг-режим. Забавное, но не слишком интересное дополнение к RPG.



В Star Ocean важно понимать: безобидные враги закончились в первой же локации. Любая схватка может привести к вашей гибели. Нельзя забывать лечить персонажей и контролировать действия AI.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS/RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М» / Game Factory Interactive ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood Productions
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Phenomic Game Development ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D ускоритель (32 Мбайт)

<http://www.spellforce.com>



▶ Каждый из этих монстров обошелся мне в 60 гномов. Такие враги здесь не редкость.



▶ Бой «стенка на стенку» на фоне заснеженных пейзажей – лучшая иллюстрация к игре.



▶ Бойцы алого легиона представляют собой в основном перекрашенных темных эльфов, но каждый из них стоит десятка бойцов. Действительно новых юнитов в игре немного и «производить» их, увы, нельзя.

ВЕРДИКТ

СВОЕОБРАЗНО

7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы
 Захватывающий, глубокий сюжет; большая продолжительность игры и сильно возросшая роль RPG-элементов.

Минусы
 Отсутствие какой-либо тактики, все тот же твердолобый AI и абсолютная линейность.

Разработчики попытались расширить ролевую часть и, кажется, немного перестарались.

SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER

ОКРОПИМ СНЕЖОК КРАСНЕНЬКИМ

Илья «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

Оригинальный SpellForce был отличной стратегией, покорившей прекрасным сюжетом и неповторимым геймплеем. Правда, проект все же не был лишен недостатков. За что мы его ругали? Правильно, за idiotический AI и ролевую часть, бывшую скорее украшением, чем важным элементом игры. Разработчики решили устранить все изъяны в первом же add-on'е. О результате их усилий, прямо скажем, нельзя судить однозначно.

Сюжет никак не связан с предыдущими событиями и предлагает погрузиться в новую занимательную фэнтези-историю. Нам предстоит оградить мир от смертоносного дыхания ледяного дракона, спасти эльфийскую королеву и сразиться с алыми легионами зла. Сюжет масштабный, отлично продуман, и почти каждая миссия радует неожиданными поворотами. Начало же вполне привычное. Двое неизвестных призывают главперсонажа из портала и без лишних разговоров отправляют спасать мир, наполненный новыми монстрами и необычными героями.

Первые из двенадцати карт наводят на мысль, что этот add-on – продолжение не Spellforce, а другой игры. Герой в компании бессмертных AI-компаньонов прогуливается по необъятным просторам, методично вырезая кучки тщедушных монстров, и набивает мешок трофеями. Здравствуй, Diablo, мы скучали! С появлением баз картина меняется, но не сильно. Все карты разделены заскриптованными воротами на множество участков и чем-то смахивают на железную дорогу. Мы движемся по строго определенному маршруту и переходим к следующему участку, лишь выполнив очередное задание. Забудьте о свободе! Еще хуже обстоят дела с искусственным интеллектом. Никаких маневров, никакой тактики – ему и так тяжело! Одна большая ограниченная скалами дорога, в разных концах которой на-

ходятся наша и вражеская базы, станет привычным полем боя. А прорвать оборону в лоб можно лишь восьмьюдесятью лучшими бойцами, до появления которых потребуются играть несколько часов. Порой нам и вовсе придется зачищать всю карту героями (так что рекомендую играть бойцом) с тем, чтоб потом отстраивать базу и создавать огромную армию для уничтожения одного великана.

Нетрудно догадаться, что разработчики решили сделать акцент на RPG-часть. Значимость героев возросла, а выполнение второстепенных квестов стало играть важную роль. Более того, все задания вырываются за рамки банального «поди туда, принеси то». Все это, помноженное на интересный сюжет, дает положительный результат: игра и впрямь захватывает. Но, если вы забыли, мы говорили о стратегии... ■



▶ Играть воином проще всего, особенно вначале.

УГОЛОК СВОБОДЫ

НОВЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

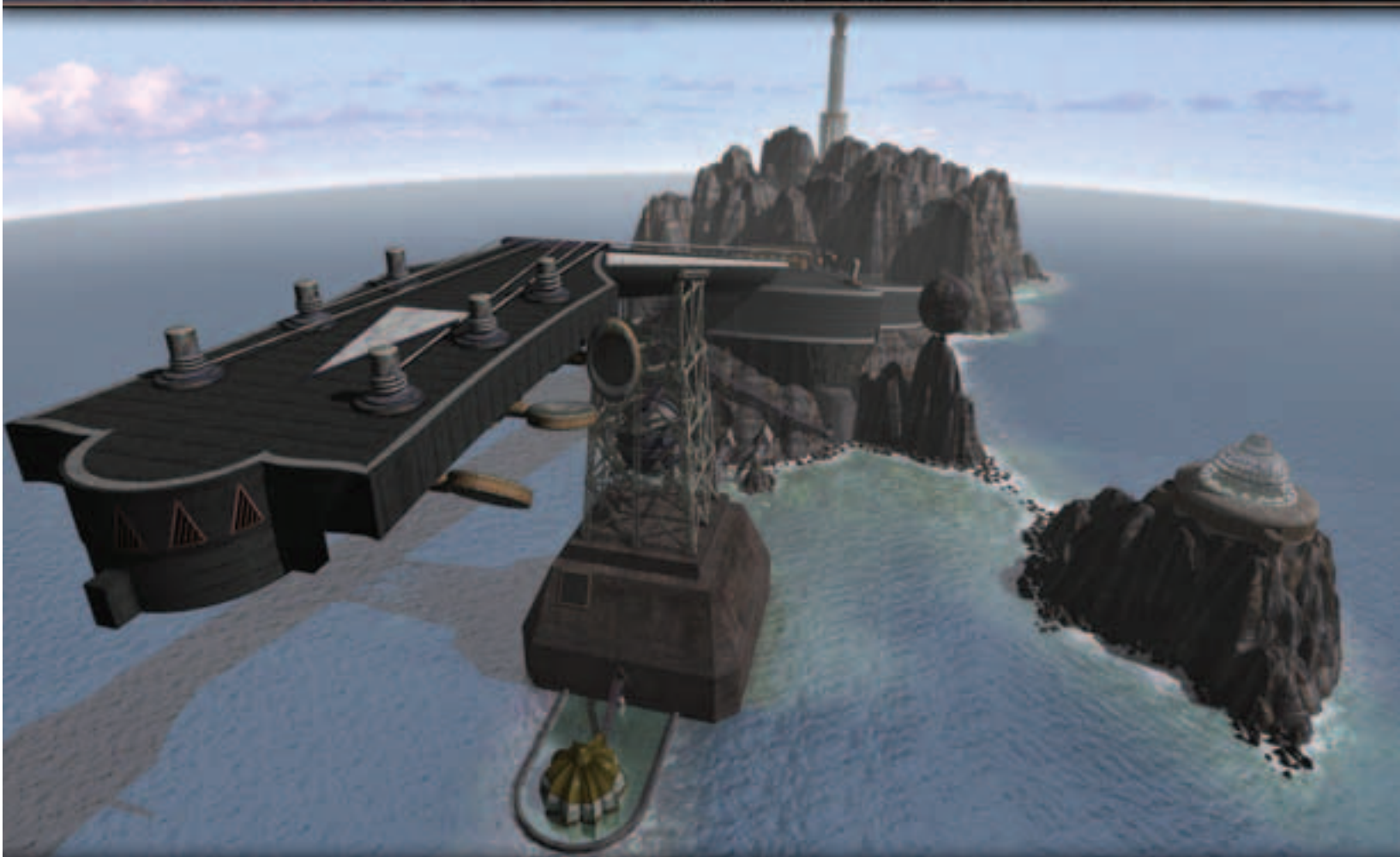
Одно из важнейших новшеств этого дополнения – режим «Свободной игры». Наконец-то нам позволено сыграть против компьютера на любой из карт. Причем их можно проходить по очереди, сохраняя, как в кампании, своего персонажа. Для его прокачки существуют целые миры торговцев. Часть карт ориентирована на прохождение героями, часть – на стратегический геймплей. На последних можно играть вдвоем или втроем, подыскав в Интернете единомышленников.



ХУЖЕ, ЧЕМ	ИНТЕРЕСНЕЙ, ЧЕМ
Warcraft III: Reign of Chaos	SpellForce: The Order of Down
ОРИГИНАЛ БЫЛ КАЧЕСТВЕННЕЕ, ЧЕМ BOW, ЗАТО СЮЖЕТ ADD-ON'А ИНТЕРЕСНЕЕ.	

АЛИДА

"Удивительно, но этот необъятный квест
был создан одним-единственным человеком..."
"Играманья"



Чтобы довести игру до совершенства, ее создатель, Cos Russo,
потратил пять лет жизни.
Результат его трудов - огромный мир, полный невероятных тайн.
Мир, чьи загадки откроются лишь тем, кто окажется их достоин.



© 2004 «РуссБит-Войновички» Все права защищены © 2004 «GameFactoryInteractive Ltd.» All rights reserved.
© 2004 «Project Three Interactive» All Rights Reserved. © 2004 «Dejavo World» All Rights Reserved.
www.russabit-ol.ru | Email: office@russabit-ol.ru | (805) 211-05-11 907-15-80.
Техническая поддержка: support@russabit-ol.ru | (800) 876-55-58
в Москве по телефону по адресу: <http://www.russabit-ol.ru/office>





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: «1С: Maddox Games» ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1000 МГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

<http://www.pacific-fighters.com>



▶ Тактика «Turn & Burn» в действии. Экипажу самолета остается спешно эвакуироваться.



▶ Это называется «ковровая бомбардировка». От автоколонны остались лишь воспоминания.



▶ Привлекая к конфликту японцев, нельзя было обойтись без камикадзе. Эти бестии ловко направляют израненные самолеты на объекты противника и удручающе часто уходят на тот свет не одни.

ПЕРЛ-ХАРБОР (PACIFIC FIGHTERS)

ГАВАЙСКИЕ КАНИКУЛЫ

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Все-таки талантливый мы народ – русские (знаю, что нескромно, зато как приятно!). Посмотрите, чем были отечественные игры каких-нибудь 7-10 лет назад. Проектами второго эшелона, нередко удостаивавшимися в рецензиях постыдной формулировки «неплохо для наших»!

Сказывался дефицит специалистов, недостаток опыта работы с компьютерными технологиями и банальная нехватка средств. Бюджет всего «Князя» не превышал суммы, которую западные разработчики за время создания игры на кока-колу спускают. А что мы имеем сегодня? Пи-

ратские флаги «Акеллы» гордо реют на просторах виртуальных океанов, и ни одна иностранная контора пока не превзошла «волков» в морском игровстроении. Разве что Firaxis во главе с Сидом Мейером готовится ударить кулаком по столу, выпустив Sid Meier's Pirates!: только еще не известно, что из этого выйдет. В небе тоже правят русские! «ИЛ-2: Штурмовик» от «1С: Maddox Games» перевернул все представления об авиасимуляторе военных действий эпохи Второй мировой, а череда add-on'ов лишь укрепила позиции. До сих пор серия лишена сколь-нибудь серьезных конкурентов. Разве что Microsoft достигла подобных вершин реализма в рамках линейки Flight Simulator, но то совершенно другая история. На современную

гражданскую авиацию студия «1С: Maddox Games» и не претендовала.

▶ ДЖУН-И ИВАНОВ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Скармливая прожорливому, слегка ословевшему от обилия осенних хитов CD-ROM'у диск с «Перл-Харбор», я не ожидал никаких потрясений и оказался прав. В проекте, на Западе вышедшем под именем Pacific Fighters, создатели продолжают развивать старые идеи. Они не затрагивают заложенных еще в «ИЛ-2: Штурмовик» основ, но навешивают на готовый каркас все больше занятых деталей. Плотной обработкой в оригинальной игре и двух дополнениях русский и европейский театры действий, «1С: Maddox Games» взялась за Тихий океан. Ведь над его водами разворачивались крупнейшие воздушные баталии между США и Японией.

К вашим услугам семь (вы только представьте – семь!) динамических кампаний. На всякий случай, если вы не были знакомы с предыдущими проектами от Олега Медокса и Ко, поясню, что эти кампании можно проходить по несколько раз. Миссии генерируются в случайном порядке, хотя и не меняют исход войны. В «Перл-

ВЕРДИКТ

ДУШЕВНО!



8.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Внушительный набор новых самолетов, высокая степень реализма, динамичный геймплей, неизведанные воздушные просторы.

МИНУСЫ

У «Перл-Харбор» есть все, что нужно хорошему продолжению. Остается лишь покапризничать, требуя больше новаций.

Сделанная с любовью игра. Будет интересна и заслуженным ветеранам «ИЛ-2», и вовсе не знакомым с серией игрокам.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ADD-ON

ГАВАЙСКОЕ НЕБО ДЛЯ НОВИЧКОВ И ВЕТЕРАНОВ

«Перл-Харбор» не требует наличия на жестком диске «ИЛ-2: Штурмовик – Забытые сражения» и «Асы в небе». Однако если эти игры у вас все-таки установлены, новый проект «1С: Maddox Games» может быть интегрирован прямо в них. Таким образом, запуская «Забытые сражения», вы получаете доступ к новым кампаниям и самолетам. Внимание: играть по Сети смогут лишь владельцы одинаково установленных версий – либо интегрированных, либо самостоятельных.



▶ Скинов самолетов в игре не очень много.

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

ИЛ-2: Штурмовик – Забытые Сражения

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Combat Flight Simulator 2

ЛУЧШИЙ АВИАСИМУЛЯТОР ТИХООКЕАНСКОГО ТЕАТРА ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ.

ЧУДЕСА НА ВИРАЖАХ

ХОЧЕШЬ ЖИТЬ – УМЕЙ ВЕРТЕТЬСЯ!

Искусственный интеллект не только грамотно сражается, но также использует тактику, реально имевшую место быть в авиации того времени. Американские пилоты придерживаются принципа «Zoom & Boom», а именно – летят противнику в лоб, поливая его огнем. Японцы же предпочитают системе «Turn & Burn», классическое «зависание» на хвосте неприятеля с последующим планомерным расстрелом. Естественно, бой диктует свои условия, и описанные методы применяются не всегда.



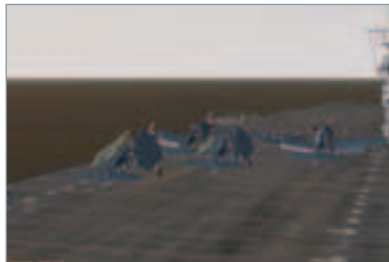
Харбор» игрок волен вступить в ряды японских летчиков, записаться добровольцем в ВВС Австралии, внести свой вклад в деятельность английской морской авиации или повоювать на стороне США в одной из трех посвященных американцам кампаний. В любом случае нам предстоит покортить гарью и копотью небо над бухтой Перл-Харбор, островами Тулаги и Флорида, а также атолл Мидуэй. К историко-географической части игры разработчики подошли со свойственной им скрупулезностью, максимально точно отразив на экране театр военных действий и силы участников конфликта.

Истинные фанаты наверняка оценят огромный комплект новых самолетов Японии и союзников. Игра пополнилась четырьмя десятками «летабельных» (включая разные модификации одних и тех же крылатых машин) и набором «нелетабельных» бомбардировщиков и истребителей.

СИМУЛЯТОР С БОЛЬШОЙ БУКВЫ «С»

Графика со времен «ИЛ-2: Штурмовик – Забытые сражения» серьезных изменений не претерпела, остался прежним и реализм. Сей факт ни в коей мере нельзя считать недостатком, ибо реалистичнее, кажется, уже прос-

то не может быть. Режим «как в жизни» дает игроку власть над такими элементами управления самолетом, предназначение которых, уверен, известно далеко не всем виртуальным летчикам-истребителям. Включение-выключение форсажа двигателя и изменение шага винта как-то не удивляет, а вот работа с высотным корректором, обогащением-обеднением смеси, использование выключателя магнето и нагнетателя, раздельное управление двигателями, возможность зафлюгировать винт и применить огнетушитель в случае пожара – все это, готов поспорить, новичка повергнет в состояние затаянного шока. Хорошо хоть большая часть нюансов опциональна, что превращает любую игру на базе «ИЛ-2» в очень гибкий, практически универсальный проект, милый сердцу как прожженных хардкорщиков, так и любителей динамики и красивой стрельбы над облаками. Единственное, к чему «Перл-Харбор» предъявляет серьезные требования, – это «железо». Для комфортной игры нужен мощный компьютер (в «шапке» дана минимальная конфигурация) и хороший, удобный джойстик. Впрочем, удовольствие от жарких схваток над Тихим океаном сторицей окупит все затраты на апгрейд. Не сомневайтесь! ■



Олег Медокс: «Либо быть первыми, либо не делать ничего»

Кто может рассказать лучше о «Перл-Харборе», чем Олег Медокс? Поэтому мы задали гуру авиасимуляторов пару вопросов. Внимайте!

«СИ»: Вы позиционируете «Перл Харбор» как самостоятельный проект на базе усовершенствованных технологий «ИЛ-2: Штурмовик». Скажите, что именно подверглось наиболее серьезной модернизации? Физическая модель, графика, звук, AI? Какие нововведения вы бы сами выделили?
О.М.: В общем-то, все было модернизировано. Больше всего пришлось повозиться с физикой посадки (и взлета) самолетов палубной авиации – хотелось добиться высокой степени реалистичности. Ведь не секрет, что до «Перл-Харбора» такого точного моделирования в симуляторах Второй мировой просто не было. Есть масса изменений в коде. AI тоже претерпел значительные модификации и усложнения в поведении.

«СИ»: Мы знаем, что, создавая «ИЛ-2: Штурмовик», вы уделили большое внимание исторической достоверности. А как насчет «Перл-Харбор»? Анализировались ли какие-то документы, литература, просматривались кинохроники, может быть, использовали мемуары очевидцев?

О.М.: То же самое и здесь. Но поскольку миссии в кампаниях генерируются, то историчности в таких заданиях все-таки меньше, чем в созданных вручную (как в первом «ИЛ-2»). В одиночных заданиях мы попытались воскресить конкретные исторические ситуации с моделированием по хорошо документированным событиям. А для фанатов сейчас готовится новый CD с достоверными кампаниями. Разрабатывается он теми же людьми, что сделали дополнение «Дороги войны» для «Забытых сражений».

«СИ»: Карты, на которых разворачиваются игровые события, создавались лишь похожими на подлинные локации или вы стремились к достоверной передаче реального ландшафта? Если да, то что для этого использовалось (аэрофотосъемка, спутниковые наблюдения)?

О.М.: Использовались современные спутниковые карты и аэрофотоснимки тех времен. Ландшафты, как и в предыдущих наших симуляторах, соответствуют реальным с поправкой на возможности движка. Отличия есть, но они обусловлены необходимостью учитывать мощность современных РС.

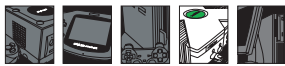
«СИ»: Провокационный вопрос: считаете ли вы справедливым утверждение, что отечественные компании «Акелла» и Maddox Games стали лучшими в мире разработчиками морских и авиационных игр соответ-

ственно? Какие западные и отечественные студии вы считаете своими основными конкурентами в жанре?

О.М.: Я не могу судить о «Морском охотнике». Отмечу лишь, что проект мне очень нравится, и, на мой взгляд, он будет лучше и популярнее, чем тот же Silent Hunter III: в нем больше привлекательных особенностей для массового пользователя с точки зрения геймплея. Ну а с точки зрения графики и моделирования движения катеров игра выше всех похвал по сравнению с любым другим симулятором морских сражений. Если говорить о нас, мы ставили одну задачу: либо быть первыми, либо не делать ничего. Соответственно, конкурентом считаем только серию Microsoft CFS. Хотя выходит еще один симулятор от GMX Media в следующем году, но мне почему-то кажется, что он совсем ненадолго отвлечет часть наших пользователей.

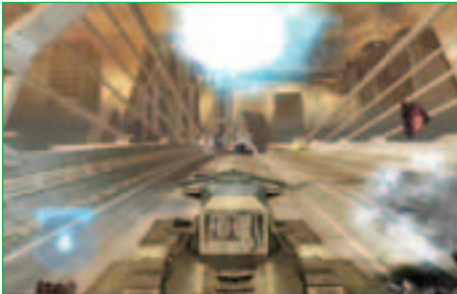
«СИ»: Традиционно не можем обойти стороной вопрос о ближайших (и не очень) планах. Готовите какую-то бомбу? На чем сосредоточитесь сейчас после выхода «Перл-Харбор»?

О.М.: Бомбить Японию точно не будем (смеется). Не этично... Пока в планах развивать «Перл-Харбор», причем для обоих типов установки. Сейчас готовим свободно распространяемый add-on, в котором будут новые самолеты, управляемые игроком, новая карта, свежие кампании, изменения в коде и некоторые исправления. Хотя небольшую бомбу после первого дополнения мы все же готовим. После него появится новый тип чемпионатов по серии симуляторов «ИЛ-2», к которой относится и «Перл-Харбор».



■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: FPS
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Bungie Software
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16

<http://www.bungie.net/Games/Halo2>



▶ На каждый хорошо бронированный танк найдется пехотинец с тяжелым вооружением.



▶ Крупнокалиберный пулемет сильно способствует успеху «наших».



▶ Пехотинец косит под бас-гитариста. Монстр – под неблагодарного слушателя. Кто победит в этой схватке – культурный землянин или варвар-инопланетянин? Все зависит от геймера!

МОНСТРЫ



Старые знакомые (Grunt, Covenant Elite, Jackal и Hunter) к вашим услугам, они не только похорошели, но и поумнели, а также обзавелись новым оружием и методами обороны и наступления. Но они не одиноки. Встречайте новую расу – Brutus. Эти хорошо вооруженные громилы производят впечатление уменьшенных Hunter'ов с похожими атаками ближнего боя, смертоносной пушкой Brute Shot и отличными способностями к вождению всей боевой техники в игре. Также мы встретим Prophet'ов. Но встречи будут носить в основном ознакомительный характер в заставках. Однако убить одного к всеобщей радости поклонников Master Chief'a нам дадут.



▶ Halo 2 – шутер футуристический и очень яркий.

HALO 2

НОВАЯ НАДЕЖДА

АНДРЕЙ «МИНАЛИШ» КОНОВАЛОВ mihalich@nm.ru
 КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН wren@gameland.ru

Когда-то боевик Halo стал не просто главным хитом для Xbox, продававшим консоль, – не в Японии, конечно, а в США и Европе. Halo символизировал саму суть идеологии платформы – эдакого PC с присутствующим лицом, где знакомые компьютерщикам жанры чудесным образом облагораживаются и дают жизнь видеоигровым хитам. Владельцы PC подобного восхищения по отношению к Halo не разделяют по одной простой причине – до них он добрался через два года в виде кривого тормозящего порта.

Игра Halo на протяжении нескольких лет занимала первые места в чартах продаж. Причиной тому – необычный сюжет, грамотные противники, отличный дизайн персонажей и врагов, но главное – мультиплеер. Соревнования по Halo проходят до сих пор, а кооперативный режим поражает своей играбельностью даже прожженных апологетов компьютерных FPS. Но

все-таки поклонникам игры за эти годы стало не хватать новых возможностей консоли. К примеру, в первой части Halo не было поддержки сервиса Xbox Live. И вот после нескольких демо-показов на различных выставках и долгого, напряженного ожидания Halo 2 поступает в продажу. Не обошлось без скандалов и тщательно срежиссированного ажиотажа. Сначала был украден французский релиз, это произошло почти за месяц до официального выхода игры и стало причиной очередной активизации гонений Microsoft на пиратов. Затем та же судьба постигла и английский релиз. За неделю до выхода легальная версия игры просочилась в розницу, на сетевых аукционах даже можно было найти коллекционную (Limited Edition) версию игры. А в день релиза многие магазины устраивали «ночной беспредел» и начинали продажи в

00:01 девятого ноября, чтобы фанаты могли получить игру как можно быстрее. Добавьте к этому полтора миллиона предзаказов только в Северной Америке – получите полную картину ошеломляющего успеха игры. Заслуженно ли Halo 2 пользуется любовью геймеров? Да. За три года разработчики сделали, наверное, единственную игру, наиболее полно использующую всю мощь Xbox, включая и его сетевые возможности. Но Halo 2 – больше, чем просто красивый FPS. Взять, к примеру, сюжет, где нам рассказывают не только о дальнейших приключениях Мастера Шефа (Master Chief), но и его инопланетного коллеги из расы Covenant. Все переходы между уровнями оформлены отличными видеовставками. Они сделаны на движке игры и выглядят, конечно, не так зрелищно, как заранее отрендеренное видео (из



ИГРА ПО ПРАВИЛАМ



ПОДБЕРИ СЕБЕ РЕЖИМ ПО ВКУСУ

Матчи в online-сражениях делятся на два типа, Quick Match и OptiMatch. И если первый быстро забрасывает игрока в пекло боя, то второй пользуется заранее заданными параметрами игры, называются они Playlist. Это несколько странное решение, потому как сразу непонятно, какой конкретно

режим будет использован. Так, например, под «Small Team» может прятаться CTF, Team Slayer или другой командный режим с некоторым набором опций, например, включенным Friendly Fire. Bungie будут постепенно расширять список таких Playlist'ов согласно требованиям игроков.

<p>■ НЕ ПОХОЖЕ НА</p> <p>Killzone</p>	<p>■ ЛУЧШЕ, ЧЕМ</p> <p>Halo</p>
<p>ЛУЧШИЙ FPS НА XBOX. ОДНАКО И НА ДРУГИХ КОНСОЛЯХ ЕСТЬ ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ИГРЫ ЭТОГО ЖАНРА.</p>	

ВЕРДИКТ



ОТ ДЯДИ БИЛЛА!



9.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Отличная графика, обновленный арсенал оружия, интересный сюжет, поддержка Xbox Live.

Минусы

Игра не так красива, как хотелось бы, нет кооперативного сетевого режима.

Возможно, лучший FPS на консолях на сегодняшний день.

ЧЕМ РУЛИТЬ БУДЕМ?



ПРЕИМУЩЕСТВЕННОСТЬ СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ

Схема управления в Halo 2 рассчитана на тех, кто играл в первую часть, для них она будет сразу понятной и удобной. На самом деле достаточно полчаса поиграть в Halo – и вы уже привыкли к джойстику Xbox и проблем с другими играми у вас не будет. Это как с велосипедом, однажды научившись – никогда не забудешь. Естественно, сделан расчет на стрель-

бу с двух рук. В остальном управление не претерпело особых изменений. Только при вождении Banshee теперь доступно выполнение трюков, напоминающих Crimson Skies. По мнению многих игроков, для Halo 2 больше подойдет старый «большой» геймпад для Xbox, так как на маленьком S Controller черная и белая клавиши несколько неудобно расположены.

последних примеров – вступительный ролик к Onimusha 3: Demon Siege), но все равно очень хорошо. Сюжет напрямую связан и с игровым процессом, ведь уровни за людей и ковенантов чередуются – им в конце концов придется объединить силы и вместе сражаться против третьей расы – брутусов (Brutus).

В ДВА РАЗА БОЛЬШЕ КАЙФА

Первое, что бросается в глаза в процессе активных боевых действий, – стрельба с двух рук. Это вносит свою лепту в поведение геймера на уровне. Ведь теперь можно выбирать различные стратегии поведения в зависимости от доступных комбинаций видов оружия. Поток плазмы из двух Plasma Rifle – это, конечно, хорошо, но лучше использовать комбинации вроде Plasma Rifle + SMG или Plasma Rifle + Needler, где вторые играют роль более скорострельного оружия, а первые – более мощного. При стрельбе с двух рук нельзя бросать гранаты, что вполне логично. В целом все это сильно расширило возможности игрока по эффективному отстрелу противников. И напомним, что, как и раньше, одновременно с

собой таскать разрешено ровно две пушки, не более того. Что доставляло особую радость при игре в Halo – управление различной техникой. Сейчас такая фишка часто встречается в компьютерных FPS, а тогда она была редкостью. Зато в Halo 2 игроки могут не только забираться в пустые машины, но и захватывать технику, находящуюся под управлением врага, – в стиле GTA. Причем есть выбор – просто занять место в кабине или, воспользовавшись гранатой, разнести машину на части, чтобы никому не досталась. Второе иногда полезно, ведь вас тоже могут выпихнуть из заветного танка. Все пятнадцать уровней однопользовательской кампании доставят массу удовольствия. Локации разнообразны – тут вам и космический корабль, и земные пейзажи. Не обойдется дело и без посещения очередного кольца Halo, из-за которого и разгорелся весь сыр-бор. В Halo 2 складывается впечатление, что можно попасть в любое доступное взору место. Огромные открытые пространства сменяются пещерами, которые затем продолжают новыми открытыми пространствами. К примеру, в миссии на космической

станции уже после проникновения внутрь иногда приходится перелетать, используя Banshee, через открытый космос на другую часть базы. Все эти переходы с открытых пространств в закрытые помещения выполнены очень грамотно и красиво, а игра ни на секунду не замирает для подгрузки новой части уровня.

СТРЕЛЯЙ – НЕ ХОЧУ

Обновление арсенала прошло почти безболезненно, лишь добавило баланса. Так Assault Rifle была заменена на Battle Rifle и SMG. Первой пушке достались удобный прицел, убойная сила и точность, а второй – скорострельность. SMG можно использовать с двух рук, в результате в ближнем бою враги превращаются в решето с небывалой скоростью. Battle Rifle в руках умелого игрока будет смертоносной не только в ближнем бою, основная проблема для нее – нехватка патронов. У пришельцев ее аналогом стал Carabine. Снайперам придется по вкусу Sniper Rifle и Beam Rifle. Отстреливать беззаботных противников с большого расстояния – одно удовольствие. Для ближнего боя можно порекомендовать Shotgun, эта игрушка при стрельбе в упор настигает дробью так, что мало не покажется. Rocket Launcher обзавелся возможностью самонаведения на большие цели. Frag Grenade, как и раньше, отлично закатывается в места плотного скопления противников, а Plasma Grenade прилипает к врагам так, что деваться им становится некуда. Изменения коснулись не только Assault Rifle; пистолет, который славился своей мощностью и оптическим прицелом, теперь уже совсем другой. Его лишили снайперского режима, хотя убойная сила не пострадала.



Судя по имени лидера, в Halo 2 по сети русские уже играют активно.



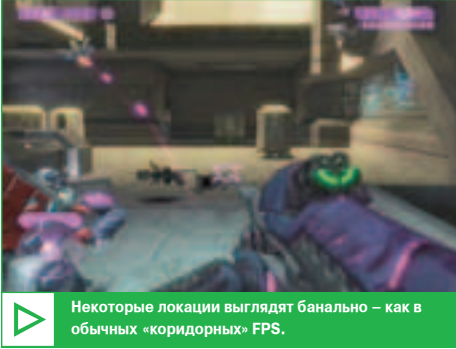
Модели персонажей в сюжетных роликах просто сногшибательны.



Охрана отгоняет назойливых безбилетных фанатов группы «Ветки», дающей концерт в этом шикарном зале. Те готовы залезть на стену, чтобы увидеть знаменитых земных левичек.



<http://www.bungie.net/Games/Halo2>



▶ Некоторые локации выглядят банально – как в обычных «коридорных» FPS.



▶ При стрельбе в упор особенно хорошо заметно, насколько качественные модели врагов.



▶ Нет, это отнюдь не симулятор разнообразной летающей техники. Однако на некоторых локациях (космическая станция, например), придется часто выходить в открытый космос на таком вот аппарате.

АУДИО



Трехмерный (5.1) звук помогает определять источники шумов, с которыми предстоит расправиться. Кроме того, Halo 2 может похвастаться великолепной музыкой от Мартина О'Донеллы и Криса Сальваторе. Во время боев и прочих экшн-сцен играют треки от групп Breaking Benjamin, Incubus и Hoobastank. Работа актеров, подаривших свои голоса персонажам, также достойна похвалы. Озвучены отдельно все стадии выстрела – от зарядки патрона до отлета стреляющей гильзы и удара ее об соответствующую поверхность. В целом все эти эффекты: взрывы, крики бойцов, звуки подлетающих кораблей, рев двигателей техники и музыка отлично сплетены в единый аудио-ряд, которому хочется аплодировать.



▶ Огонь с двух рук – это прекрасно. Доказано Halo 2.

Needler и раньше был достаточно скорострельным, а теперь, с возросшей мощностью и возможностью подзарядки получилось отличное оружие (Plasma Rifle имеет ограниченное количество зарядов и ее надо менять). Из новинок нельзя не упомянуть главную – Energy Sword. Сильнейшие повреждения в ближнем бою вашим противникам обеспечены, а автонаведение поможет не промахнуться. Brute Shot, оружие Брутусов, также не останется незамеченным. Разрывные гранаты и удар заостренным «прикладом», который по наносимым повреждениям почти равен Energy Sword, достойны внимания.

В целом возможность стрельбы с двух рук, наличие Energy Sword и остальные моменты позволяют пройти игру так, как вам это нравится. Хотите тихо убирать противников, сидя в укрытии? Пожалуйста. Есть желание врезаться в толпу и расстреливать всех в упор, поливая огнем с двух рук? Нет проблем. Есть желание валить всех в рукопашную? Кто ж против? Кстати не забывайте про стационарные пушки. Их возможности вам также пригодятся. Однако не только ручным оружием можно косить гадов, не стоит забывать и о мобильной технике. Warthog снова в деле, причем к старому управлению добавлен ручной тормоз для резких разворотов. Можно резво рассекать, пугая засидевшихся противников громким библиканьем! Ghost снабдили возможностью ускорения, а Banshee может выполнять фигуры высшего пилотажа. Танки Scorpion стоят на вооружении людей, Wraith – у ковенантов. На броню к первому может залезть четыре солдата, зато второй может временно включить режим ускорения. Улучшенный интеллект бойцов и про-

тивника проявляется не только непосредственно в бою, но и при управлении техникой: можно смело становиться за пулемет Warthog – ваши братья по оружию повезут вас вперед, не натываясь на стены. Однако иногда случаются странные курьезы. Например, когда соратники бегут за управляемым вами танком в надежде сесть на него, а про стоящий пустой Warthog забывают.

▶ ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

Прохождение игры в кооперативном режиме на пару с приятелем на легендарном уровне сложности доставит незабываемые впечатления. От криков друг другу: «Ты, гад, зачем в меня гранату бросил?» – «Они спереди» – «Где спереди?» – «А ты где вообще?» или «А давай тихо захватим тот танк!» и непрекращающихся выстрелов ваши соседи наверняка вызовут милицию. Очень жаль, что разработчики не добавили возможность играть в кооперативном режиме хотя бы через System Link. Такое решение они объяснили тем, что тогда бы пришлось делать этот режим и для игры через Live, а там появляется проблема лага. В итоге отказались и от поддержки System Link. Но не все так плохо. Обладая широкоформатным телевизором, можно играть в кооперативном режиме, разделив изображение не по горизонтали, а по вертикали. Это намного удобнее.

Пусть и без кооперативного режима, но мультиплеер по сети в Halo 2 – потрясающая вещь. На самом деле это реальная причина подписаться на услуги Live. Мультиплеер через Live предусматривает возможность устраивать соревнования с конкретными людьми, или просто выбирать оппонентов из всех подключенных. Устро-

ить матч по своим правилам можно всегда, правда он будет доступен только приглашенным игрокам или друзьям. Но зато в нем будут предложены для выбора все режимы игры и любые настройки. От битвы на одних Energy Sword'ах до тонкой настройки бонусов и штрафов, например за Suicide. А возможность говорить с товарищами по команде дополнена тем, что вас можно услышать, просто подойдя достаточно близко.

▶ КРАСОТИЩА!

Для таких огромных уровней с большим количеством противников степень детализации просто ошеломляет. Подгрузка данных, как и в большинстве хитов, осуществляется на фоне, не разделяя игру на уровни, перемежающиеся надписью Now Loading. И соратники, и враги выглядят намного лучше, чем раньше, хотя иногда кажется, что они немного «пластиковые». Про уровни можно добавить, что теперь возможности графической подсистемы реализованы на 100%, на все фигурки наложены эффекты, которые добавляют и блеск броне, и более «натуральный» вид коже. И в Halo 2 наконец-то появилась возможность увидеть собственные ноги!

Что можно сказать об игре, которую ждали 3 года, которая имела 1.5 миллиона предзаказов, разошлась в первый же день тиражом в 2.4 миллиона и при этом не содержит слов «Sims» или «Grand Theft Auto» в названии? Владельцы Xbox получили еще один настоящий хит и лишний раз убедились в том, что не зря купили консоль от Microsoft. А вот сторонники PC еще пару лет будут тихо им завидовать, ожидая еще даже не анонсированный порт. ■

1С АСОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

Поиск новых игроков, развитие
и успешная работа
в сети 1С. Приглашаем
обучающихся в филиалы 1С:
125080, Москва, ул. БФ,
ул. Саввушкина, 21
Тел.: (495) 737-90-07
Факс: (495) 681-44-07
1c@ic.ru, http://games.1c.ru

КОСТИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

ДОМИНАТОРЫ



ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ САГИ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЖИВОМ МИРЕ С ЭЛЕМЕНТАМИ СТРАТЕГИИ



WWW.RANGERS.RU





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sunflowers Interactive Entertainment Software
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Black Sea Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://www.knights-of-honor.net>

РЫЦАРИ ЧЕСТИ (KNIGHTS OF HONOR)

САГА О ДЕВЯТИ РЫЦАРЯХ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
 iv@gameland.ru

Думаете, что обзавестись маленьким средневековым королевством – это очень заманчиво? А что если вместо величественных замков вам в наследство достанется пара деревень, войско заменит какой-то сброд с вилами, а казны хватит akurat на собственные похороны? Как в такой ситуации отбиваться от соседей, жаждущих прибрать к рукам ваши земли?

КРОЛЕВСКИЙ ОФИС

Уникальность геймплея Knights of Honor заключается в королевском дворе, состоящем из девяти рыцарей, которых иначе как менеджерами и не назовешь. Ведь именно они будут

управлять страной, а вы – ими. Каждый из них может освоить только одну из шести специальностей, поэтому выбор «профессий» будет определять политику всей игры. Полководцы возглавят ваши армии, торговцы поведут караваны в соседние страны, а шпионы коварно проникнут во вражеский королевский двор под личной честных рыцарей. А еще есть обрабатывающие подданных в истинную веру миссионеры, производящие пищу мажордомы и помогающие в строительстве зодчие. Мало того, почти все они могут стать вашими наместниками в городах, принося очевидную пользу. Торговец, например, улучшит производство, а священник – повысит набожность населения. Словом, всем наши дворяне хороши, если бы не один недостаток, – честь чистью, а жалование им платить придется.

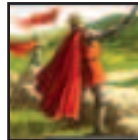
Но есть и другой вариант: приспособить к делу королевскую семью, «работающую» на чистом энтузиазме. Да-да, нам вверен не абстрактный монарх, а развивающаяся со временем династия! Как раз в этом и кроется подвох: видимо, таков удел царственных особ – давиться крендельками или, на худой конец, кусками мяса. Ведь именно так они и будут регулярно уходить из жизни, унося за собой в могилу все свое войско (армия пропадает вместе со смертью полководца) и годы усилий, потраченные на их обучение. Так что лучше всего для начала привести в порядок свое хозяйство.

ПРОСТО И КРАСИВО

Взгляд на свои земли непременно порадует монаршую душу. Никаких графических изысков, увы, не наблюдается, но все, начиная с плывущих по небу облаков и заканчивая прорисованными замками, выглядит потрясающе реалистично. В этом и заключается главное очарование игры. Правда, продолжить экскурсию и осмотреть вражеские территории будет не так-то просто. Расположенная в углу миникарта, судя по всему, носит декоративный характер, поскольку

ВЕРДИКТ

НЕ ОЖИДАЛИ!



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Отличная оригинальная экономическая система, развитая политика. Во всем чувствуется внимание к деталям.

МИНУСЫ

Сражения явно подкачали: графика устарела, AI оставляет желать лучшего. Есть исторические несоответствия.

«Рыцари чести» – одна из лучших стратегий на тему средневековья.

СИЛА ДЕРЖАВЫ

ИЛИ ЗОЛОТО ЗА ЧЕСТЬ

Помните, как называется игра? Так вот забудьте о грязной политике! Любые бесчестные по рыцарским меркам деяния будут снижать «силу державы». Этот показатель немного влияет на все аспекты игры. При его низком уровне правители перестанут вам доверять, доходы начнут падать, а в городах вспыхнут восстания. Вновь повысить его можно, хорошенько раскошелявшись. И кто тут говорил, что честь не купишь?



Некоторые страны относятся к нам доброжелательно, не прекращая при этом войны.



Застройку городов надо планировать заранее: возвести все 60 зданий не получится.



В отличие от рыцарей полководцы получают опыт не за книги, а за выигранные сражения. Они могут обрести до 6 разных умений, дающих новые способности или ускоряющих рост опыта у подчиненных.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Rome: Total War



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

«Легион III: Спартак»

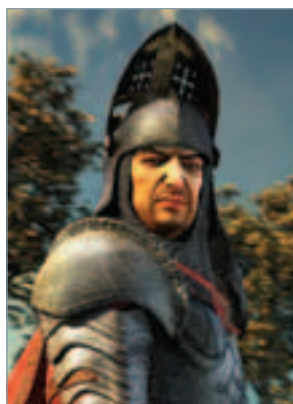


ДОРАБОТАЙ СОЗДАТЕЛИ СИСТЕМУ СРАЖЕНИЙ, ИГРЕ НЕ БЫЛО БЫ РАВНЫХ.



КОРОЛЕВСКИЕ АФЕРЫ

Хорошо продуманные переговоры и мешок с золотом порой гораздо эффективнее легиона рыцарей. Итак, находим небольшое королевство и засылаем туда шпиона. Пока он проникает во вражеский двор, за скромное вознаграждение направляем на супостата еще несколько стран. Затем объявляем наконец войну и тут же предлагаем мирное соглашение в обмен на вассальскую присягу. Напуганный столяками противниками правитель с радостью согласится закончить с враждой и оказаться под нашей опекой. Как только шпиона назначат торговцем, сохраняемся, скрещиваем пальцы и аннексируем страну. Копим золото. Ищем маленькое государство...



МУЛЬТИПЛЕЕР

СЫГРАЙТЕ ЗА «СВОИХ»!

Сетевая игра распространяется только на сражения и может похвастаться четырьмя режимами: «Схватка в поле», «Осада города», «Царь башен» и «Исторические сражения». Ничего особенного они собой не представляют, если бы не одно «но». Огромный выбор юнитов и стран позволяет любому европейцу сыграть «за своих». И практически все неукоснительно соблюдают это правило. Встаньте во главе московского войска и задайте жару оппонентам.



рассмотреть на ней что-либо решительно невозможно. К счастью, всегда можно воспользоваться большой политической картой, вид которой завораживает. Еще бы: перед нами открывается театр боевых действий, охватывающий мириады городов и провинций от холодных гор Скандинавии до песков Алжира в одном направлении и от Атлантики до степей Орды – в другом. А в зависимости от выбранной эпохи (Темные века, Средневековье и Возрождение) нас будут ждать от 43 до 60 оппонентов. Сильно влияет на геймплей и реал-таймовый режим с возможностью изменения скорости игры. Благодаря этому не нужно никуда спешить или, напротив, дожидаться пока отряд пересечет Средиземное море, – достаточно просто ускорить или замедлить таймер. Это, к тому же, позволяет проворачивать интересные махинации. Увидев продвигающегося к границе врага, можно остановить время и «мгновенно» заключить пакты с соседними державами, заслать несколько шпионов и сколотить небольшую армию для обороны. Так что неожиданным может лишь стать нападение московского войска на Египет в девятом веке.

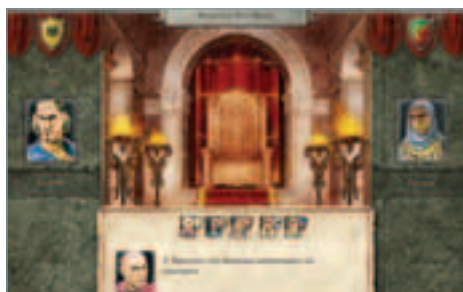
НАРОДНОЕ ХОЗЯЙСТВО

Если вы все-таки смогли обнаружить на карте собственный город, вас ждет небольшое потрясение – ресурсов здесь десятки! Но не стоит пугаться, на деле все довольно просто. Действительно важны только три из них: набожность, книги и золото. Первый пополняется за счет церквей и позволяет миссионерам поддерживать в городах порядок, а также обращать покоренные провинции в свою веру. Рост королевской библиотеки дает возможность обучать рыцарей, повышая шансы на успех проводимых операций. Ну а золото, как всегда, вне конкуренции. Мы будем расходовать его буквально на все, начиная с найма войск и заканчивая подкупом соседей. И не стоит экономить! Имеющийся в игре показатель инфляции будет расти вместе с капиталом. Словом, чем больше у вас денег, тем меньше доход. Остальные ресурсы характерны почти для каждой провинции и лишь определяют здания, которые там можно построить. Например, обширные пастбища позволяют обзавестись конным заводом и нанять кавалерию, а залежи мрамора – создать

цех скульпторов и отгрохать огромный собор, сделав город религиозным центром. Так что захват территорий здесь не средство от скуки, а продуманный шаг.

ДЕЛА РАТНЫЕ

Конечно, всегда есть два пути к короне императора Европы. Но, согласитесь, воевать гораздо легче и интереснее, чем заниматься политическими интригами. Тем более, когда почти каждая из сотни провинций имеет свой неповторимый набор юнитов. Тяжелая кавалерия, стрелки, осадные машины и такие уникальные отряды, как горцы или храмовники... Все это есть в игре, причем разнообразия хватало бы на десяток стратегий. Но благоговейный трепет улетучивается, как только дело доходит до сражения. Уровень графики даже не позволяет различать некоторые типы юнитов, что уж и говорить о каких-то спецэффектах. Найти утешение в тактике также не удастся. Все вражеские генералы обладают единственной извилиной, отвечающей за движение вперед. Вы можете обходить противника с флангов, посылать ему в тыл кавалерию и попросту глумиться над ним, как душе угодно, но он все равно будет упрямо переть на ваши основные силы. Немного скрашивают картину осады замков, но все же не ждите от компьютера чего-то особенного. И все-таки при всех недостатках игры не могу не признать: мне никогда не попадался настолько большой и продуманный мир, где каждую минуту преподносящий сюрпризы. И желание увидеть что-то новое не покидало меня до самого конца. В «Рыцарей чести» было бы интересно играть и вовсе без сражений. А смогли бы вы сказать такое же о Rome: Total War? ■



Заручившись поддержкой держав, можно заявить о своих правах на престол всей Европы.



Выдавая принцесс замуж, можно надолго «зацементировать» любой союз.



Обычная пехота в игре практически беспомощна. Опытные арбалетчики расстреляют ее еще на подходе. Противостоять стрелкам может лишь стремительная кавалерия, с которой без труда расправятся рыцари.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Bandai Interactive (CLIA)
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Cavia Inc. ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

IMPORT REVIEW

<http://www.ghostintheshell-thegame.com/>

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

СКУДНЕНЬКО, НО МИЛЕНЬКО

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

Эпохальный полнометражный аниме-фильм «Призрак в доспехе» не так давно удостоился телевизионного воплощения в виде двух сезонов сериала Stand Alone Complex, где зрители смогли взглянуть на оперативные будни секретного «Девятого отдела». Игра позволяет принять непосредственное участие в работе подразделения.

Прямолинейный боевик с двумя персонажами – юркой и подвижной Мотоко Кусанаги и крепким, но слегка неповоротливым здоровяком Бато – создавался при наблюдении аниматоров и сценаристов студии Production I.G. поэтому за связь с

вселенной сериала можно не беспокоиться: все увязано в общий таймлайн, а герои похожи на свои анимационные прототипы (CG-версия Мотоко фигурировала во вступительном ролике аниме). «Майору» Кусанаги достаются миссии с акробатическими прыжками по платформам, в то время как Бато целиком полагается на огнестрельный арсенал. К модели управления, где аналоговые ручки отвечают за передвижение персонажа и работу камеры, а основной и второстепенный виды оружия «висят» на клавишах L1 и L2 (R1/R2 – захват/прыжок), приравниваться приходится неожиданно долго – возможно, причиной тому легкая заторможенность, с которой подопечные реагируют на команды. Несколько видов компьютерных противников одинаково глупы, ред-

кие пространственные загадки в духе Tomb Raider развлекают монотонную стрельбу, набор основных миссий проходит за пять-шесть часов, поединок с финальным боссом, несмотря на исключительную красоту происходящего, удивительно легок, а больше-то особенно рассказывать и не о чем. Если бы разработчики из Cavia Inc. чуть более ответственно подошли к делу, увеличив продолжительность игры и разнообразие противников, а привязка к футуристичному миру «Призрака» выражалась бы в чем-то большем, нежели подключение к электронным «мозгам» охранников, итоговая оценка проекта была бы куда выше.

Многопользовательский режим рассчитан на двух и четырех игроков, сражения ведутся по принципу простого deathmatch на необъятных картах, порою оказывающихся слишком крупными для действительно динамичной дуэли.

Несколько сотрудников редакции независимо друг от друга сказали мне, что игра напомнила им старенькую Oni от Bungie. Ирония в том, что Oni создавалась под ощутимым влиянием Ghost in the Shell... ■

ВЕРДИКТ



НЕ ТАК УЖ ПЛОХО



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Солидный, пусть и скучноватый геймплей. Неплохая графика. Аутентичность героев и общего сеттинга. Интересный сюжет.

Минусы

Монотонность игрового процесса, запаздывающее управление, изредка проявляются проблемы с камерой.

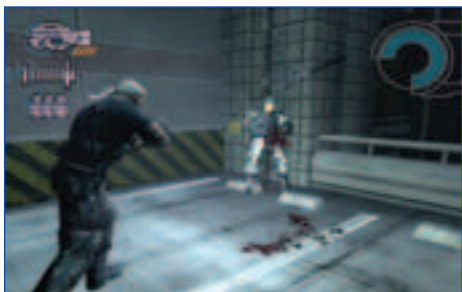
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex стал крепким середняком, который гарантированно понравится любителям аниме.

ЭТО ВАМ НЕ METAL GEAR SOLID!



ХАКЕРСКИЕ ШТУЧКИ

Время от времени на вашем пути будут появляться враги (люди-охранники и роботы), отмеченные синим треугольником. Их кибермозги в процессе разворачивающейся мини-игры за быстроту реакции можно хакнуть, при удачном исходе выступив в роли своеобразного кукловода – противники будут повиноваться вашей воле.



Габариты и вес Бато не дают ему прыгать по ажурным балкам, но великан об этом не грустит.



Костюм Мотоко и вправду навевает воспоминания об Oni и ее героине, Коноко.



Вверх и вдаль! Влетаем в дружеское небо!

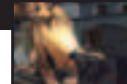
ХУЖЕ, ЧЕМ

Headhunter: Redemption



ПОХОЖЕ НА

«Охотник на призраков»



«ПРИЗРАК» ОТ CAVIA И BANDAI СОВСЕМ ЧУТЬ-ЧУТЬ СЛАБЕЕ HEADHUNTER ОТ SEGA.

PSI-OPS™

THE MINDGATE CONSPIRACY



91%
PLAY

8,5/10
СТРАНА ИГР



ТЕЛЕКИНЕЗ



ПИРОКИНЕЗ



ЗАХВАТ РАЗУМА



ДАЛЬНОВИДЕНИЕ



РАЗУМ – ЭТО САМОЕ
МОЩНОЕ ОРУЖИЕ

УЖЕ
В ПРОДАЖЕ

PC DVD ROM

MIDWAY

ZOO
Digital Publishing

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

© Midway Home Entertainment Inc., 2004. Все права защищены. PSI-OPS является зарегистрированной торговой маркой Midway Home Entertainment Inc. Полное название игры на экране и распределение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит ЗАО «Новый Диск», тел. (800) 835-07-26 (некоммерческий), e-mail: znd@nd.ru. Заезд диска по тел. (800) 147-13-36, e-mail: znd@nd.ru. Эксклюзивный продавец на территории Украины – компания «Дарком», тел. (800) 336-73-73, 80482 11-73-73, e-mail: znd@darcom.ua, www.darcom.ua

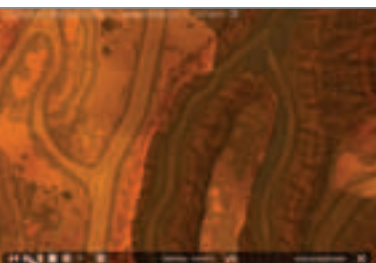


■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: racing ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен ■ РАЗРАБОТЧИК: Techland
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIV 1.3 ГГц,
 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

<http://www.xpandrally.com>

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ ТВОРЧЕСТВА

Повторный просмотр пройденной трассы – опция для автосимуляторов специфическая. О ее значении говорить излишне: взглянуть заново на заезд, увидеть свои ошибки полезно и начинающему гонщику, и профи. Но разработчики нередко относятся к повторам, как к «довеску», и реализуют опцию абы как, а то и вообще не предусматривают. Xpand Rally превращает просмотр гонки в отдельный клип, с музыкой и визуальными эффектами. Некоторые из них, впрочем, смотрятся неадекватно: например, имитация «старой пленки» в сочетании с современными суперкарами. Ноу-хау игры – возможность записи повтора в avi-файл для создания своего Rally-home-video.



Масштаб трассы впечатляет!

XPAND RALLY

ДОРОГА ЗА ГОРИЗОНТ

MUSHROOM CAT
lotrin@talkien.ru

В мире автоспорта сердце мое всецело принадлежит ралли. Да простят меня поклонники «Формулы», но трековые гонки не вызывают столь ярких эмоций. Для зрителя, ценящего яркое автошоу, новый симулятор Xpand Rally от польской компании Techland – почти что игра мечты. Пропустить ее нельзя ни в коем случае!

На сайте разработчиков было заявлено, что они, ни много ни мало, выпускают самый убедительный раллийный симулятор. Задача непростая: жанр очень своеобразный, рассчитан на узкую аудиторию. Многие отказываются от таких игр, столкнувшись со сложностями в их прохождении. Но жанр тем и ценен, что максимально приближен к реальности. Аркад и так хватает. Впрочем, справедливости ради отмечу, что режим аркады все же предусмотрен. Ведь первое, что должен сделать игрок, – это выбрать, будет он проходить всю игру по облегченному сценарию или биться за призовые места в тяжелых условиях симулятора.

МЕХАНИКА

Вообще Xpand Rally сделана в соответствии со стандартами жанра. Существуют десятки трасс в различных странах мира, на них проводятся чемпионаты и одиночные соревнования. Правда, список государств весьма ограничен: Штаты, Кения, Ирландия, Финляндия и, разумеется, Польша. Для каждой страны характерен свой тип дорожного покрытия, меняются погодные условия. Всего представлено около десяти «железных коней» разных классов. Разработчики не стали заниматься лицензированием брендов, хотя в основу моделей положены реально существующие раллийные автомобили. Облик и названия слегка изменены, но угадать оригинал не составит труда. Tiny Hooper вместо легендарной Mini, Lion 110 фактически копирует Peugeot 206.

Небогатый выбор машин (это скорее особенность ралли, а не игры) с лихвой компенсируется широкими возможностями тюнинга. Существует масса комплектующих, с помощью которых можно улучшить гоночные качества автомобиля. Правда, опции по доводке одинаковы для всех «тачек».

Опять-таки следуя законам жанра, разработчики в начале игры позволяют взять лишь самую слабую машину с объемом двигателя чуть больше одного литра и участвовать на ней всего в двух чемпионатах. Правда, ввели они и неспортивный элемент: мы выигрываем гонки, зарабатываем деньги, улучшаем автомобиль. Чтобы серьезно модифицировать свой болид, один и тот же маршрут придется проходить немало раз, зарабатывая призовые. И лишь потом мы получаем доступ к новым трассам.



СДЕЛАЙ САМ. ЕСЛИ РАЗБЕРЕШЬСЯ...

НАГЛЯДНАЯ ТОПОГРАФИЯ И ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА В ОДНОМ ФЛАКОНЕ

В поставку игры входит редактор ChromeEd. Это полноценная профессиональная программа, с помощью которой и разрабатывались карты для Xpand Rally. У пользователей есть возможность создавать «с нуля» свои собственные трассы и редактировать исходные. Тот, кто уже прошел игру, но разбираться с премудростями редактора не планирует, сможет скачивать дополнительные карты и машины с официального сайта Xpand Rally.



НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Colin McRae Rally 3	Форд драйв (Ford Racing 2)

ГРАФИКА, КОНЕЧНО, ВЫДАЮЩАЯСЯ, НО АТМОСФЕРУ РАЛЛИ АВТОРЫ ПЕРЕДАТЬ НЕ СМОГЛИ.



Пара ошибок, и ваш болид станет искореженным куском металла.



Memento mori: могила у дороги как призы водителю быть бдительнее на трассе?



Изюминка игры – детализированные пейзажи. Модифицированный движок Chrome с легкостью отображает огромные открытые пространства. Так достигается иллюзия свободы перемещения по карте.

ВЕРДИКТ

КРАСИВО



7.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Отличное отображение ландшафтов, удачная физика повреждений, красивая реализация повторов, приятный саундтрек.

Минусы

Плохой звук, слабо передающий атмосферу ралли; недоработки в физике автомобилей; местами неудобный интерфейс.

Графика игры заслуживает всяческих похвал. А вот к геймплее можно предъявить претензии, но не очень хочется.

БОРЬБА ЗА ДОЛИ СЕКУНДЫ

РЕЖИМ ТЕСТ-ДРАЙВА

Проверить, удалось ли вам подготовить машину к гонке, можно в режиме тест-драйва. Он проходит на исполнинской трассе, где представлены практически все типы дорожного покрытия: грунт, асфальт, гравий, дерн. Есть даже залитый водой участок. В этом режиме засекается время разгона до ста километров в час. Когда после покупки новой детали показателю «до сотни» сокращается на какие-то доли секунды, испытываешь ни с чем не сравнимое удовольствие.



ВДРЕБЕЗГИ

Впрочем, главная прелесть игры – это не механика геймплея, а выдающаяся графика. Глаз даже не может охватить неограниченные открытые пространства. Нет характерного для раллийных симуляторов ощущения «зжатости» на трассе, как в тоннеле. Теоретически можно поехать куда угодно, только хитрый скрипт вернет вас назад, если вы слишком долго будете мотаться вне трассы. А бросить к чертям заезд и отправиться смотреть достопримечательности хочется чуть ли не каждую секунду. Большой Каньон в Аризоне – хоть открытки делай, а бескрайние снега Финляндии и польские ландшафты с березками и елочками здорово напоминают родные просторы. Я на дачу такой же дорогой езжу, только помедленнее, конечно. На фоне этой картинки машины буквально теряются, выглядят не убедительнее пластиковых моделей. Сложно сказать, чем это вызвано, – вроде, и проработка на уровне, и все современные эффекты налицо, но чего-то полякам не хватило. Может быть, вдохновения?

Вот над чем они потрудились на славу, так это над разрушением болидов. Мнется кузов, летят во все стороны элементы обвеса и брызги разбитого стекла. Повреждения – самый страшный враг в этой игре. Причем это не дешевый эффект. Любой сильный удар влечет за собой сбой: падает мощность движка, машина перестает слушаться руля, ее нещадно ведет. Кроме того, от потрясения в прямом смысле слова темнеет в глазах. Это еще одна находка программистов – в заезде страдает не только автомобиль, но и экипаж. Он может получить «травмы, несовместимые с вождением», и на этом гонка для вас завершится. В Xrand Rally воплощен тот баланс, когда повреждения машины не мешают геймплее. И тем не менее, прийти к финишу первым от гонки к гонке становится все сложнее: даже на начальных этапах от игрока потребуются немалое мастерство и полное внимание, причем не только к трассе, но и на этапе настройки машины. Самая незначительная ошибка в тюнинге будет стоить вам призового места.

НЕ БЕЗ ИЗЪЯНОВ

Огорчает одно: разработчики допустили несколько явных промахов в физике машины при очевидном внимании к ее поведению. Так, если остановить болид на наклонном участке трассы, он упорно не будет катиться под уклон «на нейтрале» (на больших углах, впрочем, все в порядке). Вообще на малых скоростях автомобиль ведет себя очень нереалистично. Кроме того, разработчики заявляют, что в игре используется звук реальных машин. Сомнительно, честно говоря. Синтетический вой турбины, свист резины по асфальту и остальные техногенные звуки весьма слабы и разрушают атмосферу игры. А виртуальный штурман читает карту голосом телевизионного диктора, но это скорее претензии к локализаторам.

А вот музыка удалась. Со времен первых релизов Electronic Arts именно к автосимуляторам предъявлялись высокие требования по саундтреку. Не единожды посредственная игра здорово раскупалась только благодаря имени раскрученного исполнителя в звуковой дорожке. И пусть для Xrand Rally всю музыку написал неизвестный польский композитор, справился он со своей задачей на «отлично». Хотя, как и в случае с автомобилями, в треках без труда узнаются общеизвестные оригиналы. Следует признать, что результат работы сотрудников Techland – завершённый, качественный проект. Но является ли сей автосимулятор лучшим? Вопрос остается открытым. Это ралли для эстетов и... финансистов. Потому что спортивный дух отходит на второй план перед банальным заработком. А этого и в жизни хватает. ■



Врагу не сдастся наш гордый «Варяг»! Живучесть машин можно повышать.



«Черно-белый телевизор» – один из визуальных эффектов, которыми изобилует игра.



Меню не очень удобное. Задействованы сразу и мышка, и клавиатура. При настройке машины сложно разглядеть результат: мешают надписи, а вращающуюся модель нельзя повернуть под удобным углом.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: sports
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: 989 Sports
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

<http://www.tif2005.com>

THIS IS FOOTBALL 2005



ВЕРДИКТ

УМРИ ОТ ЗАВИСТИ, ЕА!



8.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Интуитивный геймплей, великолепная графика и анимация, множество лицензий, три российских клуба, хороший AI.

МИНУСЫ

Долгое время загрузок. В непопулярных командах творится неразбериха с характеристиками игроков и их расстановкой на поле.

На наших глазах выросла настоящая смена поднадовшей FIFA. Красивый, в меру реалистичный и очень играбельный футбол.

ЛЮБОВЬ С ПЕРВОГО КАСАНИЯ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

В прошлом году Sony произвела настоящий фурор своим новым This is Football. Он был красив, реалистичен, играбелен. Настоящая находка для тех, кому не очень хочется разбираться в премудростях Pro Evolution Soccer, а сериал FIFA сидит уже в печенках. В этом году я с нетерпением ждал новой части This is Football и хочу вам сказать, она меня не разочаровала. Оставив без изменений управление и большинство режимов, разработчики отполировали сам игровой процесс. Конечно, появилась возможность создания своих персонажей с помощью камеры Eye Toy, которой Sony находит теперь применение чуть ли не в каждой игре. А также возможность сразиться в режиме challenge. Прелесть его состоит в том, что даже не имея ни одного реального противника и выхода в сеть со своей PS2, все равно можно соревноваться с множеством виртуальных футболистов по всему миру. Надо просто сыграть один матч против компьютера на самой высокой сложности. В зависимости от результата, вам дадут определенное

количество очков и код, для введения его на сайте TIF, где постоянно обновляется таблица рекордов. Таким образом, вы можете реально оценить свои силы, не сыграв ни с одним живым оппонентом. В остальном нововведений мало. Управление, менеджмент, режим карьеры – все как раньше. А вот сам игровой процесс был отшлифован фактически до идеального состояния. На первый взгляд – вроде, все так же, как и было. Хорошая анимация, очень приличная физика у мяча, постоянная игра на встречных курсах. Реалистичные нарушения правил: игроки падают только тогда, когда мяч действительно попал в ногу, а не пролетел по воздуху где-то поблизости. Все это до боли знакомо. Но посидев за TIF с часок, понимаешь, что играть стало намного приятней. Анимация футболистов куда лучше, особенно удались переходы между

стадиями – бег, разворот, удар, пас, подбор мяча и так далее. Как следствие, стало проще контролировать мяч и обыгрывать соперника. Нарушения теперь совсем как в настоящей жизни. В отборе, например, можно просто наступить оппоненту на пятку! Возросла скорость игры, сейчас она ужасно напоминает старые FIFA, где мяч долетал от одних ворот до других за пару секунд. Особенно такому эффекту способствует доработанная борьба на втором этаже и улучшенные удары по воротам издали. В итоге мы получили TIF 2004, но отполированный и начищенный до блеска. Конечно, существенных нововведений мало, поначалу игра кажется братом-близнецом прошлогоднему TIF, но поверьте: этот брат – старший и намного более серьезный. ■



▶ Повторы нарушений на удивление реалистичны.

МЕЧТАЕТЕ СТАТЬ НОВЫМ РОНАЛЬДО?

EYETOY ВАМ В ПОМОЩЬ

В новом TIF, помимо создания своей команды, ее флага, формы, названия, внешности тренера, теперь можно создать и игрока со своим лицом! При помощи камеры EyeToy вы можете, при должном старании, перенести в игру себя и своих друзей, а затем в режиме карьеры привести свою команду к победе в высшем дивизионе. А как вам идея поиграть в одной команде с Бекхэмом и Зиданом, это ли не мечта каждого виртуального футболиста?



ХУЖЕ, ЧЕМ

Pro Evolution Soccer 4

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

FIFA Football 2005

САМЫЙ КРАСИВЫЙ, БЫСТРЫЙ И В ТО ЖЕ ВРЕМЯ РАЗНООБРАЗНЫЙ ФУТБОЛ НА РЫНКЕ.



▶ Матч режима Challenge. После этой игры вам дадут код для ввода на сайте TIF.



▶ Одна из фишек TIF – трехмерные болельщики на трибунах. Мелочь, но очень приятная.



▶ Заметьте, что мяч после аута можно отдавать не опекаемому игроку, а также просто выкидывать в свободную зону. Вообще, в плане подачи угловых, штрафных, ауты, TIF есть самая удобная и демократичная игра.



МУММИЯ

Фантастическая игра с самыми невероятными приключениями.
Откройте переписку известного журналиста!
В поиске руины бесценные сундуки таинственно брошены Осирисом!
Любовь, смерть, сверхъестество и ТАСКУНЕС!



© 2004 «Руссобит -Публишинг». Все права защищены
The Mummy is a trademark and copyright of Universal Studios.
Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.
© 2004 «Hip Interactive». 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/>





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: action/platform
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Take 2 ■ РАЗРАБОТЧИК: Artificial Mind & Movement (A2M)
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.take2games.co.uk/index.php?p=games&title=scaler>

SCALER

ИСТОРИЯ ОДНОГО ХАМЕЛЕОНА

SPRIGGAN
 spriggan@animag.ru

Платформеры, ориентированные на публику дошкольного возраста, не перестанут выходить никогда. И никогда не перестанет большая их часть создаваться, что называется, тяп-ляп – ведь среди представителей целевой аудитории вряд ли можно встретить особей взыскательных. Главный момент при разработке очередной «жвачки» всего один: должным образом позаботиться о яркой графике, сколь-нибудь съедобном игровом процессе и глупых героях. А дальше – хоть трава не расти. Scaler не относится к трэшу, но нахалтурить разработчики успели от души. Взять хотя бы завязку истории, в которой способны разобраться, наверное, лишь сами трудяги из A2M. И ладно бы дело было в хитросплетениях уровня Metal Gear Solid или

Xenosaga, – во время просмотра первой сцены чувствуешь себя пришедшим на середину киносеанса. Начало непонятно совершенно, но позже все-таки проясняется, что есть мальчик Бобби (Bobby), который случайно превратился в хамелеона по имени Скейлер (Scaler) и переместился в другой мир, где ему предначертано носиться в поисках священных яиц с конечной целью спасти вселенную от гнета злостных рептилий. Учитывая туманное введение, звучит даже не столько избито, сколько глупо. Ну да шут с ним, с сюжетом. В наличии имеется хороший мальчик-хамелеончик и плохие дядьки – детям хватит, а то разбалууются. Гораздо примечательнее, что Скейлер – рептилия послушная (замечательно управляется), умелая (бегает, прыгает, скользит, бьет, исчезает, превращается), обаятельная и – самое важное – безмозглая. Эстетично расправляется с врагами посредством верных когтей и длинного языка, перевопло-

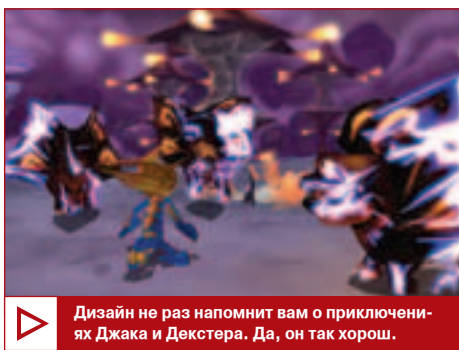
щается в противников, попутно овладевая их способностями, а уж когда наступает черед исчезновения – плачьте, недруги. Вдобавок ко всему – обучаемая, ибо с помощью умеренного количества кропотливо собранных стусиков энергии может совершенствовать те или иные умения. Правда, детям может не понравиться, что сложность временами разнится очень уж круто, – часть уровней ящер проскользит как по маслу, а некоторые места ему доведется перепроходить раз по пятьдесят. Но последнее обстоятельство в некотором смысле к лучшему – ведь происхождения синей рептилии необычайно красивы. Ящер не удостоился почестей водопроводчика или ежа, однако мир, в который он телепортировался, красочен, обширен и в меру разнообразен. Сам герой, правда, несколько не соответствует, но он, что удивительно, не очень-то и заметен – настолько цветаста окружающая среда. Scaler имеет неплохие шансы понравиться вашему младшему брату. Да, только братику – нежная психика сестрички может быть травмирована в результате знакомства с началом истории. ■

ОНИ – ПОЧТИ «БОГИ СВОЕЙ ИГРЫ»

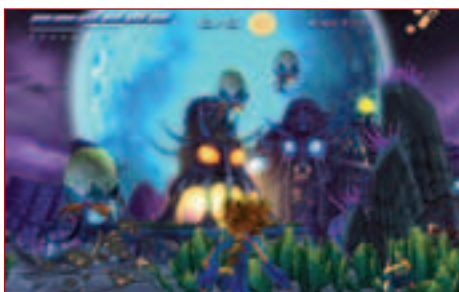
ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК ARTIFICIAL MIND & MOVEMENT

Помимо Scaler на счету конторы A2M – великолепная Jersey Devil (PS one), PS one-вариант Monsters, Inc. Scream Team, DC-версия The Grinch, GBA-адаптация Ice Age, «никакая» Smurf Racer (PS one) и пара проектов с учас-

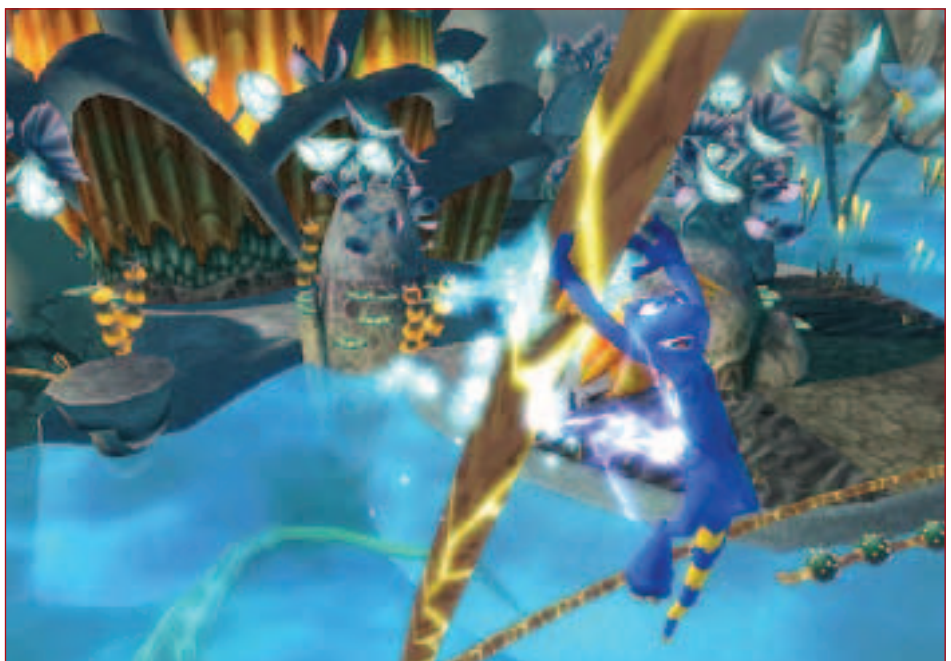
тием небезызвестного Багза Банни (Bugs Bunny & Taz: Time Busters для PS one и Bugs Bunny: Lost in Time для PS one и PC). Опыт, может, и не самый большой, но многие разработчики платформеров и этого не имеют.



▶ Дизайн не раз напомнит вам о приключениях Джака и Декстера. Да, он так хорош.



▶ Камера выбирает удобные ракурсы – врагу будет непросто подкрасться незаметно.



▶ По части скоростных аттракционов игре ни за что не догнать те же I-Ninja или Sonic Heroes, хотя местные сооружения иной раз заставляют проникнуться глубоким уважением к создателям.

ВЕРДИКТ

ДОШКОЛЬНИКИ, АУ!



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Впечатляющее визуальное оформление уровней, солидная графика, интересные возможности героя, послушная камера.

МИНУСЫ

Слишком сильно варьирующаяся сложность уровней, нескладная предыстория, слабая проработка персонажей.

Очередное пополнение в стане платформеров категории «В». Как всегда, ничего принципиально нового.



▶ Только что был здесь. Хоп – и пиши пропало!

ХУЖЕ, ЧЕМ

Jak 2: Renegade

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Tak & the Power of Jujū

НОРМАЛЬНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ И КРАСИВАЯ ГРАФИКА НЕ ДАЮТ ИГРЕ СКАТИТЬСЯ ДО УРОВНЯ ТРЭША.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ

CONFLICT VIETNAM™

КОНФЛИКТ:
Вьетнамская война



PIVOTAL
GAMES

SCI
GAMES

Текст сериализован. По вопросам поставки запросить обратится по тел.: (995) 730 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука®
ВЫВОД НА РЫНОК
www.buka.ru



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, PC ■ ЖАНР: sports
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami ■ РАЗРАБОТЧИК: Konami Tokyo
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

<http://www.pes4.net>

PRO EVOLUTION SOCCER 4

ВСТРЕТИМСЯ НА ФУТБОЛЕ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Н и для кого не секрет, что Pro Evolution Soccer (PES) является самым продуманным и реалистичным футболом на рынке. Всего один раз Konami совершила маленькую революцию и теперь уже много лет пожинает ее плоды. Ведь PES 3 не так сильно и отличался от PES 2. Конечно, разработчики уверяли нас, что семьдесят процентов всей анимации были переделаны, но сама игровая механика осталась прежней. Фактически та же ситуация ждала нас и с PES 4.

Несведущий человек, если ему поставить на одном телевизоре PES 3, а на другом – PES 4, не заметит никакой разницы. Графический движок все тот

же. Лица у футболистов, конечно, не создавались по фотографиям, как в FIFA или This is Football, но многие игроки напоминают самих себя весьма неплохо. А самое главное, даже в слабых командах, нет на поле трех-четырех братьев-близнецов. Стадионы выглядят хорошо, но не более того, а уж о трехмерных болельщиках, как в This is Football (TIF), и мечтать не приходится. Но PES никогда и не стремился соревноваться в графических красотах с соперниками, он просто был самым реалистичным футболом, и это перевешивало все его минусы. Да, в игре мало настоящих клубов, графика все еще не лучшая, нет ни одной настоящей лиги, ну и что?

Зато геймплей по-прежнему самый глубокий и продуманный. Вспомните еще хоть один футбол, в котором перед матчем нам показывают скорость и направление ветра, а также

вероятность того, что пойдет дождь? А у игроков учитываются десятки всевозможных характеристик. Даже то, какой ногой он бьет лучше – правой или левой. Я уже не говорю о его способностях к борьбе на втором этаже, пасу, хорошему первому касанию. Даже если вы не можете узнать игрока в лицо, настоящие знатоки футбола могут узнать его по манере поведения на поле!

А поиграв подольше, понимаешь – в новом PES улучшилась физика мяча. Теперь можно с уверенностью сказать, что после паса он не идет по заранее определенной траектории. Точность отдачи паса стала намного более важной и стратегической вещью. Претерпела в очередной раз изменения и анимация футболистов, момент первого касания реализован намного точнее и аккуратнее. Играть, как и просто наблюдать за происходящим на поле, стало приятнее. В общем, как и в прошлом году, если вам нужен глубокий и продуманный до мелочей футбол, создававшийся фанатами для фанатов, то новый PES вас не разочарует. Если же вы просто любите погонять мяч вечером с друзьями, то попробуйте посмотреть в сторону нового TIF. ■

ВЕРДИКТ

ПО-ФУТБОЛЬНОМУ!



9.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Великолепная физика, множество характеристик у футболистов, реально влияющих на игру, глубокий и продуманный геймплей.

Минусы

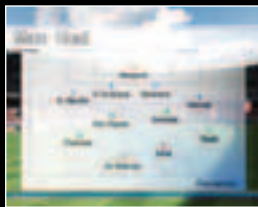
Нет поддержки сетевой игры на PS2, все еще не самая лучшая графика, немного дерганая анимация.

Самый продвинутый футбол на рынке. Если для вас имеет значение, бьет ли игрок левой ногой лучше чем правой, то вам сюда.

ЕСЛИ НЕТ ДЕНЕГ НА ЛИЦЕНЗИИ,

НА ПОМОЩЬ ПРИХОДИТ ЯПОНСКАЯ СМЕКАЛКА

Если виртуальный футбол делают настоящие фанаты этого вида спорта, то даже наличие всего нескольких реальных лицензий у игры для них не проблема. Ну и пусть у FIFA есть сотни реальных клубов, а у нас есть клуб Man Red. А играют в нем Van Nistelrooy и G. Neville. Неужели настоящие фанаты футбола, для которых и создавалась игра, не поймут, что это Manchester United? Тем более что в PES можно самому переименовать любой клуб и футболиста.



МЕНЕЕ КРАСИВ

This is Football 2005

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Pro Evolution Soccer 3

ВСЕ ЕЩЕ САМЫЙ ПРОДУМАННЫЙ И РЕАЛИСТИЧНЫЙ ФУТБОЛ НА РЫНКЕ.



Радар снизу экрана не просто полезная вещь, в PES она жизненно необходима.



Сразу видно, игру делали японцы. Всмотритесь в эти глаза, а это ведь сборная России.



Система подачи мяча из аута, подачи штрафных и угловых не изменилась ни на грамм. Как и весь геймплей в целом, она очень напоминает прошлую часть игры. Но только напоминает; поиграв подольше, найдете различия.



Матч недели Барселона против клуба Man Red.

Новая тактическая игра, в
разработке которой принимает
участие дизайнер серии
Jagged Alliance Шон Линн

БРИГАДА Е5 НОВЫЙ Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати
профессиональных наемников
и возможность найма
местных жителей>>

Более 30 уровней:
городские кварталы, открытая
местность, военные базы>>

Более 100 моделей
стрелкового оружия, а также
гранатометы, ручные гранаты и
холодное оружие>>

Оригинальная система
организации действий,
режим "Умной паузы">>

Три основные сюжетные линии,
а также возможность
играть по своему сценарию>>



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/puzzle
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Namco (Япония, США) ■ РАЗРАБОТЧИК: Namco
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

IMPORT REVIEW

<http://katamaridamacy.jp/>



▶ В самом начале большинства уровней вы не в состоянии закатмарить даже лягушку...



▶ ...а люди кажутся исполинами, способными в один миг раздавить ваш катамари...



▶ ...проходит несколько минут, и вы уже сеете хаос посреди города, увлекая все, что попадает на пути.

ВЕРДИКТ

ЧТО-ТО ПОТРЯСАЮЩЕЕ!



9.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ **ПЛЮСЫ**
 Уникальный движок позволил авторам реализовать увлекательный геймплей, построенный на простой и гениальной идее.

- **МИНУСЫ**
 Игра дьявольски коротка, ну разве ж так можно? Мультиплеер не так крут, как хотелось бы. Иногда пошаливает камера.

Катаем шары! Самая оригинальная видеоигра 2004 года до сих пор не издана в Европе. Стыд и срам, Namco!



▶ Накатамаренное отправляется прямоком в космос.

- **ХУЖЕ, ЧЕМ**
 Katamari Damacy 2 Даешь сиквел!

КАТАМАРИ ДАМАСУ



ПОКАТУХА!

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

Смысл в том, чтобы катать мячик-катамари, к которому все прилипает. Чем больше предметов накамаритесь – тем крупнее становится мячик, приобретая способность подбирать все более габаритные объекты. Вот вам и весь геймплей проекта, который мы безоговорочно записываем в число главных игр уходящего года.

Звучит скучно? Хорошо, а как вам такие игровые концепции: укладывание геометрических фигур в стакан и поедание таблеток в лабиринте? Вот-вот, главное – реализация. Описания геймплея Tetris и Pac-Man на бумаге бесконечно далеки от того восторга, который мы испытывали при знакомстве с ними, а геймплей Katamari Damacy поначалу кажется маловдохновляющим – подумаешь, какой-то там шарик катать-катамарить. Но отвлекаясь даже от сумасбродной предыстории с Королем Всея Космоса и пляшущими грибами, мы решительно не можем не уткнуться в самое неоспоримое досто-

инство проекта: поразительно удачно реализованное чувство масштабности окружающего мира. Начав катать шарик вокруг ножек стола, накамаривая по пути кнопки-ластик-лампочки-спички, через десять минут вы будете управлять гигантским валуном с налипшей кучей хлама, грохочущей по городу и уносящей с собой пешеходов, машины, автобусы, да что там – целые дома! Низкий поклон программистам Namco за движок, обеспечивающий плавный переход от микро- к макро-уровню, – ничего подобного мы в играх не видели. Награда 2004 Good Design Award от японского министерства торговли и промышленности досталась Katamari Damacy более чем заслуженно. С аналоговым управлением осваиваться за пять минут, еще десять ми-

нут уходят на то, чтобы принориться к инерционности катамари и научиться компенсировать вес тяжелых предметов, влияющих на баланс налипшей на шарик кучи барахла, – а дальше начинается чистое веселье, ограниченное лишь счетчиком времени, за которое надо вырастить катамари до определенного размера. Игра настолько ненавязчивая, легкомысленный саундтрек так здорово оттеняет гениальный геймплей, а удачное завершение этапа приносит такое удовлетворение, что мы без колебаний ставим ей девять баллов – до десяти это величайшее творение не дотягивает исключительно из-за своей продолжительности: глазом моргнуть не успеваешь, как пара-тройка часов пролетают, а на экране красуется финальная заставка. ■

О СПОРТ, ТЫ – МИР!

У КОГО БОЛЬШЕ?

Для парных забегов катамаристов предусмотрен многопользовательский режим, реализованный посредством split-screen. Выигрывает тот, у кого за три минуты накамарится большая куча. Пикантности моменту добавляет возможность толкать и пихать чужой шарик, заставляя его терять накамаренное добро в произвольном порядке. Воистину, развлечение для настоящих мужчин. И женщин.



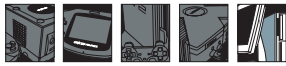
Lock On

ГОРЯЧИЕ СКАЛЫ



Eagle Dynamics

© 2004 Eagle Dynamics. Все права защищены.
© ЗАО «1С». Все права защищены.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: VU Games
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Irrational Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://www.tribesvengeance.com>



▶ Местные коридоры не могут похвастаться излишеством деталей.



▶ Мне не стыдно: футбольная сборная России и не с таким счетом проигрывала.



▶ Tribes: Vengeance цепляет в первую очередь динамикой и сочными спецэффектами. Что еще нужно для классного шутера? Только качественный, сбалансированный мультиплеер.

TRIBES: VENGEANCE

ВВЕРХ, ВВЕРХ И В СТОРОНУ!

ГЕОРГИЙ АВДЕЕВ
 altermann@nightmail.ru

Когда мой напарник застревает в стене, когда обширный арсенал не позволяет застрелиться, когда на танке можно лишь «фотографироваться», я выключаю компьютер и задаюсь одним вопросом. Нет, меня не волнует, куда глядели тестеры. И даже не заботит будущее индустрии. Лишь один вопрос не дает мне покоя – почему в Tribes не было сингла?

КАК ЭТО НЕ БЫЛО

Необходимость в одиночной кампании ощущалась с момента выхода оригинальной Tribes. Несколько тренировочных миссий, естественно, не могли охватить весь спектр возможностей игры. Стреляя сюда, лети ту-

да – все это казалось какой-то насмешкой над игроком. И даже ряд вступительных миссий второй части положения не улучшил. Недавно вышедший Tribes: Vengeance устраняет досадный промах. Мы становимся участниками разгорающегося противостояния Империи и Кланов. Не оригинально, зато про войну. К сценарию приложил руку Грег Рука (Greg Rucka) – известный автор криминальной беллетристики. К его заслугам можно отнести несомненную стройность диалогов и уместность шуток (с юмором в подобных проектах обычно туговато). Из недостатков можно выделить разве что засилье общепанастастических штампов: игровой мир напоминает Dune и Star Wars одновременно. Вообще Vengeance – произведение эпическое. История подается через жизнь и боевые приключения пяти

разных персонажей. Линии их судеб переплетаются, соединяются, порой обрываются. Для толкования неясностей разыгрываются скриптовые постановки. И хотя лицевая анимация несравнима с продемонстрированной, например, в Doom 3, сценки Vengeance не вгоняют в депрессию, что для FPS уже отрадно.

ПОДРАЖАНИЕ ВЕЛИКИМ

В Irrational сделали все возможное, дабы сохранить знакомый геймплей. Несмотря на то что карты потеряли в площади, Vengeance выигрывает в динамике у своих «предков», преимущественно ориентированных на оборонительные действия. А самым внушительным нововведением (после синглплеера, конечно) является возможность скользить по наклонной. И если в Tribes 2 эта радость смотрелась рудиментарно, поскольку игрок спускался со скоростью замерзшего альпиниста, то сейчас можно прокатиться с ветерком. Приятно сочетать скоростной спуск с предварительным вертикальным взлетом: коронную фишку серии – реактивные ранцы – разработчики перенесли и в Vengeance. Irrational Games не стали чинить испорченный работающий игровой меха-

ВЕРДИКТ

ПРОДВИНУТЫЙ РИМЕЙК



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Увлекательный сюжет, сбалансированный геймплей, заботливо переданный дух сериала, мощный графический движок.

МИНУСЫ

Отсутствие серьезных нововведений, заезженная тематика, малочисленность сетевых режимов.

Tribes: Vengeance – не шедевр. Игре не суждено повторить успех предшественников. Но вы все равно ее пройдете, верно?

ПРЕДАНЫЯ СТАРИНЫ ГЛУБОКОЙ

ПЕРВОЕ УПОМИНАНИЕ ОБ ИГРЕ

Определить дату рождения серии, ответвлением которой является Tribes, можно лишь приблизительно. Даже Stellar 7 (скриншот из которого представлен в этой врезке) – симулятор боевого робота 1990 года выпуска – является лишь римейком одноименной игры, появившейся на заре становления индустрии в далеком 1983-ем. Потом вышел Earthsiege, вскоре обросший сиквелами. Starsiege: Tribes стал последним симулятором из этой линейки.



▶ Заставки сделаны на движке игры.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Unreal Tournament 2004

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Counter-Strike: Condition Zero

В ОТЛИЧИЕ ОТ ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ «КОНТРЫ» У VENGEANCE ЕСТЬ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ.

ОДИНОКИЙ ВОЛК

Попытки дописать к Tribes одиночный режим предпринимались и раньше. Сначала DunaMix собственноручно пыталась извлекать Tribes Extreme – однопользовательское дополнение к первой части. Однако Sierra похвальную инициативу не поддержала, заставив студию делать полноценный сиквел. Второй попыткой был Tribes Fast Attack.

С легкой руки правообладателя добровольцем назначили Inevitable Entertainment, ныне работающую над консольной Area 51. Но Fast Attack постигла та же участь. По мнению руководителя проекта, Алекса Родберга, лицензия на Tribes заслуживала большего. Но у издателя были другие соображения...



ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ ДУШ

КАК ИЗДАТЕЛЬ ГОТОВЫЙ ПРОЕКТ ОТМЕНИЛ

После закрытия DunaMix драгоценную лицензию на вселенную Tribes отдали в руки Irrational Games, на чьем совместном с Looking Glass счету гениальный System Shock 2. Однако не все проекты Irrational дожили до релиза. Примером служит The Lost – horror adventure в адских декорациях. Скорбная история обычной сиделки, продавшей душу дьяволу во спасение дочери, не увидела свет. Обидно, что проект отменили, когда он был почти готов.



низ, за что им большое геймерское спасибо. Они проставили акценты исключительно верно: на протяжении всего сингла нас ведут за руку, ненавязчиво подготавливая к трудностям сетевой жизни. Позволяют на практике убедиться в преимуществах и недостатках тяжелой брони, знакомят с новинками здешних оружейников и подробно объясняют правила многопользовательских режимов. Поэтому не удивляйтесь, когда вместо привычного забега по пересеченной местности, вы окажетесь на спортивной арене, где проходит состязание команд Империи и клана Blood Eagle – сюжетное обоснование, конечно, прилагается.

▶ ПЛАМЕННЫЙ ПРИВЕТ

Недостатка в огневой мощи мы не испытывали и прежде. Однако, как я уже отмечал, баланс был немного смещен в сторону обороны. Irrational взяла на себя смелость исправить упущение: любителям прильнуть к оптическому прицелу придется заботиться о патронах, поклонникам ближнего боя дарован энергетический кинжал, а пироманьяки наверня-

ка обрадуются новой ракетнице, способной выпускать шесть «горяченьких» к ряду. Упоминания также заслуживают щит (опять-таки энергетический) и гарпун. И если щит похож на батарею из Half-Life 2, то с помощью гарпуна можно цепляться за технику и с ветерком проноситься по локации. Конечно, не возбраняется возомнить себя и верхолазом, взяв пример с червячков из Worms, но не стоит забывать про заплечную турбину. В игре присутствует четыре вида бронетехники: по паре воздухоплавающих и сухопутных средств передвижения. Среди них наглядно выделяется скачущий танк. И хотя мы относим его к наземному транспорту, каждая оставленная после прыжка расщелина доказывает условность подобной классификации. А вот количество установок сократилось. Под нож пошли лазер наведения и маяки. Пострадали за баланс и простоту освоения. Ветераны сетевых побоищ наверняка будут ворчать, но я не вижу в решении Irrational отъявленного криминала. По-прежнему в отдельных пунктах выдачи доступны всевозможные мины с турелями.

▶ Я НЕ ТЕРЯЮ КОРНИ

Если говорить о мультиплеере, то сетевых режимов меньше, чем хотелось бы, – всего пять. Arena и СTF в представлении не нуждаются. Оставшиеся Fuel, Ball и Rabbit на поверку являются комбинацией виденного раньше. В режиме Fuel мы собираем канистры с топливом, а затем перекачиваем накопленное соперником. Ball – разновидность американского футбола в условиях повышенной вооруженности. Rabbit – самый забавный режим – достался в довесок от Tribes 2. Побеждает тот, кто дольше удержит флаг. Разумеется, флаг один, а соперников полно.

И напоследок буквально пару слов о качестве картинки. За графику Vengeance отвечает самостоятельное улучшенное движок Unreal 2. Посему владельцы систем hi-end обретут свои ненаглядные шейдеры второго порядка. Карточки АТI предпочтительней. Впрочем, игра шустро поскачет и на более скромной конфигурации. Физикой же рулит Havok 2.0: взрывы, падения и другие взаимодействия, вне всякого сомнения, выполнены на пределе реалистичности. Фирма гарантирует...

Вообще перед Irrational Games стояла задача приладить добротный сингл к известной многопользовательской забаве. Справилась ли студия с поставленной задачей? Несомненно. Проект не посрамил славного имени Tribes. Является ли Vengeance откровением для любителей FPS? Ни в коем разе. Игра не содержит оригинальных идей и не поднимает планку качества серии. Зато в ней есть вертикальные бои, управляемая техника и вместительный инвентарь. Вы ведь этого ждали? Тогда распишитесь. ■



▶ Баталлии Vengeance частенько разворачиваются в воздушном пространстве.



▶ Вот он – прыгучий танк. Модели техники и персонажей чудо как хороши.



▶ Буйство архитектуры клана Blood Eagle. Вообще игра, если вы успели заметить, отличается яркостью красок и по этому показателю не уступает даже Unreal Tournament 2004.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation ■ ИЗДАТЕЛЬ: «ИДДК»
 ■ РАЗРАБОТЧИК: CrazyHouse ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://A72.iddk.ru>

T-72: БАЛКАНЫ В ОГНЕ

КАВАЛЕРИЯ НАШИХ ДНЕЙ

АЛЕКСАНДР СТВОЛОВОЙ
rosomaha@land.ru

Назвать танковые симуляторы популярным жанром язык не поворачивается, слишком уж сложны они в освоении. А потому желание разработчиков немного упростить геймплей, не забыв при этом о реалистичности, как это сделали сотрудники CrazyHouse, можно только приветствовать.

Правда, для начала авторов проекта «T-72: Балканы в огне» стоит поругать. Такое впечатление, что боснийский конфликт начала 90-х, лежащий в основе игры, использовался ими лишь для оправдания геймплея и обоснования предложенного набора танков. А посему, хочешь не хочешь, придется сосредоточиться на боевых действиях.

Надо признать, управление танком реализовано на редкость удачно. Поначалу все кажется непонятным и сложным, но по прохождении двух-трех обучающих заданий вопросов не остается. Всего в «T-72» есть три посадочных места, между которыми можно переключаться: механик-водитель, наводчик и командир. В сингле пользователь может играть роль лишь одного члена экипажа, остальные в это время управляются AI. Но если к умственным способностям противников нареканий нет, то интеллект помощников имеет некоторые изъяны. Водитель неплохо управляет танком, но иногда не может переехать через реку по мосту или дамбе. Наводчик страдает острой формой хронического «недолета», а командир время от времени перестает различать цели по степени их опасности. Игра частенько сводится к нахож-

дению слабого в конкретный момент «места», на которое необходимо незамедлительно «пересечь». Сей недостаток полностью устраняет мультиплеер: вы с друзьями можете составить полный экипаж танка.

Умельцам из CrazyHouse удалось создать качественный движок. Для танкового симулятора уровень графики очень высок: вспышки выстрелов красивы, на земле появляются воронки от взрывов, деревья раскачиваются на ветру, меняется погода и время суток. Танк может разрушать дома, валить деревья. Словом, симпатичная картинка оставляет приятное впечатление. Но самое главное, что «T-72» предельно реалистичен. При попадании снаряда учитывается все – угол попадания, тип снаряда, скорость, глубина пробития брони, взрывная волна и разлет осколков. При этом ущерб рассчитывается не только, например, для двигателя, но и для отдельных его элементов (трансмиссии, системы охлаждения и так далее). Эх, если бы еще визуализация повреждений не подкачала, цены бы «Балканам в огне» не было. Впрочем, стоит ли жаловаться? Наконец-то на постсоветском пространстве появился качественный танковый симулятор. ■

ВЕРДИКТ

БИФШТЕКС С КРОВЬЮ



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Неплохая графика, легкое в освоении управление, реалистичная физика, приличная модель повреждений.

Минусы

Плохая визуализация повреждений, проблемы с интеллектом помощников-танкистов.

Разработчики очень старались, но идеальный танковый симулятор сделать не смогли. Впрочем, результат все равно неплохой.

БАЦ-БАЦ! И МИМО...

ГЛУКИ ГРАФИКИ

Все бы хорошо, но есть проблемы с отображением повреждений. В том, что касается приборов и блоков, все отлично: трещины в прицеле, неадекватная реакция механизмов, порванная гусеница... А вот повреждения корпуса реализованы неважно. Развороченный танк прилично смотрится только издалека. Весь реализм идет насмарку, когда мы видим траву под танком через «дырки» в текстурах или люки, висящие в воздухе над башней. Так и хочется крикнуть: «Не верю!»



▶ Прицел наводчика. Сразу виден серьезный подход – это вам не крестики совмещать!



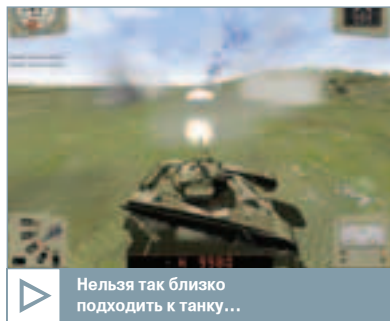
▶ Танк оставляет четкую дорожку в траве. По таким следам можно выйти и на врага.



▶ После боя можно осмотреть любую подбитую технику, взглянуть на векторы попаданий снарядов. Такая наглядная статистика здорово помогает в оценке своих ошибок.

НА УРОВНЕ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Steel Beasts	Armored Fist 3

ЧТОБЫ БЫТЬ ЛУЧШЕЙ В ЖАНРЕ, ИГРЕ НЕ ХВАТАЕТ БОЛЕЕ НАСЫЩЕННОГО СЮЖЕТА.



▶ Нельзя так близко подходить к танку...

Я, ГАНГСТЕР

НИЧЕГО ЛИЧНОГО -
ПРОСТО БИЗНЕС

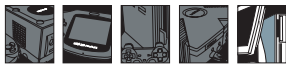


VALU Soft

GFI

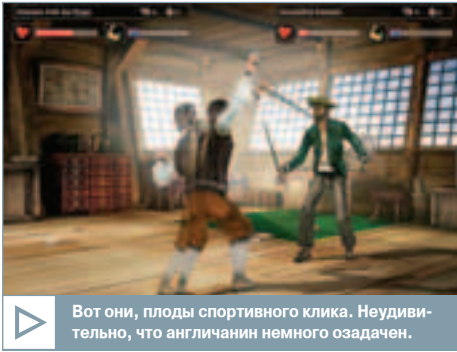
РУССКОЕ ПОКОЛЕНИЕ

© 2004 «Valu Soft» - все права защищены. RUSSKOYE POLOMENE
© 2004 «Русское Поколение» - все права защищены. RUSSKOYE POLOMENE
Одним из разработчиков является компания GFI
Техническая поддержка: адрес электронной почты: help@russiangeneration.com телефон: +7 495 55 11 11
<http://www.russiangeneration.com>



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: management/strategy ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Tri Synergy ■ РАЗРАБОТЧИК: Ascaron Entertainment
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700 МГц,
 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://www.portroyale2.de>



▶ Вот они, плоды спортивного клика. Неудивительно, что англичанин немного озадачен.



▶ Всегда в цене лишь красители, вино и инструменты. Ведь их привозят с континента.



▶ Военное искусство состоит в том, чтобы уклоняться от abordжа, пока есть возможность. Заполнив же наконец преимущество, важно не спугнуть противника и стрелять книппелями до самого столкновения.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Начинать, конечно же, сложнее всего. Любая ошибка может попросту оставить вас без гроша. Поэтому лучше выбрать беспроигрышный вариант – обзавестись маленькой фруктовой плантацией и домиком для рабочих. Так что возьмите на старте побольше денег! Затем нужно лишь наладить поставку во все близлежащие города. Именно во все! Не важно, что производство пока мизерно, – минимально снабжая порты, мы сможем поддерживать высокую цену на товар. Уже через полчаса плантаций станет две, а через час – четыре. Словом, все довольно просто – выгодной бывает только продажа. А покупая товар, вы лишь приобретаете себе лишнюю головную боль.



▶ Колесико мыши лучше и вовсе не трогать.

ПОРТ РОЯЛЬ 2 (PORT ROYALE 2)

ПИРАТСКОЕ ЗОЛОТО

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

Вдохнуть свежий морской воздух, услышать скрип корабельных досок, увидеть, как паруса наполняются ветром, сжать в руке эфес шпаги и ощутить запах пороха... Стать корсаром! Карибское море – что может быть романтичнее? Таинственные клады, губернаторские дочери и «Веселый Роджер» над головой. Нужно ли что-то еще настоящему капитану? Ну, разве только немного денег, ведь пиратство в «Порт Рояль 2» – дорогое удовольствие. Так что самое время выдохнуть и сменить пистолет на счеты.

▶ «МОРЕХОДКА»

Если раньше нас без лишних разговоров отправляли покорять мир, предлагая разбираться во всем самостоятельно, то теперь нам уготована обучающая «кампания» в восемь разрозненных миссий с небольшими сюжетами. Вряд ли кому-то захочется пройти их больше одного раза, но игнорировать их тоже не стоит. Каждое задание раскрывает

определенные нюансы геймплея от азов торговли до краткого курса фехтования, постепенно подготавливая к настоящей жизни – «Бесконечной игре». Ведь там никто не станет водить вас за руку и объяснять, что нужно делать. Огромный мир живет по своим законам, и наводняющие его конкуренты не будут ждать, пока вы освоитесь. Впрочем, это не так уж и сложно. Маленький корабль за спиной, немного денег в кармане и неизвестный город впереди – вот и все, с чем вы начнете игру. Перед вами откроются склады с девятнадцатью различными товарами, верфи с кораблями, о которых можно только мечтать, и дворец губернатора. И никто даже не захочет разговаривать с очередным неопытным юнцом. Но растеряться невозможно, достаточно просто пос-

мотреть по сторонам. Вон там, прямо за городом раскинулась табачная плантация – значит, сигары здесь дешевые. Набиваем трюмы и в путь!

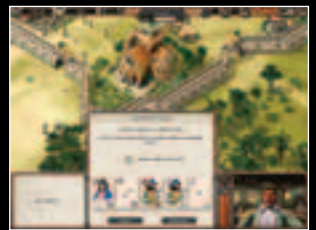
▶ ЗОЛОТЫЕ ГОРЫ

Какое совпадение – над соседним городом как раз появился значок с сигарами. К чему бы это? К деньгам, конечно. Наиболее дефицитные товары отражаются на общей карте, что сильно облегчает торговлю. Только не надейтесь, как когда-то, наладить единственный торговый маршрут и почивать на лаврах, подсчитывая неуклонно растущее состояние. В этом мире сбылась мечта Адама Смита, и все здесь связано в одну огромную живую систему. Скупите в порту весь сахар, и, будь там хоть десяток плантаций тростника, начнется де-

ЛЕГКИЕ ДЕНЬГИ

ДЛЯ ИСТИННЫХ ПИРАТОВ

Если работать совсем невмоготу, а душа просит новенький фрегат, добро пожаловать в таверну! Здесь всегда можно сыграть в подкидного «по-пиратски». Выучить правила оказывается еще проще, чем привыкнуть к трюмам-пушкам и тузам-полугаям. Но, сделав это, вы поймете, что все зависит исключительно от везения. Впрочем, при должном усердии можно сколотить солидное состояние. Что нам фортуна, если у нас есть «Быстрое сохранение»!



<p>+ ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ</p> <p>Patrician 3: Расцвет Ганзы</p>	<p>+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ</p> <p>Порт Рояль (Port Royale)</p>
---	--

БЛЕСЯЩИЙ СИМУЛЯТОР ТОРГОВЛИ И НЕПЛОХАЯ ИГРА ПРО ПИРАТОВ.

ВЕРДИКТ



НА АБОРДАЖ!



8.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Огромный мир, мощная экономическая система, приятная графика и возможность играть бесконечно.

Минусы

Задания несколько однообразны, а система сражений атрофирована.

Прекрасная игра, ставшая еще лучше. Виртуальный мир, жить в котором интересно.

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН



А НА ПРОСТОРАХ ОКЕАНА?

Вражеские капитаны знают толк в сражениях, но и их всегда можно обмануть. Превосходящий по численности противник ни за что не будет топить ваш корабль. А пока он стреляет по мачтам, разряжайте в него тонны картечи, убивая команду. В критический момент попросту «подставьтесь» под абордаж, чтобы сохранить корабль. Обычно достаточно трех таких «жертв», чтобы вражеский флот можно было брать голыми руками. И заметьте, почти никакого ремонта.



фицит, а цены на него подскочат до небес. Любая сделка отразится на ценах. Да что там, на жизни всего города! Привозите стройматериалы в развивающиеся поселения, доставляйте туда колонистов, и когда-нибудь на месте маленького форта вырастет настоящий мегаполис. Обустроить 60 городов – вот достойная любого прониры-торговца задача!

И вам при этом не обязательно стоять в стороне. Скопив немного денег, обзаведитесь собственными плантациями и наймите архитектора. Привезите туда рабочих и постройте для них новые дома. Ведь на жилье тоже можно неплохо заработать. Создавайте школы и церкви, сооружайте фабрики и склады, и вам больше никогда не придется покупать товары. А караваны будут развозить их по всему свету, приумножая ваше богатство. Но настоящему миру свойственны неожиданности, так что не ждите размеренной торговли. Новые войны, экономические кризисы и неугомонные пираты заставят неустанно следить за происходящим и приспособливаться к реалиям нового времени.

НА ДЕЛО

Жизнь все же стала скучной, сундуки ломятся от золота, на фрегатах уже ржавеют пушки, а абордажная команда мается от безделья, сопровождая караваны? Значит, настало время наведаться к губернатору – теперь-то он точно предложит что-нибудь интересное. И заданий будет, хоть отбавляй. Но каждое из них повлияет на расклад сил в регионе и, как следствие, на ваши отношения с державами. Более того, грамотно пользуясь статистикой, можно навязывать людям собственную политику, хотя бы попросту контролируя размер государственных флотилий. Угодить всем, конечно, невозможно, и придется раз и навсегда выбрать свою сторону. Зато в качестве высшей награды за верную службу вам может перепасть целый город!

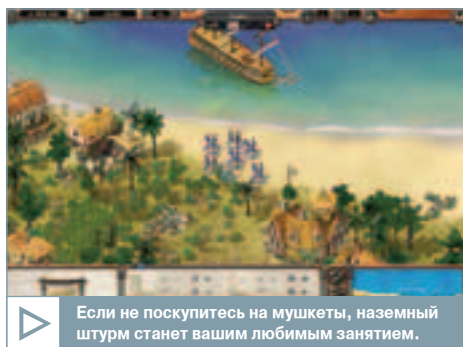
Вас ждет практически не изменившаяся со времен первой части боевая система. Как бы ни был огромен ваш флот, воевать придется, выставляя свои корабли поодиночке в порядке общей очереди. Однако противник подобных правил придерживаться не собирается. Управление предельно простое и требует лишь неспешных кликов мышки. Да и

возможности не поражают: вся тактика ограничивается выбором боеприпасов или абордажем. Причем в каждом караване может быть не больше пяти боевых кораблей, все остальные, будь они хоть линкорами, воевать не станут.

Немного разнообразят этот процесс постоянные дуэли с вражескими капитанами. В начале довольно интересно помахать шпагой. Но как только поймешь, что победу может принести неустанное кликанье мышью, становится немного грустно. Сражения за города также не претендуют на оригинальность: нам предлагается на выбор морская или сухопутная атака. Правда, бесконтрольная перестрелка нескольких юнитов на экране выглядит просто формальностью и заканчивается... правильно, дуэлью с командиром гарнизона.

КРАСОТЫ КАРИБОВ

Графика не сильно изменилась, но до сих пор выглядит чарующе. Кругом бегают щеголяющие трехмерностью персонажи, в воде плавают акулы, а битвы порой действительно впечатляют. Главное, не пытайтесь рассмотреть их поближе. Угловатые спрайты – зрелище не для слабонервных. Отдельного комплимента заслуживает и новый интерфейс. Он изменился не сильно, но теперь понятно, куда и зачем нажимать. А в такой непростой игре это, согласитесь, немаловажно. Да, у «Порт Рояль 2» есть свои недостатки. Да, ему сильно не хватает пиратского духа, за который мы так любим игры про Карибы. Но суть не в этом. Нам подарили целый мир, красивый и настоящий. Он существует в соответствии со своими законами, и, вместе с тем, не навязывает нам правил. В нем действительно хочется жить. ■



Если не поспушите на мушкеты, наземный штурм станет вашим любимым занятием.



Труднее всего дела обстоят с наймом матросов – при абордаже они гибнут сотнями.



С таким флотом можно на время забыть об экономике и торговцах. Военные караваны и города – вот достойный источник доходов. А запрещающие знаки в портах – свидетельство нашего успеха.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC ■ ЖАНР: action/adventure
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters ■ РАЗРАБОТЧИК: Free Radical Design
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц,
 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

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

SECOND SIGHT



ВЕРДИКТ

ДОСТОЙНО



7.0

НАША
ОЦЕНКА

ИГРЫ РАЗУМА ИЛИ КОЕ-ЧТО О ТЯЖЕЛОЙ СУДЬБЕ ТЕЛЕПАТА

RED CAT
 Chaosman@yandex.ru

Проснуться в незнакомом месте, не помня ровным счетом ничего о собственном прошлом, — обычное дело для героев современных компьютерных и видеоигр. Вот и Джон Ваттик (John Vattic), главный герой Second Sight, хмурым, обритый наголо и изрядно помятый на вид субъект, решил отдать дань сложившимся традициям, очнувшись в недрах таинственного медицинского комплекса.

Как нетрудно догадаться, господин Ваттик страдает сильнейшей амнезией и почему-то не пользуется большой популярностью у местных охранников, которые так и норовят всадить пулю-другую в его и без того израненное тело. Хороший повод задумать-

ся, не правда ли? И, представьте себе. Джон задумался. Да так, что самочувствие всех многочисленных сопостатов сразу резко ухудшилось. Их ведь никто не предупредил, что изрезанная скальпелем жертва бесчеловечных экспериментов оказалась очень и очень могущественным телепатом, которому не терпится найти виновников его нынешнего состояния.

ДО И ПОСЛЕ

Игровое время в Second Sight равномерно распределено между отчаянными попытками Ваттика вспомнить who is who в окружающем его мире и выбраться из недружелюбных больничных застенков, рассказом, кем был герой до превращения в подопытную обезьянку сумасшедшего ученого, и драматичной развязкой всей этой запутанной и полной загадок истории. Причем события развиваются отнюдь

не в хронологическом порядке: прошлое и настоящее постоянно меняются друг с другом местами. Только что изможденный Ваттик колошматил силой мысли очередного зазевавшегося недруга, а спустя несколько минут мы наблюдаем, как наш подопечный, еще не наделенный паранормальными способностями и вполне здоровый на вид, с самым обыкновенным автоматом в руках участвует в перестрелке где-то на просторах Сибири. Поначалу такая путаница может изрядно сбивать с толку, и лишь со временем все встает на свои места, складываясь в четкую и логичную картину происходящего. Но не будем углубляться в хитросплетения сюжета — достаточно сказать, что нас ожидает немало сюрпризов, как приятных, так и не очень, благодаря которым Second Sight временами напоминает настоящий детективный триллер.

СУЩНОСТЬ БЫТИЯ

Игровой процесс Second Sight довольно нетороплив, и кому-то может показаться напрочь лишенным должной динамики. Пришедший в себя Ваттик лениво слоняется по коридорам, столь же лениво обнаруживает у себя одно телепатическое умение

ПЛЮСЫ

Яркие персонажи и полный неожиданных поворотов сюжет, увлекательный игровой процесс, отличное музыкальное оформление.

МИНУСЫ

Довольно посредственная графика, не всегда идеальная работа камеры, ограниченный искусственный интеллект противников.

Местами недоработанная, но очень интересная и талантливо сделанная игра, которая обязательно найдет своих поклонников.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СЛЕДУЕТ?

ЕЩЕ РАЗ О ТОМ, ЧТО ДЕНЬГИ СЕГОДНЯ РЕШАЮТ ПОЧТИ ВСЕ

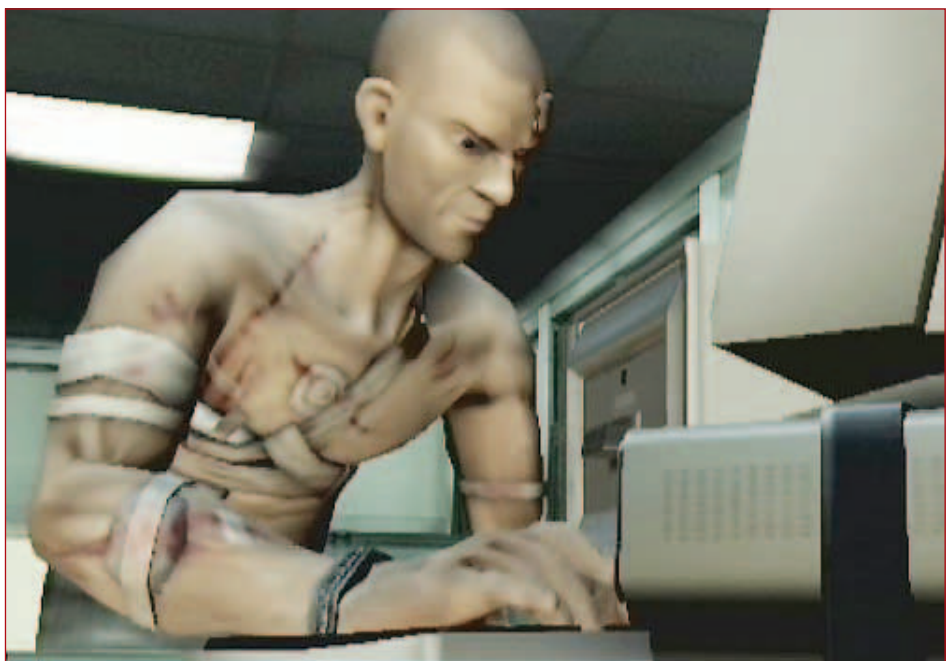
Хотя в разработку и продвижение Second Sight были вложены достаточно внушительные средства, успеху проекта это не очень помогло. Причины неудачи уже не столь интересны. Важно другое — невыразительный дебют, а также переход Free Radical Design под крыло могущественной Electronic Arts вполне может поставить жирную точку в истории Джона Ваттика. А ведь первоначально авторы говорили о сиквеле, как о практически свершившемся факте.



При помощи Telekinesis из врага можно сделать отличный метательный снаряд.



Отстреливаясь, не забудьте воспользоваться кем-нибудь в качестве живого щита.



Помимо собственных, довольно отрывочных, воспоминаний Ваттик может получить информацию о произошедшем, залезая во временно бесхозные компьютеры, которые обычно довольно легко отыскать.



Тренировочный уровень напоминает игру в пейнтбол.

ПОЧТИ КАК

Psi-Ops:
The Mindgate Conspiracy

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Headhunter:
Redemption

ИСТОРИЯ О ЗАГОВОРАХ, ИНТРИГАХ, СУМАСШЕДШИХ УЧЕНЫХ... НУ, И О ТЕЛЕПАТИИ, РАЗУМЕЕТСЯ.

CODEMASTERS, ОБЕЩАНИЙ НЕ ПОМНЯЩИЕ

Какое-то время назад представители Codemasters публично заявили о нежелании издательства поддерживать GameCube. И, тем не менее, версия Second Sight для этой платформы появилась одновременно с версиями для PlayStation 2 и Xbox. В чем же секрет подобной изменчивости издательского слова? На самом деле разгадка проста: за обиженный многими «кубик» вступились разработчики собственной персональной. По словам Free Radical Design, студия была вполне довольна версией Time Splitters 2 для GameCube и не увидела никаких препятствий для дальнейшей поддержки этой консоли. Мнением Codemasters, судя по всему, никто даже не поинтересовался.



НЕОБХОДИМАЯ ПОДДЕРЖКА ИЛИ ГОЛОВНАЯ БОЛЬ?

НАПАРНИК БЕЗ ПИСТОЛЕТА ПОДОБЕН БЕСПОМОЩНОМУ МЛАДЕНЦУ

Время от времени рядом с Ваттиком оказывается кто-либо из его боевых товарищей. Иногда их присутствие бесполезно, но в большинстве случаев навязанный сценарием компаньон (или компаньонка) становится еще и обузой – помощи никакой, зато приходится следить, чтобы невзначай не пристрелили. Ведь в этом случае необходимо начинать все заново. Вот и приходится bravому мастеру телепатии на время превращаться в заботливую няньку.



за другим и не торопясь применяет их на местном персонале, а также на самом себе. Второй уровень и вовсе представляет собой чистокровный tutorial, где нам объясняют азы управления, а заодно показывают, как обращаться с различными видами огнестрельного оружия, пользоваться укрытиями и незаметно пробираться мимо праздно глазеющих по сторонам солдат. Попутно приходится учиться сосуществованию с довольно капризной виртуальной камерой, иногда наотрез отказывающейся работать как следует. Полезные навыки, ничего не скажешь, но душа жаждет чего-то менее монотонного – а с этим придется подождать уровня эдак до третьего, когда побег опасного пациента обнаружится и на Джона начнется беспощадная охота. С этого момента нам постоянно предоставляют возможность выбора, как действовать дальше. Вариант первый – с оружием в руках и светлыми мыслями в голове идти напролом, не обращая внимания на свист пуль и постоянно возрастающее число противников. В этом случае непрерывный action обеспечен, но вот достижение финала становится весьма проб-

лематичным – в конце концов, Ваттик бессмертием не наделен, и автоматная очередь причинит ему не меньше вреда, чем любому другому. Кроме того, решение некоторых головоломок требует максимально спокойной обстановки, в которой появление вооруженных и агрессивно настроенных граждан крайне нежелательно. Именно поэтому разработчики Second Sight предусмотрели второй, более предпочтительный, вариант действий, который подразумевает, что новоявленный гигант мысли уподобится знаменитому Солиду Снейку и не будет лезть на рожон, пока не попросят, укрываясь от любопытных видеокамер, прячась от всех по темным углам (благо, местный AI оставляет желать много лучшего) и нейтрализуя самых надоедливых с помощью своих телепатических трюков. На них, пожалуй, стоит остановиться чуть подробнее, так как во многих ситуациях телепатия оказывается куда действеннее всего остального. Например, способность Healing позволяет Ваттику быстро поправить пошатнувшееся здоровье, Charm делает его невидимым (внимание, с камерами подобные фокусы не проходят!), Psi

Blast по смертоносности легко поспорит с гранатой, а Projection идеально служит для осуществления коротких шпионских вылазок и отключения труднодоступных механизмов. Однако всегда полезно помнить, что каждая психологическая манипуляция требует затрат определенного количества пси-энергии, которая имеет обыкновение заканчиваться в самые неподходящие моменты.

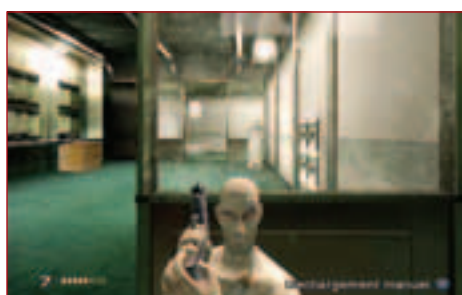
КАРТИНКИ И ЗВУКИ

Выглядит Second Sight по сегодняшним меркам достаточно презентабельно, но не более того. Разработчики не стали изобретать велосипед и воспользовались несколько модифицированным движком Time Splitters 2, что привело как к положительным, так и к отрицательным последствиям. Если детализация моделей центральных персонажей (во многом благодаря дизайну), анимация и спецэффекты особых нареканий не вызывают, то большинство NPC и текстуры смотрятся чересчур просто.

Зато не подкачали озвучка и музыкальное оформление, выполненные на очень высоком уровне. Мелодии отлично подобраны, а работа актеров вполне заслуживает какой-нибудь соответствующей награды, что, согласитесь, бывает не так уж часто.

THE END

При знакомстве с Second Sight главное – потерпеть первые минут сорок, пока сюжет только набирает обороты, а игра навязчиво пытается научить вас уму-разуму. Потом оторваться от нее будет уже очень нелегко, а финальные титры наверняка вызовут только один вопрос: «Когда ждать второй части?» ■



Иногда лучше затаиться в углу, и подождать, пока уляжется тревога и уйдет охрана.



Исцеление требует большого количества энергии, но и польза от него очевидна.



Стрельба из снайперской винтовки дает возможность без лишних хлопот убрать противника, который даже не подозревает о вашем приближении. Однако с охранниками на вышках надо быть начеку.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
 ■ РАЗРАБОТЧИК: HER Interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

<http://www.herinteractive.com/prod/cur/index.shtml>



▶ Попугай (точнее, попугаиха) отличается умом, сообразительностью и красотой.



▶ Учите руны! Иначе ни за что не догадаетесь, что написала Джейн на этом листочке.



▶ Теперь вам не придется каждый раз бегать в комнату Джейн – чтобы свериться с этой книгой, достаточно посмотреть на картинку в любимом журнале. Унести фолиант Нэнси даже не попытается.

NANCY DREW: THE CURSE OF BLACKMOOR MANOR

ДЕВИЦА ЗА ГРАНИЦЕЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
chen@gameland.ru

Блэкмур Мэнор в графстве Эссекс, родовое гнездо древнего английского рода Пенвеллинов, – не очень-то приветливое место. Особенно снаружи. Особенно ночью. Особенно, когда неизвестное существо рычит на вас из темноты, а затем исчезает раньше, чем хозяйева успевают открыть дверь. «Наверное, это была бродячая собака», – говорит строгая леди. Да, конечно. Просто собака с красными горящими глазами. И она называла вас по имени.

Если мы хоть что-нибудь знаем о древних особняках, так это то, что в них множество потайных ходов, большинство обитателей сошли с ума и/или

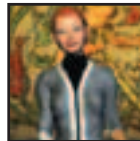
прокляты, а давно умершие предки обожают прогуливаться по ночам и пакуить своим потомкам. Вот в такое место и попала Нэнси Дрю, детектив-девица из одноименного сериала, специальный Шерлок Холмс для девочек от 8 до 18 и всех сочувствующих. Правда, ни один создатель детективов, равно как и автор романов ужасов, даже не подозревал, сколько головоломок поджидает героиню игры, родившейся на стыке этих жанров. Шкатулка в комнате для гостей, статуи в холле, колонны в парадном зале – пазл может оказаться где угодно, равно как и ключ к нему. Запасайтесь бумажками, большую часть подсказок не дают унести с собой, а с ходу их запомнить довольно трудно, поскольку в основном они содержат рунические тексты, списки алхимических символов и тому подобное. Невольно с тоской вспоминаешь фотоаппарат из Myst IV. Зато у Нэнси есть

мобильный телефон, с помощью которого она может не только звонить в родную Америку, но и выходить в Интернет – опять же, в поисках необходимой информации. Ведение расспросов-допросов в игре реализовано довольно удачно. Да, периодически приходится жалеть, что не можешь поговорить с тем или иным персонажем на определенную тему, но зато доступные диалоги очень приятны и остроумны. Герои отлично обыгрывают условности жанра, а иногда и просто шутят над ними. Например, когда Нэнси сообщает хозяину особняка, что одна из колонн в холле открывается, в ответ он напоминает ей, что ее нанимали не копать в колоннах, а выяснить, что случилось с его женой. Самый симпатичный и интересный персонаж игры – дочка хозяина Джейн. Она многое знает о доме Пенвеллинов и готова помочь подсказкой или даже нужным предметом, если вы победите ее в одной из пяти настольных игр. При этом девочка не выглядит «квестовым попугаем» или «сюжетным механизмом» – это вполне живой ребенок, страдающий от отсутствия внимания родителей, за(м)ученный латынью, французским и историей рода. Попугай в игре, кстати, тоже есть, и он по-

ВЕРДИКТ



МАЛЬЧИКАМ ТОЖЕ МОЖНО



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Оптимальная сложность загадок и возможность решать их параллельно, приятный дизайн персонажей и помещений.

МИНУСЫ

Неудачные интерфейсные элементы, устаревший движок. Часто для решения пазлов надо повторять одни и те же действия.

Умная, интересная игра, хотя фанаты могут упрекнуть ее во вторичности. Но для первого знакомства с серией – идеально.

ОХОТА К ПЕРЕМЕНЕ МЕСТ: РЕЦЕПТ ВЕЧНОЙ МОЛОДОСТИ

Всем, кому придется по душе последние приключения Нэнси, стоит сыграть и в предыдущие игры серии. Лунное озеро, остров Обмана и ранчо Теней – вот названия лишь некоторых мест, в которых наша героиня раскрывала самые запутанные дела. А до игр были книги и комиксы, коих тоже немаленькое количество. Появившись на свет еще в 1930 году, Нэнси Дрю (TM) до сих пор остается тинейджером. А все потому, что легенда стареть не должна.



▶ Угадайте, сколько здесь квестовых предметов?

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Myst: Revelation	Aura: Fate Of The Ages
MYST – ИГРА МАСШТАБНО-ЭПИЧЕСКАЯ, А NANCY DREW – УЮТНО-ДОМАШНЯЯ.	

НОВОЕ «ТЕМНОЕ ПАДЕНИЕ»



НА ПОЛ ОТ СМЕХА

Кому, как не Джонатану Боуксу, автору серии Dark Fall, критиковать аутентичность английских приключений Нэнси Дрю? «Вообще-то Эссекс не славится своими особняками (Manors) и торфяниками (Moors). Больше неудавшимися поп-звездами и парикмахерами. [...] А жаргон кокни – сленг довольно взрослый, и в таком виде ему не место в игре для девочек-подростков. Мои лондонские друзья просто ухохатывались над некоторыми перлами».



умнее отдельных персонажей других квестов.

Вся игра идет в реальном времени, что для жанра несколько необычно, и в данном случае эта особенность добавляет проекту живости. Если с 6 до 14 часов у Джейн уроки (на дому, разумеется), значит, в ее комнату вас не пустит грозный окрик бонны «Мы занимаемся!». Если поздней ночью ломиться в дверь к впечатлительной старушке, она, само собой, испугается и в сердцах выгонит героиню – игра на этом закончится. В других ситуациях Нэнси сама откажется совершать неприличный поступок – например, пользоваться мобильным телефоном в присутствии хозяйки комнаты. А вот без спроса работать на компьютере в отсутствие его владельца главгероиня дурным тоном не считает.

Интерфейс игры местами неудобен. Игнорируются общепринятые правила: нельзя вызвать меню кнопкой Esc, быстрого доступа к собраным предметам по нажатию правой кнопки тоже нет, а меню сохранения и загрузки объеди-

нены так, что легко перепутать и вызвать старую игру вместо записи новой. Весьма странно ведет себя курсор при пользовании мобильным телефоном: похоже, что активная точка находится не на конце стрелочки, а в середине ее. Впрочем, есть и любопытные находки: например, пункт меню Second Chance позволяет после несчастного финала вернуться в тот момент игры, когда избежать проигрыша еще было возможно. Замечу, что умереть в этой игре проще, чем застрять, потому что очутиться в тунике при всем желании очень сложно. За это стоит сказать отдельное спасибо разработчикам. Хотя загадки дома Пенвеллинов связаны с большим количеством таблиц, диаграмм и шифровок, их логика проста и понятна, что, впрочем, не уменьшает удовольствия, получаемого от их решения. The Curse of Blackmoor Manor – как раз та игра, которая дает почувствовать себя умным, начитанным человеком, умеющим мыслить логически, то бишь настоящим сыщиком. ■

У НЭНСИ ЕСТЬ МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН, С ПОМОЩЬЮ КОТОРОГО ОНА МОЖЕТ НЕ ТОЛЬКО ЗВОНИТЬ В РОДНУЮ АМЕРИКУ, НО И ВЫХОДИТЬ В ИНТЕРНЕТ.



Оранжерея, которой управляет тетушка хозяина поместья, – одно из немногих мест в игре, где Нэнси может погибнуть.

ЖАЖДА
РАЗВЛЕЧЕНИЙ



Компьютеры NL Home X500

Оснащены процессором Intel Pentium 4 с технологией HT. Путешествуйте по Интернету! Смотрите фильмы! Слушайте музыку! Создавайте семейные фото- и видеоальбомы! Играйте в современные игры!



- м. Шоссе Энтузиастов Пролет Буденного д. 83 кв. 4 "Буденновский" пав.-н. А-13 (095) 788-0738
- м. Добрынинская Лесовицкая ул., д. 7 (095) 237-0557 (095) 236-4389
- М. Варшавская Кондровский Бульвар д. 4 корп. 2 (095) 119-3975 (095) 119-3877
- М. Ленинский Пролет Ленинский пр-т д. 37а (095) 974-8765 (095) 974-8768
- м. Комсомольская Комсомольская пл-дь, д. 6, стр. 1. Универсал "Московский" 4-й этаж, 28-29 пав.-ны (095) 915-5724 (095) 915-5725
- М. Дмитровская Тимирязевская ул., д. 1 корп. 4 (095) 500-0313 (визитка)
- М. Электрозаводская Б. Семеновская ул., д. 10 (095) 962-1733 (095) 962-1707
- м. Сокольники Выхомское ш., д. 1 корп. 1 (095) 158-0633 (095) 158-9621

СОЗДАВАЙТЕ ДОМАШНЕЕ ВИДЕО НА НОВОМ ПЕРСОНАЛЬНОМ КОМПЬЮТЕРЕ!



Intel, Intel Inside logo, Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками корпорации Intel в ее дочерних компаниях в США и других странах.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Digital Jesters ■ РАЗРАБОТЧИК: Frogwares
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц,
 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://www.nd.ru/sherlock>

ВЕРДИКТ

ЭЛЕМЕНТАРНО, ВАТСОН!



5.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Голос Ливанова, внешность, которую он подарил Шерлоку. Приятные пейзажи и интерьеры, атмосферные письма и записки.

МИНУСЫ

Тотальное косоглазие персонажей, неотзывчивое управление, пассивная роль игрока.

Слабоинтерактивный квест со скудными головоломками. Чувствуешь себя тупым Лест-рейдом.

ШЕРЛОК ХОЛМС: ЗАГАДКА СЕРЕБРЯНОЙ СЕРЕЖКИ

ОДНО ЯСНО: КТО-ТО КОГО-ТО ЗДЕСЬ УБИЛ...

МАРИНА ПЕТРАШКО
bagheera@gameland.ru

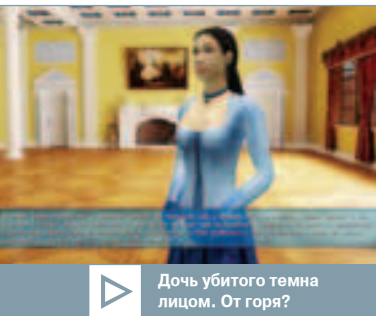
Интересно, что чувствовал Василий Ливанов, озвучивая компьютерную версию приключений великого сыщика. Ностальгию, может быть? Сдается мне, разработчики и издатель, приглашая лучшего Шерлока Холмса мира, именно на нее и рассчитывали.

Воспоминания о прошлом игра, возможно, и вызовет, но разве что на уровне «Хорошее было кино», а не «Хорошая вышла игра». Обстановка, не спорю, на пятерку, и Холмс вышел неплохой, но тем сильнее контрастируют с красавцем-сыщиком прочие персонажи «Серебряной сережки».

Ватсон, например, не похож на Виталия Соломина ни внешне, ни голосом (несмотря на все усилия актера), да еще и страдает косоглазием. Кстати, стоит отметить, что последняя особенность присуща доброй половине персонажей. И только один из главных злодеев, которому открытым текстом приписывается этот недостаток, на самом деле его почти лишен. Впрочем, чтобы негодая поймать и убедить, действительно ли он ко-

сой, необходимо буквально проползти по сюжету, ибо с пола лучше видны мелкие улики: клочки ткани и хлопья пепла, следы пороха и ботинок – в общем, «сырьё» для дедуктивных выводов Холмса. Ползать и опрашивать свидетелей они с Ватсоном будут на пару, а игроку предстоит в конце каждого дня (всего в игре их 5) проходить тест на внимательность и отвечать на вопросы относительно добытых улик. Любопытно, кем, по мысли разработчиков, приходится игрок сыщиком? «Высшим разумом»? Непохоже, поскольку практически каждому его шагу предшествует поноукание Холмса. «Думаю, тряпочку нужно отмочить в мыльном растворе». «Я ничего не вижу, надо зажечь лампу». «Ватсон, ознакомьтесь с книгами в этом шкафу». И доктор, как зомби, повторяет: «Мне нужно проверить содержимое трех книг, что стоят на полках». Содержа-

ние, мой дорогой Ватсон, а не содержимое. Это же элементарно! Еще любопытнее условия, при которых вы можете неудачно завершить игру. Известно, что Шерлок Холмс был безупречен в своих выводах, поэтому сделать неправильное умозаключение вам не дадут. Зато в игре есть два задания на скорость, и если Холмс не успеет убежать от собаки или залить костер, пропадут все его дедуктивные усилия. И все-таки это квест. Если сделать поправку на то, что сыщикам вообще свойственно ползать в поисках улик, если отбросить обильные неинтерактивные вставки, сближающие проект с JRPG (в финальном 20-минутном монологе Ливанов откровенно начинает заговариваться), останутся те самые квестовые задачи и пазлы. Однако с сожалением приходится признать, что как раз их в игре мало. ■



▶ Дочь убитого темна лицом. От горя?

САЛО «ОЛИВЬЕ»

СМЕСЬ ФРАНЦУЗСКОГО С МАЛОРОССИЙСКИМ

Игра, созданная украинцами по сценарию французов, в Россию попала в переводе с английского. Неплохие тексты документоулик соседствуют с репликами вроде «Этот ночной поезд ходит тут каждый день». Впрочем, не всегда понятно, винить ли локализаторов или авторов: так, Холмс утверждает, что расстояние от пола до следов пороха на дверном косяке равно 1,65 метра (а не 5 футов 4 дюйма), но расположены эти следы на уровне головы сыщика!



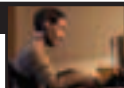
ХУЖЕ, ЧЕМ

Nancy Drew: The Curse of Blackmoor Manor



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Jack The Ripper



ДО ДЕВОЧКИ-ТИНЕЙДЖЕРА НЭНСИ ЭТОМУ ШЕРЛОКУ ЕЩЕ РАСТИ И РАСТИ.



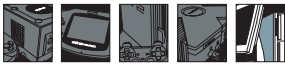
▶ Это не шутка и не монтаж – у Ватсона действительно черная дыра вместо рта!



▶ Наши герои в самом центре восстания рабочих. Не верите?



▶ Такое расстояние от камеры до персонажей удачно скрывает угловатость последних и позволяет насладиться красотами пейзажа. Жаль, что оно соблюдается не во всех локациях.



<http://www.fullspectrumwarrior.com>

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/strategy ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М» / Game Factory Interactive ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
■ РАЗРАБОТЧИК: Pandemic Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

FULL SPECTRUM WARRIOR



САЛЮТ МАЛЬЧИШУ

ИГОРЬ СОНИН
sonin@gameland.ru

Когда Full Spectrum Warrior появился на Xbox, игру приняли с недоумением. Симулятор спецназа, хваставший беспрецедентным реализмом, вдруг оказался глубокой стратегией. Игрок передвигал по карте два отряда солдат, подбирая укрытия и аннигилируя врагов по жестким, почти шахматным правилам. Вскоре выяснилось, что за роскошной графической оболочкой скрывается настолько умный геймплей, что невозможно было поставить игре ниже восьми с половиной баллов.

Версия, которую «Руссобит-М» и GF выпускают в нашей стране на персональных компьютерах, отличается от консольной незначительно, но все изменения и дополнения, что называется, по делу. Самые серьезные преобразования затронули схему управления: на смену громоздкому джойстику Xbox пришла уютная связка «мышь плюс клавиатура». Игроку необходимо указывать курсором направление движения и отдавать некоторые дополнительные приказы с помощью клавиш.



▶ Движок «замыливает» дали, экономит ресурсы компьютера.

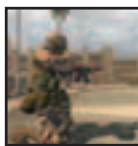


▶ Правила неумолимы: поразить врага за укрытием нельзя.

ВЕРДИКТ



ШИК-БЛЕСК-КРАСОТА



8.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Новаторский симулятор спецназа перебирается на PC, приобретаемая комфортное управление и сохраняя фирменную стратегическую механику. Такие игры обязательны для покупки.

Начальную раскладку изменить нельзя, но она и так достаточно удобна: все важные кнопки сгруппированы вокруг четверки WASD.

Из игры исчез скрытый режим US Army, зато к однопользовательской кампании добавились две факультативные миссии, доступные с начала прохождения. В отличие от Xbox-версии сразу открыт максимальный уровень сложности. В режиме Authentic отсутствует возможность сохранять игру во время выполнения заданий, с экрана удалены вспомогательные элементы интерфейса. Поддержка голосовых коммуникаций с Xbox Live уступила место компьютерной схеме обмена сообщениями, набранными с клавиатуры. Разумеется, PC-вариант выглядит привлекательнее, чем младший консольный брат, но и конфигурации требуют соответствующей.

Full Spectrum Warrior предлагает очень необычный симулятор спецназа, особо ценный на переполненном action-тайтлами рынке. Сочетание высококлассной графики и великолепного геймплея стоит много больше тех денег, что вы отдадите за jewel с игрой. ■

Единая справочная: (095) 500-0304

www.computermarket.ru

ЖАНДА СКОРОСТИ



GENIUS Speed Wheel 3 Vibration

Настоящий руль, как в современном спортивном автомобиле! Педаль газа в пол - и вперед! Рычаг на шестую передатку! Резкий поворот - экстренное торможение! И снова газ, к победе! Испытайте восторг от вождения гоночной машины, не выходя из дома!



м. Варшавская
Чертковский Бульвар
д. 4 корп. 2

(095) 119-3073
(095) 119-3877

м. Дзержинская
Лосиновская ул., д. 7

(095) 237-0557
(095) 236-4368

м. Сокол
Волоколамское ш.
д. 1 корп. 1

(095) 158-0633
(095) 158-0621

м. Ленинский Простет
Ленинский пр-т, д. 37А

(095) 974-8766
(095) 974-8768

м. Дмитровская
Тимирязевская ул.
д. 1 корп. 4

(095) 500-0313
(неоплаченный)

м. Энергосводская
Б. Семеновская ул., д. 10

(095) 962-1723
(095) 962-1707

м. Космодемьянская
Космодемьянская пл. д. 3, стр. 1,
Универсам "Московский"
4-й этаж, 29-29 этаж

(095) 916-57-24
(095) 916-57-25

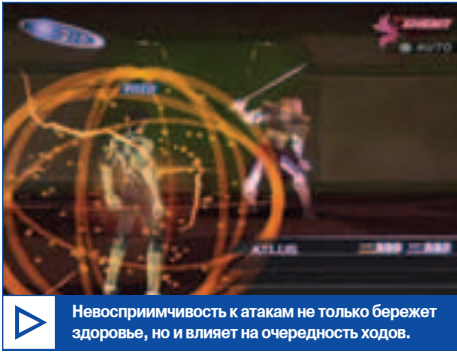
м. Шоссе Энтузиастов
Проект Буденного д. 53
КЦ "Турецкий"
этаж-н, А-13

(095) 788-07-38



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

<http://www.atlus.com/smt>



▶ Невосприимчивость к атакам не только бережет здоровье, но и влияет на очередность ходов.



▶ Данте Спарда – теперь бесовски обделенный магическими атаками и убийной силой.



▶ Магические атаки расходуют ману, которой поначалу отчаянно не хватает. Чтобы файтерам жизнь не показалась медом, боевые приемы «сжигают» очки здоровья персонажа.



SHIN MEGAMI TENSEI III: NOCTURNE

ЕРЕТИКИ VS БОГОХУЛЬНИКИ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА
serizawa@mail.ru

В Shin Megami Tensei III: Nocturne понятия «добра» и «зла» на первый взгляд размыты и выбор между ними куда сложнее, чем между привычными силами света и тьмы: определяться предстоит с принадлежностью к различным идеологиям, ни одна из которых не является однозначно «хорошей» или однозначно «плохой». Ход событий предусматривает столкновение не столько света и тьмы, сколько порядка и хаоса, навязанной судьбы и свободного выбора – с вольным использованием христианских реалий при описании участников конфликта.

Начинается все – ни много ни мало – с искусственно устроенного апокалип-

сиса, после которого в опустевший мир ринулись настоящие орды мифологических существ. Несмотря на происхождение из различных религий и верований, их объединяет желание сыграть решающую роль в выборе основополагающей философии нового мира. С ними герой может не только бороться ради извечной цели совершенствования своих способностей и накручивания параметров, но и заключать взаимовыгодное сотрудничество. Экипировка как таковая отсутствует. В боях и переговорах с себе подобными применяются только врожденные и приобретенные навыки демонов. Естественным путем, то есть прокачкой, способности расширяются тяжело – слишком большая разница между опытом, набираемым за каждый поединок, и количеством опыта, необходимым для перехода на новый уровень и, соответственно, выучивания одного нового

навыка. Поединки же ярко иллюстрируют, почему SMTIII считается нестандартно сложной RPG – политика награждения большей части демонов и слабостями, и сильными сторонами приводит к тому, что при неудачном составе команду прямо-таки выносят за один раунд притаившиеся в засаде собратья-демоны. Главный герой, разумеется, «не такой, как все». Достигается свобода развития за счет симбиоза с насекомообразными существами «магатама». Хочешь файтера – обзаводись «магатама» с навыками физической борьбы, хочешь мага – к твоим услугам носители разнообразных заклинаний. Правда, не обошлось и без ложки дегтя – полностью список способностей каждого паразита не демонстрируется, поэтому возможности планирования персонажа чаще оборачиваются действиями наудачу и уровнями, потерянными на прокачивание ненужных «магатама». Хотя даже при такой зачастую искусственной сложности процесс планирования битв и создания уникальной команды затягивает не меньше, чем экскурс в мировую историю религий, не лишенный повода для теологических споров. ■

ВЕРДИКТ

СПОРНО, СЛОЖНО



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Повышенная сложность прохождения, нестандартный игровой мир, уникальная при апгрейде система боев.

Минусы

Долгая прокачка персонажей, недостаток информации о получаемых при апгрейде скиллах, специфичная графика.

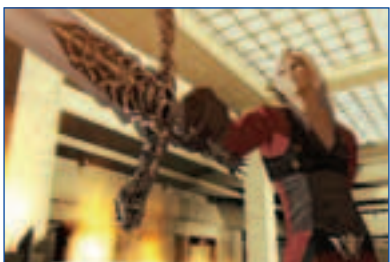
Испытание веры и терпения, исключительно увлекательное благодаря игровой системе. Фанаты будут довольны.

ГДЕ ЖЕ ТОТ ЭНДИНГ...

...КОТОРЫЙ ПРЕДПОЛАГАЕТ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД?

Кого-то может восхищать способность японцев относиться к христианству без пьетета и интересоваться скорее крайними трактовками, чем придерживаясь одного из общепринятых направлений. Несомненно, благодаря слепой вере запыхал не один инквизиторский

костер в эпоху «мрачного средневековья». Но не кроется ли разгадка неординарного подхода в изначальном конфликте традиционных японских культурных ценностей и христианских концепций, следствием чего стало искажение понимания христианства?



▶ Яркий образец специфичной графики.

НАСЛЕДНИК	СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ
Persona 2: Eternal Punishment	Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht

ЭТОТ УНИКАЛЬНЫЙ НИШЕВЫЙ ХИТ ПОДНИМАЕТ ЗАПРЕТНЫЕ ДЛЯ ЗАПАДНЫХ ВИДЕОИГР ТЕМЫ.



Зачем изобретать коммутатор?

Нужно просто сделать его лучше



О некоторых вещах сложно судить по внешнему виду. Поэтому мы предлагаем вам взять на тестирование коммутаторы ZyXEL у наших партнеров.

Подробности на www.zyxel.ru/switch

Отличительные свойства

- Фирменная сетевая ОС ZyNOS
- Управление кластером из коммутаторов ZyXEL по одному IP-адресу с помощью технологии iStacking
- Надежная защита данных и резервирование магистралей
- Качественная работа сетевых приложений

ДАЙДЖЕСТ

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ РЫБАЛКИ

ДЕНЬ Д

КИБЕРЗОНА



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Особенности национальной рыбалки

ЖАНР:

action/adventure

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

РАЗРАБОТЧИК:

«1С»

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

D-Day

ЖАНР:

RTS

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

РАЗРАБОТЧИК:

Monte Cristo

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

DroneZ

ЖАНР:

action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск»

РАЗРАБОТЧИК:

Zetha gamez

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

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

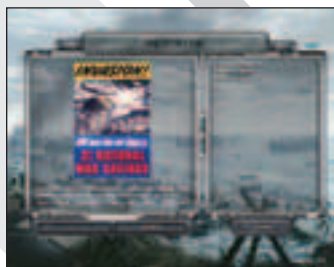
http://www.games.1c.ru/d_day

<http://www.nd.ru>

Резюме: Отечественная адвенчура. Не путать с русским народным квестом.

Резюме: На сегодня одна из лучших военных стратегий по Второй мировой.

Резюме: Вокруг, блин, то ли матрица, то ли киберсеть. А мы типа батарейки!



Неисповедимы пути российских лицензий. Первая игра о национальных особенностях создана почему-то по второму фильму. И, надо полагать, если она окажется успешной, то похождения Кузьмича, Финна, Генерала и компании превратятся в такой же продолжительный сериал, как истории о братьях Пилотах или байки про Петьку и Василь Ивановича. Чтобы преуспеть, у проекта все козыри на руках. На двух дисках можно найти анимированные видеоролики, произведенные на студии «Мельница» (отличившейся полнометражным мультфильмом «Карлик Нос»), а обаяние знакомых персонажей и фирменный юмор очаруют любителей жанра. ■

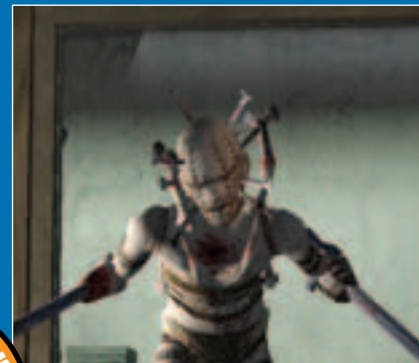
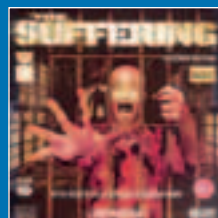
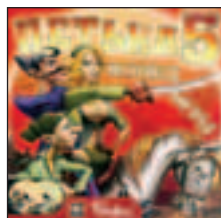
Рядом с иными стратегическими играми «про войну» D-Day блистает прежде всего четкой и достоверной картинкой. Быстрый движок успевает одновременно обчислить взаимодействие настоящей «лимонки» с броней всамделишного «Тигра» и выдать красочный результат – сполохи пламени и отлетающие куски брони. С реалистичностью здесь вообще строго. Перед брифингами крутят черно-белую хронику, объясняют причины предстоящей операции, рассказывают про доступные войска. Все исторические тексты написаны внятным русским языком, и только на поле боя солдаты балакают по-английски. Дань реалистичности, что уж тут поделать? ■

Словно в трилогии братьев Вачовски, в недалеком будущем землю постигает глобальная экологическая катастрофа. Жить на планете становится невозможно, и люди создают персональные гробы виртуальной реальности, прячутся в убежища и сотнями подключаются к монструозной глобальной сети. Искусственный интеллект не сдает территорию без боя: хитрые программы угнетают цифровые образы людей до тех пор, пока молодой хакер (игрок) не восстанет и не освободит человечество. Технические заморочки и повороты сюжета в нашей версии изложены ясным русским языком, а посему локализация вряд ли уступит чем-то заморскому варианту. ■

ПЕТЬКА 5: КОНЕЦ ИГРЫ

ЗВЕЗДНЫЙ МЕЧ

THE SUFFERING



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Петька 5: Конец игры

ЖАНР:

adventure

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:

«Сатурн-Плюс»

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 233 МГц, 32 Мбайт RAM

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

StarCalibur

ЖАНР:

action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

«Руссобит-М»

РАЗРАБОТЧИК:

Secret Sign

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 1.7 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-уск

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

The Suffering

ЖАНР:

action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск»

РАЗРАБОТЧИК:

Surreal Software

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск



<http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=98>

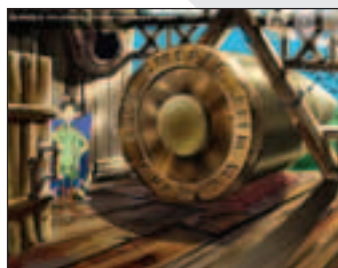
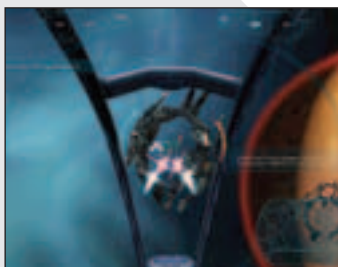
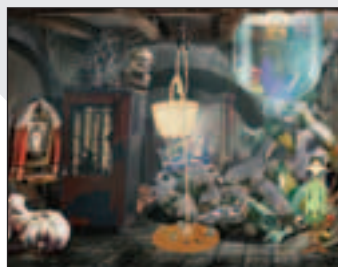
<http://www.russobit-m.ru>

<http://www.nd.ru>

Резюме: Финальная серия приключений нескладного Петьки, бравого Чапаев и грудастой Анки-пулеметчицы.

Резюме: Космофлот зовет! Галактическим войскам нужны способные рекруты.

Резюме: Блестящая локализация небанальной мозговедческой экшн-адвенчуры.



Э тот сериал, появившийся на свет аж в 1998 году, повзрослел настолько, что позволяет себе самопародии и отсылки к делам давно минувших дней. Сюжет возвращает героев в родную деревню Гадюкино. Благородный рыцарь Чапаев и верный оруженосец Петька просыпаются после бурной пьянки и вспоминают, что же они такое вчера творили? Не померещились ли им похмельные приключения из «Петьки 4»? Что будет завтра? Или вот... вдруг Анка-красавица вовсе не Анка и даже не красавица, а страшная засланная бабка с бородавкой на носу? Эти и прочие сенсационные подробности ищите в проекте «Петька 5: Конец игры». ■

Н е путайте «Звездный меч» с симуляторами космических наемников, порожденными «Элитой». Впрочем, к консольным файтингам StarCalibur тоже отношения не имеет. На диске – аркадная история галактической войны человечества с яйцекладущими инопланетянами. Сразу становится очевидно, что проекту недостает глубины настоящих симуляторов, но «Меч» сполна искупает это простотой управления, разнообразием миссий и недурной графикой. А различные анимированные вставки, ровный перевод и удобоваримая озвучка завершают образ игры-среднячка, которая звезд, несмотря на название, не хватает, но на своих двоих стоит прочно. ■



Иногда, если за океаном игра достигает оглушительного успеха, отечественный издатель сохраняет англоязычное название, не подменяя его русским аналогом. Так и произошло с The Suffering: жесткая американская альтернатива Silent Hill: The Room приглянулась и критикам и игрокам. Вообще-то, The Suffering скорее относится к жанру action, чем к survival horror. Во вступительном ролике крепкие надзиратели препровождают главного героя в камеру; он приговорен за убийство собственной семьи. Заключенный не помнит преступления, кто повинен в смерти близких, определит игрок. На сюжетных развилках выбор в поль-

зу добра или зла приведет к одной из трех различных концовок. Как Silent Hill является, по сути, игровым воплощением японского хоррора, так и этот проект основан на кинокультуре – только американской. И мы от всей души благодарим «Новый Диск», где догадались пригласить для озвучивания The Suffering Леонида Володарского, легендарного «человека с прищепкой на носу». Результат – потрясающий. Локализация здорово похожа на полнометражный фильм. И даже если не считать оригинал супершедевром, то феноменальный перевод превращает российский релиз в произведение искусства. Не пропустите! ■

НА ВЕРТОЛЕТАХ! В ИРАК!

Продолжая традиции приснопамятных Strike'ов, компания Breakpoint выпустила «вертолетный симулятор» Delta Corps. Действие игры происходит в Ираке, как раз в канун высадки американских войск. Вашему взводу винтокрылых машин поручается 10 ответственных миссий: эвакуировать спецназ из затянувшегося боя, обстрелять танковую колонну, найти захваченного чиновника министерства обороны. Вертолеты, средства ПВО, самолеты – вот далеко не полный перечень ваших противников. Представлено семь видов смертоносного оружия: пулеметы, ракеты, бомбы, крупнокалиберные пушки. А чтобы не заблудиться на огромных пустынных террито-



риях, имеется карта, на которой отмечены текущие цели. Для трубок Nokia и Siemens игра доступна уже сейчас, на остальных же платформах она должна появиться через два месяца. Известий о появлении Delta Corps нашим операторам пока не поступало. ■

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

УРБАНИСТИЧЕСКИЕ ГОНКИ ПО АСФАЛЬТУ!

Известный вам (по нашей рубрике) разработчик мобильных игр Gameloft анонсировал гоночный симулятор с поддержкой платформы J2me – Asphalt: Urban GT. По заявлению создателей, игроку предстоит принять участие в гоночном чемпионате недалекого будущего.



Поскольку выход Asphalt: Urban GT запланирован на лето 2005 года, то информации по проекту немного. Доступно около 11 гоночных автомобилей и 20 трасс. Обещана даже некая модель повреждений, возможность апгрейда авто, пит-стопы на трассах. Также есть кооперативный режим игры через ИК-порт или Bluetooth. В одном заезде могут принять участие до 8 игроков. ■



ЗАГАДКИ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Компания Plastic Cow Games выпустила на рынок новую ролевую игру с видом от первого лица Dark Horde. Главный герой в беспамятстве просыпается в темном подземелье. Теперь ему нужно вспомнить все и выбраться из ужасного подземелья. На 10 уровнях вам предстоит возможность познакомиться с орками, гоблинами, летучими мышами и прочими неприятными субъектами классических ролевиков. Не забыто и традиционное множество загадок и головоломок. Разработчики обещают пять видов холодного оружия (начиная от кинжала и заканчивая двуручным мечом) и четыре вида магии. В настоящее время



игра доступна только для телефонов Nokia, но в ближайшие несколько месяцев Dark Horde должна появиться и на мобильных других производителей. ■

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Alcatel 735i	969387500288
Motorola V300	969386900288
Motorola V600	969394500288
Nokia 3200	969387800288
Nokia 3600	969394600288
Nokia 3650	969393200288
Nokia 5100	969392200288
Nokia 6100	969387600288
Nokia 7650	969393600288
Sagem MYV55	969394200288
Sharp GX10	969388700288

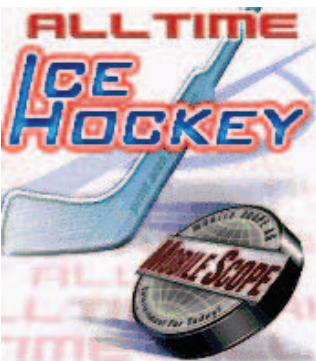
⇒ ALLTIME ICE HOCKEY

■ Разработчик: MobileScope ■ Жанр: sports

Название игры говорит само за себя: все свободное время отныне должно принадлежать хоккею. И это не пустые слова, перед нами настоящий симулятор. Перед началом ледяной битвы предлагается выбрать три уровня сложности. Однако я бы не советовал сразу бросаться по полной проверять силу компьютерного противника. Лично я первый матч проиграл с сухим счетом 10:0. Да, без тренировки никуда, но сначала попробуем команду по вкусу. Доступно 16 стран, у каждой свои игроки, индивидуальная тактика и форма одежды. Перед матчем придется еще и расставить игроков на поле. Как я уже говорил, забить шайбу в ворота противника оказа-

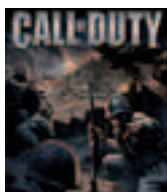
лось не так просто. Она постоянно норовит отклониться при ударе в противоположную сторону. То есть бьешь вправо, а шайба летит влево – понять, конечно, трудно, но в конце концов привыкаешь. Подопечными можно управлять либо с помощью цифровой клавиатуры, где каждая клавиша – это действие или направление перемещения, либо джойстиком. Последним играть гораздо удобнее, во всяком случае, с его помощью я выиграл гораздо больше матчей.

В целом Alltime Ice Hockey оставляет приятное впечатление в первую очередь благодаря популярному у нас виду соревнований, достаточно динамичному игровому процессу и удобному управлению. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 6650	96437360096	Motorola V400	96435850096
Nokia 3595	96436550096	Nokia 3200	96436130096
Nokia 3560	96436480096	Nokia 3300	96436160096
Nokia 6200	96436910096	SonyEricsson Z1010	
Nokia 3530	96436390096		96438410096
Nokia 3520	96436340096	Nokia N-Gage	96437830096
Nokia 3600	96436570096	Nokia 6230	96437120096
Nokia 7600	96437680096	Nokia 6820	96437530096
Panasonic X60	96437870096	Motorola V525	96435920096
Samsung Z100	96438360096	Samsung S300	96438230096
Nokia 3510i	96436280096	Nokia 6220	96436930096
Nokia 6100	96436730096	Nokia 3100	96435970096
Nokia 7250	96437610096	Nokia 6600	96437240096
Nokia 5100	96436660096	Nokia 6610	96437280096
Motorola V300	96435770096	Motorola V500	96435890096
Nokia 3660	96436650096	Sagem MYV65	96437950096
Nokia 3650	96436590096	Nokia 7210	96437560096
Nokia 7610	96437730096	Nokia 7200	96437540096
Nokia 6800	96437440096	Nokia 6810	96437480096
Nokia 7650	96437760096	Nokia 6585	96437150096
Samsung X600	96438290096	Nokia 6225	96436950096
Nokia 3620	96436580096	Nokia 6108	964368850096
Samsung E700	96438130096	Nokia 8910i	96437790096
Nokia 3586	96436530096	Nokia 7250i	96437640096



CALL OF DUTY

■ Разработчик: MForma ■ Жанр: action/tactics

Перенос игр на другие платформы всегда чреват изменениями в геймплее, и в первую очередь это касается мобильных телефонов. Но чтобы образцовые шутеры покрывались тактическим налетом, я, признаться, вижу впервые. Привычным для портированных игр видом сверху нас не удивит, а вот окно «набор юнитов» станет откровением для знакомых с оригиналом игроков. Нам предлагается сколотить отряд из трех бойцов, выбирая из пяти доступных специалистов. Например, наличие медика значительно продлит срок жизни отряда, инженер покажет, что такое настоящий «бадабум», а коммандос – как укладывать врагов ровными штабелями.

В процессе игры можно быстро переключаться между своими подчиненными в зависимости от ситуации и даже отдавать им нехитрые приказы. При этом двое оставленных без внимания солдат будут покорно плестись сзади, не забывая, впрочем, стрелять по супостатам. Последнее очень кстати, поскольку самому разобратся с врагами оказывается нелегко. Нет, управление предельно просто и удобно. Две кнопки стрельбы и стрелочки – не велика наука. Все дело в мгновенной реакции компьютера. Подкрасться сзади или высочить из-за угла, увы, не выйдет. Вы видите противника – он видит вас. На все про все у нас секунда, а нужно ведь еще прицелиться, дать очередь и отбежать в сторону. Задача почти невыполнимая, так что советуем набрать побольше снайперов. Эти «ковбои» укладывают врагов с любого расстояния, стреляя навскидку



из любой позиции. Один выстрел – один труп. Вот только патронов может быть не более пяти (знать, дефицит). Но что нам снайперы и автоматы, когда в игре есть джипы и танки, которые и в оригинальной-то версии появились совсем недавно. Катание на железных монстрах никогда не надоедает, хотя для превращения их в груды металлолома достаточно и пары гранат. Их, кстати, рекомендую экономить, поскольку фрицы, дрожа перед нашим отрядом, наглухо замуровывают все двери.

Сталинградская битва, сражение за Берлин, танковые дуэли и гонки на джипах... К сожалению, все это трудно разглядеть за второсортной графикой. Монотонное поле сменяется унылым асфальтом, количество свободного пространства сравнимо только со стадионами, а огромные здания начисто лишены предметов интерьера и могут похвастаться лишь нехитрыми лабиринтами коридоров. Несмотря на эти недостатки, игра действительно отдает тактикой, и сложность уровней сможет увлечь нас как минимум на пару часов. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Panasonic X60	96118530096	Siemens MC60	961186250096
Sagem MYX7	96117160096	Samsung E700	961193270096
SonyEricsson Z600		Nokia 3200	96119730096
	96123450096	Nokia 3300	96115950096
Siemens SL55	96116850096	Nokia N-Gage	96118790096
SonyEricsson T610		Sharp GX20	96112170096
	96112440096	Siemens S55	96111350096
Nokia 3510i	96119570096	Nokia 6230	96118260096
Nokia 6100	96118730096	Nokia 6820	96116930096
Nokia 5140	96119750096	Motorola V525	96115410096
Nokia N-GageQD	96115440096	Nokia 6220	96122660096
Nokia 7250	96123150096	Sagem MYV55	96113230096
Siemens C60	96118560096	Nokia 3100	96111230096
Nokia 5100	96118180096	Nokia 6600	96114840096
Sagem MYV75	96114340096	Sharp GX30	96123230096
Motorola V300	96115560096	Nokia 6610	96117960096
Nokia 3660	96116440096	Motorola V500	96116660096
Nokia 3650	96112210096	SonyEricsson T630	
Sharp GX10	96113910096		96114950096
Nokia 7610	96118370096	Motorola V600	96111560096
Nokia 6800	96117970096	Sagem MYX52	96118750096
Siemens M55	96119630096	Sagem MYV65	96121420096
Nokia 7650	96119550096	Nokia 7210	96113540096

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

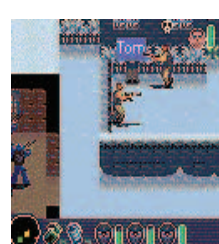
■ Разработчик: Gameloft ■ Жанр: action/tactics

Название игры говорит само за себя. Ведь даже на экранах мобильных телефонов она имеет уже четыре эпизода. Для тех, кому большую часть жизни пришлось провести в бомбоубежище на темной стороне Луны, я все-таки напомню, о чем идет речь. Изюм дня в день и из сиквела в сиквел злые дяди с «калашниковыми» наперевес похищают маленьких девочек и сексапильных красоток, в редких случаях не брезгуя и парочкой ученых. А одному невероятно секретному подразделению спецназа, командиром которого вы волею судеб являетесь, приходится вызволить их из вражеского плена.

Впрочем, «подразделение» – это сильно сказано. Отряду накачанных мужиков стало бы тесно на небольшом экране, поэтому отдуваться за них придется только двум командос. Последние ходят след в след, стреляют одновременно и вообще смахивают на отделение специально обученных сиамских близнецов. Но, сами понимаете, один автомат хорошо... Управление этими бойцами довольно необычно для мобильных шутеров – оно осуществляется при помощи курсора. Мы лишь указываем им позицию для перемещения, нужный сундук или закрытую дверь, а солдаты сами побегут к указанной точке. Так же дела обстоят и со стрельбой, и именно в этом заключается единственный недостаток игры. Неожиданно поя-

вившийся враг успеет разрядить целую обойму, пока brave спецназовцы будут, хлопая глазами, наводить на него автомат. Так что лучше преподробить сюрпризы самому, тем более игра так хочет казаться настоящей тактикой. И у нее для этого все есть! Одни противники слоняются по округе, подставляя нам спину, другие и вовсе – спят стоя, так и напрашиваясь на нож по горлу. Хотите «работать» погромче? К вашим услугам гранаты и ослепляющие «флешки». Причем, отправив подопечных открывать очередную дверь, вы можете приказать им сразу же бросить их в помещение. Вот это я называю захват! Словом, банальная пальба из автомата здесь – крайний случай. Хотя особо одаренные стрелки и могут попрактиковаться в «хедшотах».

Налицо один из лучших шутеров для мобильных телефонов. Девять интересных миссий, разнообразие пейзажей, оригинальное управление и ставшая привычной потрясающая графика от Gameloft. Настроение немного омрачает лишь неприятная озвучка стрельбы и взрывов. Но вы ведь помните, что настоящие командос не шумят... ■



МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

➤ COFFEE PRINCESS

■ Разработчик: MobileScope ■ Жанр: platform

Жила одна молодая особа, кофе очень любила, вот и прозвали ее «кофейной принцессой». Все происходило в мире современном, и ни о каких каретах и принцах речи не шло. Однако злодеи есть всегда. Как-то раз негодяйский доктор Зю зачем-то захватил всех друзей нашей героини. Ну а та, естественно, отправилась им на выручку. Вот тут-то и вступаете в действие вы, ведь на пути девушки – десятки сподвижников коварного похитителя. Особыми талантами «их высочества» не наделены, зато кофейные чашки во врагов швыряют с завидной ловкостью. Емкости с бодрящей жид-

костью во множестве раскиданы по уровням, и найти их большого труда не составляет. Тем не менее, разбрасываться ими не стоит. Если слуги злого доктора сумеют подобраться к вам вплотную, – игра будет проиграна и все придется начинать заново. Неплохо поработал дизайнер уровней. Всякие диванчики, стулья и столы, предметы интерьера придадут локациям индивидуальность. Нельзя перепутать первую миссию с четвертой. Управление простое и удобное. Четыре клавиши на движение и одна – на действие. Пожалуй, недостаток лишь более продвинутого звукового оформления и приятной фоновой музыки. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Alcatel 735i	969388200288
Motorola V220	969392900288
Motorola V300	969388400288
Motorola V400	969395500288
Motorola V500	969395600288
Motorola V600	969392800288
Nokia 3100	969387100288
Nokia 3200	969384600288
Nokia 3300	969391600288
Nokia 3510i	969384900288
Nokia 3600	969396200288
Nokia 3650	969396100288
Nokia 5100	969395800288
Nokia 6100	969387700288
Nokia 6200	969396400288
Nokia 6600	969389200288
Nokia 6610	969387900288
Nokia 6800	969396300288
Nokia 7210	969388300288
Nokia 7250	969396600288
Nokia 7250i	969396500288
Nokia 7650	969384700288
Nokia 8910i	969395700288
Nokia N-Gage	969395400288
Nokia N-GageQD	969395200288
Sagem MYV55	969395300288
Samsung E700	969386600288
Sharp GX10	969396800288
Siemens C65	969385900288

➤ ICE AGE SKATER

■ Разработчик: MobileScope ■ Жанр: racing

Сложно найти человека, который хотя бы краем уха не слышал о мультфильме Ice Age. Был там эпизод со спасением малыша, с бешеной скоростью скользящего вниз по поверхности ледника. Этот фрагмент и положен в основу игры Ice Age Skater. Выбираем знакомых зверьков в качестве гонщиков и вниз по наклонной, задача – финишировать первым,

обогнав всех соперников. На выбор дается девять различных трасс, причем каждая имеет комбинированную структуру. То есть начать ледяную гонку можно на поверхности, а закончить в пещерах. Или наоборот. Катиться мешают разные препятствия: обломки льда, камни, сталактиты. И если первые два типа препятствий можно хоть как-то объехать, то сосульки падают на голову героя неожиданно. Никакие маневры не спасают. А еще может внезапно сойти лавина. И тогда придется убежать уже не от соперников, а от громадного снежного потока. Хорошо, что в управлении есть отдельная кнопка, которая отвечает за ускорение. Правда, оно не бесконечно, и воспользоваться им можно всего пару раз на одну трассу. Поэтому использовать его нужно только в самом крайнем случае, например, когда та же лавина за спиной. Рекомендую Ice Age Skater как одно из лучших средств занять себя в свободное время. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

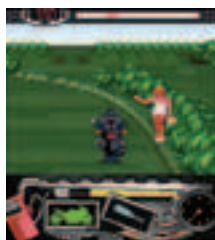
Alcatel 735i	969385800288	Nokia 7250	969397900288
Motorola V300	969386800288	Nokia 7250i	969391500288
		Nokia 7610	969386300288
Motorola V400	969397200288	Nokia 7650	969391900288
		Nokia N-Gage	
Motorola V500	969387300288		969388600288
		Nokia N-GageQD	
Motorola V600	969385200288		969388100288
		Sagem MYV55	
Nokia 3100	969388800288		969388500288
Nokia 3200	969386400288	Sagem MYV65	
Nokia 3300	969397500288		969398100288
Nokia 3600	969397700288	Sagem MYV75	
Nokia 3650	969388900288		969398400288
Nokia 3660	969392300288	Sagem MYX52	
Nokia 5100	969397600288		969391700288
Nokia 6100	969385500288	Sagem MYX7	969386100288
Nokia 6200	969397300288	Sharp GX10	969398600288
Nokia 6600	969391800288	Sharp GX15	969398500288
Nokia 6610	969386500288		
Nokia 6800	969397800288		
Nokia 7210	969385300288		

➤ BLASXPEED BIKER CLUB

■ Разработчик: MobileScope ■ Жанр: racing

Гонки на мотоциклах – не редкость в игровом мире, и придумать что-то новое в этом жанре весьма не просто. Вот и на этот раз MobileScope лишь повторили знаменитую Road Rash, дав ей более звучное название Blasxpeed Biker Club. К вашим услугам четыре совершенно разных территории, на каждой из которых придется сделать несколько заездов. Пересекший финишную черту первым побеждает, но вот обгонять противников не обязательно. Гораздо легче несколько раз ударить конкурентов по голове чем-то тяжелым и спокойно продолжить путь. Для расправы на дорогах в вашем распоряжении имеется множество «спортивных снарядов»: бита, топор, мечи, вилы – вот далеко не весь список нехитрых средств уничтожения. Управление уместилось всего в пять кнопок: одна – для действия, четыре других – для

движения. Из-за невозможности одновременно вводить команды, драться не очень удобно, особенно когда впереди поворот. Приходится выбирать: повернуть и дать противнику улизнуть или ударить еще раз, с шансом не вписаться в поворот и проиграть. Впрочем, закрыв на это глаза, можно сказать, что игра интересная и динамичная, для тех, кто любит скорость и мотоциклы. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

LG G5310	965359900288
LG G7000A	965362600288
Motorola C380	965366400288
Motorola C650	965369100288
Motorola T720	965369600288
Motorola V300	965372800288
Motorola V500	965374500288
Motorola V600	965375100288
Nokia 3220	966362600288
Nokia 3510i	966622700288
Nokia 3650	965381400288
Nokia 5100	967299400288
Nokia 6100	966658300288
Nokia 6600	965386700288
Nokia 7200	966763400288
Nokia 7650	966891200288
Nokia 8910i	965394600288
Nokia N-Gage	965395300288
Samsung C100	965395800288
Samsung E700	965333400288
Samsung X100	965399100288
Siemens C60	965412400288
Siemens SX1	965416300288
SonyEricsson T610	965416800288

МИРОТВОРЦЫ ВОЗМЕЗДИЕ



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



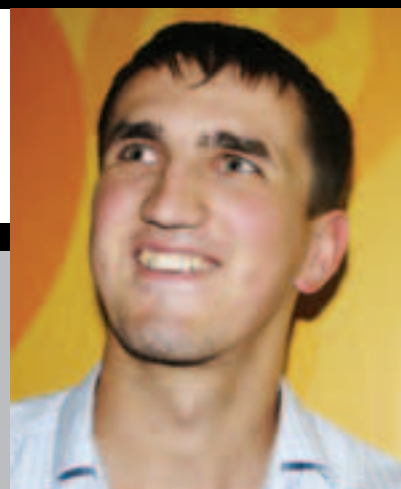
snowball.ru
ураганские боевики

NOVALOGIC™
www.novalogic.ru

«Миротворцы: Возмездие».
Последний боевик студии Novalogic!

Фирма «1С»: 123006 Москва, д/я 64. Отдел продаж: ул. Селеневская, 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.

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйтесь, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Отчего геймерам так не сидится на одном месте? Вечно снуют из команды в команду в поисках места под солнцем. Однако по прошествии сезона или двух перебежчики все равно оказываются в компании тех игроков, с которыми начинали карьеру. Вряд ли это можно назвать признаком профессионализма в компьютерном спорте. Сегодня в номере: результаты и последствия Nollelva Digital Event 2004, репортаж с «Кубка Балтики», трансфертные новости российской тусовки Counter-Strike, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

NOLLELVA DIGITAL EVENT 2004

28-31 октября в шведском городке Норршопинг прошел крупный чемпионат по Counter-Strike 5x5 – Nollelva Digital Event 2004. Ни для кого не секрет, что в Скандинавии базируется большинство сильнейших CS-команд мира, и именно поэтому все состязания, устраиваемые в Швеции, отличаются жаркой и бескомпромиссной борьбой. Неудивительно, что незадолго до начала соревнований многие фавориты (Mousesports, Destination Skyline, Titans) отказались от участия в турнире, сославшись на более важные дела. Однако эта потеря не отразилась на представительности чемпионата – звездных пятерок собралось предостаточно. Всего же свои силы решили проверить 102 клана, то есть более 500 геймеров. Россию представляла, пожалуй, единственная способная оказать достойное сопротивление европейцам команда Virtus.Pro, которая, впрочем, в последнее время находится не в лучшей форме. Первый тур выдался для москвичей не очень сложным, и они без особого труда одолели бойцов из Forge2. Во втором же раунде «Виртуса» на себе почувствовали, как непросто выступать на чужом поле, в окружении местных болельщиков. Об этом говорит пора-

РЕЗУЛЬТАТЫ NOLLELVA DIGITAL EVENT 2004:

<p>QUAKE III ARENA 1X1:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1 место QPO-proZac; ■ 2 место EYE-Sakh; ■ 3 место EYE-Opium. <p>UT 2004 1X1:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1 место EYE-Sakh; ■ 2 место 	<p>e-Luxiz;</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 3 место QPO-proZac. <p>WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1 место SK-Madfrog; ■ 2 место Ownage.Sjow; ■ 3 место MYM.Ciara. 	<p>COUNTER-STRIKE 5X5:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1 место SK.Swe (Ahl, Fisker, Hyper, Spawn, Heaton); ■ 2 место ICSU (Draken, Knet, Robin, Speedi, Zaki); ■ 3 место Spixel (Walle, Crypt, Rwa, Bullen, Miniw).
---	--	--

На диске к журналу вас ждут самые интересные демо-записи с Nollelva Digital Event 2004.

жение от HLO.Gaelve (14:16 на de_inferno). Далее последовали легкие победы в сетке лузеров над Ultimate (15:0) и Torppform (16:5). Казалось бы, россияне смогли найти свою игру, однако их успешная серия была остановлена командой Eyeballers, чемпионом недавнего CPL Summer 2004. Поражение со счетом 9:16 на de_train не позволило Virtus.Pro пробиться даже в восьмерку лучших. Ну а первое место заняла титулованная SK.Swe, которая «слила» в финале виннеров ICSU, но затем сумела взять реванш, дважды отомстив своим обидчикам в заключительном матче турнира. ■

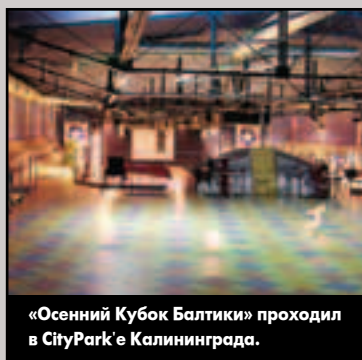


Призеры Nollelva Digital Event 2004 в номинации Q3: Sakh, proZac и Opium.

РЕЗУЛЬТАТЫ КУБКА БАЛТИКИ

5-6 ноября в Калининграде состоялся «Осенний Кубок Балтики», собравший огромное количество игроков со всей страны. В соревнованиях по Counter-Strike участвовало восемнадцать команд, причем за некоторое время до турнира организаторы устроили отборочный этап для городских геймеров, чтобы определить кланы, способные противостоять приезжим гостям. Тем не менее, на пьедестал взошли

исключительно представители столицы. Первое место заняла сборная-солянка Emax, которая, к удивлению зрителей, дважды с легкостью расправилась с новоиспеченными чемпионами России – ForZe. В номинации Warcraft III: The Frozen Throne безоговорочную победу одержал 64AMD.Caravaggio, которого на данный момент в России может обыграть только москвич Deadman, но последний участие в «Кубке Балтики» не принимал. ■



«Осенний Кубок Балтики» проходил в CityPark'e Калининграда.

<p>COUNTER-STRIKE 5X5:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1 место Emax (Groove, Lex, Medic, Brhr, Hooch) – \$2500; ■ 2 место ForZe (Fatra, Xenitron, Graver, HELEнOCTb, Borzik) – \$1500; ■ 3 место E-motion (Kave, Banzaj, Pohmel, Enemy, Mel) – \$500. 	<p>WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1 место 64AMD.Caravaggio – \$500; ■ 2 место 3wD-Flash.vWeb – \$300; ■ 3 место Zebra.Orangeman – \$200.
--	---

ПЕРЕСТАНОВКИ В РОССИЙСКИХ CS-КОМАНДАХ

Неожиданные изменения произошли в одной из сильнейших российских команд по Counter-Strike – Virtus.Pro. Несмотря на серию феерических побед, не прекращавшихся на протяжении года, уже несколько месяцев в стане москвичей назревал конфликт. Последней каплей стало досадное поражение на городских отборочных к чемпионату России и шведском чемпионате Nollelva Digital Event 2004. В результате ребята так и не смогли ужиться вместе, и основной костяк клана претерпел изменения. Не у дел оказался теперь уже бывший капитан VP, Константин «Groove» Пикиннер. Этот игрок внес огромный вклад в успех команды.

Fin, Snoor и Woody. Кстати, накануне поездки в Швецию VP обзавелась еще одним спонсором – компанией Sennheiser, одним из лидеров среди производителей профессиональных наушников.

Не менее серьезные перестановки случились и в M19 (Санкт-Петербург), обладательнице золотых медалей WCG 2002. В связи с провалом на World Cyber Games 2004 Grand Final сразу двое участников триумфа двухгодичной давности (Rider и Rado) покинули легендарную пятерку. Последний вовсе решил завязать с киберспортом, в отличие от своего товарища, перебравшего под знамена другого питерского клана – FM. Экс-капитан чемпионов, MadFan, также окон-



M19 (Rider, 400kg, Nook, Rado, KALb14) – последний раз вместе.

отвечая за ее тактическое направление. Ему на смену пришел известный столичный боец Woody, в прошлом не раз выступавший на соревнованиях вместе со своими нынешними партнерами. Текущий состав Virtus.Pro выглядит таким образом: Sally, Lex,

чательно сменил род занятий, предпочтя «Контре» работу. Освободившиеся места пустовали недолго, и на смену покинувшему M19 игроку пришли Toyotik, Cas и Хота (запасной). Своими впечатлениями делится один из новобранцев команды, M19*Toyotik. ■



«Страна Игр»: Привет, для начала пару слов о себе, пожалуйста.

M19*Toyotik: Перегудов Кирилл, 19 лет. Играю в Counter-Strike два года. Выступал за команду Мега, и в списке моих достижений числятся победы на «Пермском Периоде» и NPCL Open Series 3 (по ходу турнира мы одолели M19 и в финале – Virtus.Pro), второе место на ASUS Winter Cup 2004 и ESWC Russia 2003, а также бронза на «Пермском Периоде 2».

«СИ»: Что-нибудь изменилось в твоей жизни с приходом в M19?

M19*Toyotik: Практически ничего, за исключением моего переезда из Екатеринбурга в Питер. Все ребята прекрасно знаю, так что в будущем нам будет несложно.

«СИ»: В команде приняли тепло?

M19*Toyotik: Да. Состав меня полностью устраивает, правда, мы еще ни разу не играли вместе. Сейчас у всех свои заботы: Nook учится и сдает на права, 400kg гуляет со своей девушкой, KALb14 где-то вечно пропадает, а мы с Cas'ом лишь изредка заглядываем в компьютерный клуб. Поэтому мы пока вообще не тренируемся, а больше отдыхаем. Конец сезона все-таки. Еще есть Хота, но он живет в Москве и контактирует с нами только в режиме онлайн. Ему всего 13 лет, но он очень талантлив.

«СИ»: В каких ближайших соревнованиях примите участие?

M19*Toyotik: Всерьез задумываться о турнирах собираемся только через месяц. Соответственно, мы пропустим такие состязания, как ASUS Autumn Cup 2004 и NPCL. К дальнейшим событиям будем готовиться в полную силу, играя по Интернету с известными европейскими командами. С отечественными кланами тренироваться не собираемся. ■

НА НАШЕМ CD

Английская и русская версии патча 1.17a для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, патч версии 1.1 для Doom 3, демо-записи с турнира Nollelva Digital Event 2004, риплеи с чемпионатов WC Masters #16, WC3L #6 и ingame-Cup #7-8, а также популярный демоплеер Seismovision 2.24.

net land
интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понедельник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

ТАКТИКА WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE ЗА ОРДУ

В течение 2004 года практически на всех соревнованиях по Warcraft III: The Frozen Throne побеждали игроки, специализирующиеся на расе Ночных Эльфов. Казалось бы, разработчики из Blizzard снова напортачили в балансе геймплея, сделав одну из противоборствующих сторон сильнее остальных. Однако результаты World Cyber Games 2004 Grand Final развеяли все сомнения – золотую медаль завоевал голландец 4K.Grubby, по праву считающийся главным в мире мастером Орды. Читайте далее детальный разбор тактики новоиспеченного чемпиона.

В начале игры вам дается «Дом Вождей» и четыре раба. Последних отправьте в рудник и наймите еще несколько тружеников, которых впоследствии сделайте лесорубами (до 5-6 штук). Параллельно с покупкой рабочей силы возведите «Алтарь Бури» и «Логово орков», причем расстановку зданий планируйте таким образом, чтобы между вашими постройками и шахтой оставалась узкая тропинка для золотодобытчиков. Данная хитрость позволит вам сократить время сбора ресурсов. Первым героем выбирайте Мастера Клинка с магией «Стремительность». Как только вы накопите 180 единиц древесины, усовершенствуйте главное здание до «Крепости Вождей», а также создайте «Лесопилку» и еще одно «Логово орков». Теперь самое время разведать карту – постарайтесь как можно быстрее определить

местоположение вражеских владений. Далее соорудите «Лавку Знахаря», в которой перед каждым боем необходимо приобретать «Отвар Просветления» для предводителя вашей армии.

СТРАТЕГИЯ 1

Произведите усовершенствование главного здания до «Дворца Вождей» – это откроет вам доступ ко второму герою, в качестве которого выбирайте Ловца Духов с заклинанием «Сглаз» (в дальнейшем развивайте «Целительную Волну»). Также постройте 2-3 «Зверинца» и «Обители Духов». Вашей основной ударной силой должны стать Виверны при поддержке Шаманов и Троллей-знахарей. Последним исследуйте «Посвящение», значительно усиливающее способности этих грозных колдунов. Параллельно с процессом формирования армии устраивайте набеги на нейтральных монстров, смерть которых принесет в вашу казну несколько десятков золотых, а также даст героям очки опыта. Теперь осталось только не ошибиться в атаке: держите дальнобойные юниты позади строя, вовремя отводите с поля брани раненых солдат. В самый разгар сражения поставьте несколько «Сторожевых Змей» Ловца Духов. Кроме того, если позволяют ресурсы, наймите «Вождя Минотавров» с магией «Волна Силы».

СТРАТЕГИЯ 2

Очистите от местных обитателей ближайший рудник и разбейте до-



Если построить «Логово орков» и «Алтарь Бури», как показано на картинке, рабы будут добывать золото быстрее обычного.

полнительную базу, укрепив ее несколькими «Сторожевыми башнями». Затем копите армию из бугаев (соответственно, в начале дуэли вам нужно строить «Казармы») и Троллей-берсерков. Сделайте вашу армию более универсальной, добавив к пехотинцам 1-2 Кодых и несколько Катапулт.

СТРАТЕГИЯ 3

Довольно рискованная стратегия, которая, впрочем, при претворении в жизнь позволит вам

одолеть соперника любого класса. Перед маневрами отыщите вражескую базу и отправляйтесь в наступление, прихватив с собой 2-3 рабов, но нападать не спешите. Сначала возведите неподалеку от главных ворот неприятельского форта несколько Сторожевых башен, как бы «застраивая» оппонента. Если все пройдет гладко и вас не обнаружат раньше времени, победа вам гарантирована. Однако стоит опасаться баллист противника. ■



Постарайтесь разбить вторую базу как можно раньше, чтобы в дальнейшем не испытывать проблем с ресурсами.



Перед нападением попытайтесь «застраивать» противника с помощью Сторожевых башен.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждут результаты стадии плей-офф лиги WC3L #6, интервью с легендарным киберспортсменом Thresh'ом, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор

* Постоянно обновляемый ассортимент

* Чем больше, тем дешевле!

ВЫБОР



Doom 3

\$75,99



Rome: Total War

\$79,99



Sims 2

\$22,99



Silent Hill 4: The Room

\$59,99



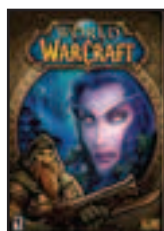
Half-Life 2

\$25,99



Myst IV Revelation

\$69,99



World of Warcraft

\$79,99



Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

\$59,99



Final Fantasy XI: Chains of Promathia Expansion

\$59,99



EverQuest II DVD (US version)

\$79,99



Metal Gear Solid 2: Substance

\$59,99



Ultima Online: Samurai Empire

\$59,99

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574

www.gamepost.ru



НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

ДОРОЖЕ ВСЕГО СПАМ И ВИРУСЫ

Очередной отчет о положении в области компьютерной безопасности, подготовленный английской Mi2g (<http://www.mi2g.com>), заставляет по-новому взглянуть на «старые» и «новые» виды сетевых преступлений. Общий экономический ущерб мировой экономики от всех видов виртуальных нападений вырос по сравнению с прошлым годом почти в два раза – с 215 до 411 миллиардов долларов. При этом самый быстрый рост (в 34 раза!) характерен для DDoS-атак. Если в 2003-ем из-за них было потеряно около 1 миллиарда долларов, то в 2004-ом – уже более 34 миллиардов. На втором месте по «скорости роста» оказался phishing (похищение секретных и личных данных путем создания ложных сайтов) – ущерб от него вырос за год более чем в 3 раза с 14 до 44 миллиардов долларов. Спам и вирусы поделили «почетное» третье место – примерно 2-х кратный рост. При этом за 2004-ый год будет разослано более 3.3 триллионов надоевших электронных сообщений, а ущерб от них составит 119 миллиардов долларов (в 2003 – 58). Потери от вирусов выше: в 2004 году – 165 миллиардов долларов (в 2003 – 83). Несмотря на впечатляющие темпы роста «новых» видов кибер-преступлений, на «вечные» спам и вирусы все еще приходится львиная доля мировых экономических потерь – около 70%.

«НЕХОРОШАЯ ИГРА» ОПЯТЬ С НАМИ...

BBC запустила онлайн-ролевую игру по популярной в России фантастической серии романов Дугласа Адамса «Автостопом по Галактике» (<http://www.bbc.co.uk/radio4/hitchhikers/game.shtml>). Новый проект – это юбилейный римейк текстовой RPG, разработанной Адамсом 20 лет назад в соавторстве со Стивом Мерецки. Еще тогда этот ролевик приводил геймеров в бешенство, поскольку игра постоянно обманывала их своей «извращенной логикой» и не менее странным юмором. Что, в общем-то, и было задумано автором, который характеризовал свое детище так: «Первая в мире игра, которая отказывается быть дружественной к пользователю». Новая версия «Автостопа» сохранила все прелести первоисточника и к тому же пополнилась оригинальным, ранее нигде не публиковавшимся, авторским текстом. Игрок может выступать в роли любого из многочисленных персонажей серии и, что интересно, по ходу действия отыгрываемый герой произвольно меняется (про-

веряется регулярным вопросом «Кто я?»). В отличие от большинства текстовых ролевиков «Автостоп» обзавелся кое-какой графикой, однако прорисованы еще не все локации, предметы и инвентарь. Так что до 15 декабря этого года все поклонники творчества Адамса могут прислать собственные рисунки с вариантами той или иной игровой сцены. Лучшие произведения включат в игру, а их авторы получат призы. Что касается минусов нового «Автостопа по Галактике», то они очевидны: необходимость ввода команд с клавиатуры и хорошего знания английского.

ВИАГРА ПОТЕРЯЛА ПОПУЛЯРНОСТЬ. У СПАМЕРОВ...

По сообщению британской антивирусной компании Sophos (<http://www.sophos.com>), традиционный лидер спамерских рассылок в Интернете – таблетки для повышения потенции «Виагра» – утратил свои позиции. Поддельное лекарство оставили позади не менее подозрительные и крайне дешевые часы Rolex. Сей элитный хронометр спамеры пред-



GOOGLE ПРОХУДИЛСЯ

За короткое время в популярнейшем Google (<http://google.com>) обнаружено уже две «дыры», которые позволяют использовать этот поисковик не по назначению. Первая и уже «заштопанная» уязвимость давала возможность злоумышленникам при помощи особого java-скрипта изменять результаты поиска или даже красть личные данные пользователей. Вторая, пока не залеченная «дыра», также использует java-скрипт, после чего пользователь напрямую попадает на хакерский сайт, где его компьютер «знакомится» с вирусами.



ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Суперкомпьютер Columbia, производства Silicon Graphics и собранный из 10240 процессоров Itanium, установил рекорд скорости в 51.9 триллионов операций в секунду и возглавил список 500 самых мощных компьютеров мира, обогнав японский NEC Earth Simulator и IBM Blue Gene/L (оба около 36 триллионов операций в секунду).

...Самая длинная сеть протяженностью 18.5 тысяч километров соединила исследовательские лаборатории ядерной физики Японии и Швейцарии. Она проходит по территории 17 часовых поясов через Амстердам и Сиэтл, использует протокол TCP и технологию Gigabit Ethernet. При этом скорость передачи информации достигает 9 Гбит/с.

...Свыше 50% спама и фишинговых атак в Интернете осуществляется силами нескольких злоумышленников и с весьма ограниченного числа «компьютеров-зомби». В настоящий момент «зомби-сеть» состоит всего примерно из 1000 машин.

...Среднестатистический взрослый житель США начала 1960-х годов был на 2.5 см ниже, чем современный американец, и на 11 кг легче. За 40 лет вес взрослого мужчины увеличился с 75 кг до 87 кг, вес женщины – с 64 кг до 75 кг.

...Китайский суд приговорил гражданина КНР к девятнадцати годам тюремного заключения за распространение нескольких миллионов лазерных видеодисков с порнофильмами.

FREWARE DOWNLOAD

MP3DIRECTCUT 1.37

<http://www.mp3directcut.com>

ICE BOOK READER PROFESSIONAL 7.4

<http://www.ice-graphics.com>

DIGITAL PHYSIOGNOMY 1.282

<http://www.uniphiz.com>

➤ Крошечный, но умелый редактор музыкальных файлов. Способен «резать», извлекать части, менять громкость звучания и делать многое другое с MP3, причем без потери качества (не требуется декомпрессия MP3 в rst/wav и обратно). ■

➤ Лучшая утилита для чтения электронных книг. Понимает txt, RTF, MS Word, читает прямо из архивов (zip, rar, arj, lzh, ha). Автоскрининг субпиксельной точности, сглаживание шрифта, система искусственного интеллекта. ■

➤ Новая trial версия очень интересной программы. По фотороботу нужного вам человека DP определит его характер и психологический портрет: темперамент, интеллект, самооценка, воля, чувство юмора, честность, сексуальность... ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 133 Кбайт

9

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1932 Кбайт

10

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1020 Кбайт

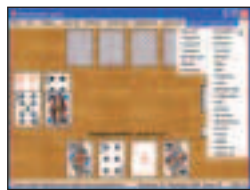
8

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР

В мире малых игр есть «вечные хиты», для которых каждое новое поколение программистов считает долгом разработать оригинальную версию. Самые удачные из них – в сегодняшней подборке.

«КАРТОЧНАЯ ИГРА В ДУРАКА»

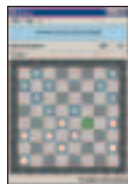
<http://www.durbetsel.newmail.ru/SetupDurak.exe>



➤ Это, наверное, лучший из десятка проектов такого рода в Рунете. Помимо обычного «дурака», игра включает в себя еще шесть десятков других карточных игр и пасьянсов: от общеизвестных до редких. Есть игра по сети, обширная справка, статистика, голосовое сопровождение и т.п. ■

«ШАШКИ»

<http://zgsprojects.narod.ru/Ch.exe>



➤ Все 10 видов шашек: русские, международные, немецкие, бразильские, итальянские, канадские, 80-ти клеточные, checkers, pool checkers и поддавки. Звуковое сопровождение, 5 уровней сложности, десятка сильнейших игроков. И не волнуйтесь, все правила описаны в справке... ■

«МОНОПОЛИЯ»

<http://www.snkey.net/download/monopoly/index.html>



➤ Римейк популярной настольной игры, смысл которой, как известно, в том, чтобы путем покупки фирм, создания корпораций и установки магазинов вывести всех других игроков «в минус». Поддерживается игра с компьютером и режим HotSeat (2-4 игрока), что особенно ценно в офисе. ■

лагают сегодня в три раза чаще, чем всего пару месяцев назад. В итоге «часовой спам» активно наполняет наши почтовые ящики.

Уменьшение предложений купить «настоящую viagra» вызвано не сознательностью спамеров, а успешными исками производителя этого лекарства – корпорации Pfizer – к онлайн-магазинам, торгующим подделками. Похоже, что и Rolex'у недолго пребывать на пике популярности – швейцарские часовщики заявили, что обязательно вчинят судебные иски распространителям контрафактного товара.

Будем надеяться, что борьба честных производителей с пиратами приведет-таки к уменьшению спама в нашей электронной почте. Но случится это, по-видимому, не скоро: финансовая подпитка спамеров исчезнет лишь после того, как мы перестанем покупать «качественные товары», рекламируемые столь бесчестным и неприятным образом.

ЕЩЕ И ПОСМОТРЕТЬ!..

ICQ, основное средство связи сетевых жителей, обзавелась долгожданной «примочкой» – плагином для видео-конференций (http://www.icq.com/xtraz_devcenter/video/). Теперь у пользователей этого интернет-пейджера появилась возможность кое-что уточнить в личном списке контактов. Например, реальный возраст собеседника или кто на самом деле скрывался под псевдонимом «Красотка» – симпатичная девушка или педофил преклонных лет, ведь видео в реальном времени подделать куда сложнее, чем обычную фотографию.

Для использования новой возможности компьютеры собеседников должны быть оснащены веб-камерами и микрофонами. Впрочем, устроить видео-конференцию смогут далеко не все обладатели мультимедийных машин: Video Xtraz работает пока только с ICQ версии 4.0

FREWARE DOWNLOAD

CHEMAX RUS 3.0

REG ORGANIZER 2.3

<http://www.cheatsmaximal.net>

<http://www.chemtable.com/news.htm>

➤ CMR содержит коды и пароли для 5290 игр и является переводом чит-базы лучшей программы такого рода CheMax. Особенность CMR – отсутствие хинтов и прочей «отсебятинь». Обновления выкладываются на сайт не реже раза в месяц. ■

➤ Многофункциональный менеджер и «чистильщик» реестра, бесплатен для пользователей из бывшего СССР. Чтобы интерфейс Reg Organizer сделать русским, скачайте небольшой архив с <http://www.chemtable.com/files/russian.exe>. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1500 Кбайт

9

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1455 Кбайт

10

и операционной системой Windows XP.

ИНТЕРНЕТЧИКИ ГОТОВЫ ПЛАТИТЬ ДАЖЕ ЗА БЕСПЛАТНЫЙ БРАУЗЕР

Создатели альтернативного браузера Firefox торжествуют: их «свободно распространяемое программное обеспечение с открытым кодом» загружено и установлено уже без малого семь миллионов раз. Но и это явно не предел, впереди серьезная маркетинговая компания по продвижению потенциального «убийцы» мейнстримного Internet Explorer'a в массы. Кстати, IE пока продолжает удерживать более 93% рынка браузеров.

Для успеха Firefox его сторонники готовы пожертвовать многим. В частности, к запланированному на ноябрь выходу финального релиза Firefox 1.0 приурочена покупка полной рекламной полосы в New York Times. Для накопления средств на такую акцию требовалось, чтобы как минимум 2500 человек внесло не менее чем по \$30 в специальный фонд Spread Firefox (<http://www.spreadfirefox.com>), занимающийся раскруткой проекта. На момент написания этой заметки – за день до окончания сбора средств – пожертвования сделали почти 10 тысяч человек, причем кое-кто не ограничивался \$30, а вносил большую сумму – \$90 и выше. При таком энтузиазме и темпах сбора средств понятно, что газетная реклама – это далеко не последняя платная акция в поддержку Firefox. Если так пойдет и дальше, то вполне может статься, что новый браузер получит шанс нарушить монополию «Майкрософта» в Интернете. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Российский студент из города Саранска (Мордовия) получил год условно за публикацию порнографических рассказов в Интернете. Что интересно, героями «клубничного эпоса» были... сотрудники ГИБДД.

...В Софии задержан 22-летний студент, долгое время являвшийся одним из лидеров международной криминальной группировки хакеров. Его наивысшим «профессиональным достижением» стало использование кредитной карточки самого богатого человека на планете Билла Гейтса. Сколько именно денег болгарский студент украл у американского миллиардера, не сообщается.

...В результате проведения компьютерной томографии пациент получает дозу радиации, аналогичную той, которую получили в 1945 году жители Хиросимы, находившиеся на расстоянии 2 км от эпицентра взрыва атомной бомбы.

...При изучении Ветхого Завета теологами совершенно точно установлено, что Бог создал Вселенную шесть тысяч лет назад, причем ровно в шесть часов вечера 22 октября 4004 года до нашей эры.

«Интернем.ру» (<http://www.internet.ru>),
Washington ProFile (<http://www.washprofile.org>),
NEWSru.com (<http://www.newsru.com>),
«Известия Наука» (<http://www.inauka.ru>)

«СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РОЛЕВИК»

Давайте помечтаем об идеальной сетевой игре – многопользовательской, не требующей загрузки и установки, с многодневным увлекательным игровым процессом и вдобавок совершенно бесплатной. Думаете, несбыточные грезы? Отнюдь, эти игры уже давно с нами. И если пару-тройку лет назад мы вспоминали бы лишь об умеренно успешных ролевиках и action'ax, то сегодня ряды браузерных проектов заметно укрепили «новички» – браузерные стратегии (browser strategy game, BSG).

Впрочем, именовать BSG «новичками» не совсем верно, у этого подвида сетевых игр есть семилетняя история и весомые достижения, которые, кстати, могут быть выражены в цифрах: лидеры жанра – ArchMage, Utopia, Earth2025 и другие собрали под свои знамена более 250 тысяч пользователей. Правда, не по отдельности, а в совокупности, но все же четверть миллиона – цифра впечатляющая для любого онлайн-проекта, включая и самые продвинутые коммерческие.

ПЛЮСЫ, МИНУСЫ И ЛОВУШКИ

Чем же увлекают браузерные стратегии?

О бесплатности и отсутствии download'a упоминалось, а вот разговор о других плюсах и минусах (как же без минусов!) требует неременного знакомства с игровым процессом BSG.

В большинстве BSG игрок получает власть над группой персонажей-подданных и состязается с коллегами-правителями за превосходство. Критерии победы могут варьироваться, но, как заведено в стратегиях, борьба идет за ресурсы и жизненное пространство, а залогом успеха являются сильная армия и умелая дипломатия.

Действие многих BSG разворачивается в далеком будущем или средневековом фэнтези. Отсюда и соответствующие атрибуты – многочисленные расы, типы государственного устройства и прочие опции, навевающие странные ассоциации с созданием персонажа в ролевиках! На протяжении игры это впечатление только усиливается: во-первых, минимальными графическими изыска-

ми – нас крайне редко побалуют картинкой или анимацией, а во-вторых, стилем общения повелителя с народом – посредством выпадающих меню, системных сообщений, заполнения таблиц и статистических сводок. Более того, в отсутствие на экране привычных рабочих, рубящих лес, или героев, штурмующих крепости врага, любой, даже самый заядлый «стратег», очень быстро начинает воспринимать свою виртуальную империю как единого и целостного персонажа. Которого нужно кормить (добывая ресурсы), прокачивать (развивая инфраструктуру и нанимая войска), а время от времени отправлять поразмяться (сражения) или вступать в вассальные отношения (дипломатия, союзы) и так далее...

Дополнительный ролевой акцент привносит в BSG необходимость, и даже насущная потребность в общении с другими игроками – так, как это происходит в UO, EQ или AC. Иначе просто не победить.

Так что геймера, возжелавшего «попробовать BSG», следует заранее предупредить о подстерегающей его психологической ловушке. Не успеешь глазом моргнуть, как через полчаса игры неожиданно обнаружишь себя в текстовом ролевике, лишь осно-



В браузерной стратегии быстро начинаешь воспринимать всю свою империю как героя ролевика, которого надо «прокачать».

ванном на походовой стратегии! А игры такового сорта (да еще текстовые!..) требуют умения «ловить кайф» исключительно от изощренного игрового процесса, напрочь позабыв все прелести новейших графических движков и дизайнерских изысков. Если это не пугает, дерзайте, BSG – это ваше все! Других же подводных камней в БС почти что и нет. Единствен-

ная серьезная и не до конца разрешенная проблема – это читинг с использованием нескольких учетных записей. Искушение велико, ведь таким образом легко приобретаются «псевдо-союзники», а с ними и все незаконные ресурсы, войска, территории. Разработчики отслеживают такие трюки и безжалостно выкидывают провинившихся из игры, но...

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ BSG

ArchMage
<http://archmage.magewar.com/archmage/>
 Средневековье и фэнтези: люди, орки, горгульи, темные эльфы, пещерные тролли. В этой игре есть место и нау-



кам, и магии, а игроки объединяются в гильдии и кланы. В зависимости от выбранной ра-

сы можно даже воскрешать мертвых или вызывать существ, убивающих легким прикосновением. Старейшая (с 1998 г.) и самая успешная BSG Интернета (60 тысяч игроков), располагает 9 серверами с разными правилами игры (интервал между циклами от 5 до 20 минут).

Utopia
<http://games.swirve.com/utopia/>
 Еще 50 тысяч геймеров, погрязших в классическом фэнтези (8



рас, магия, золото и т.п.) на 3 серверах с различными правилами. Игра разбита на эры, и

последняя из них началась 29 сентября. Если вы присоединитесь к этой партии вскоре после выхода этого номера, то шансы стать победителем будут еще достаточно велики.

Earth2025
<http://games.swirve.com/earth/>
 Более 40 тысяч игроков создают государства в не таком уж далеком будущем. Монархии, теократии, республики, тирании, коммунистические государства и диктатуры живут на 5 серверах. Три режима игры –



обычный, турнирный и FFA (каждый – за себя). Побеждает «самый большой и толстый!»



ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНОМ ЖЕЛЕЗЕ

от создателей



ЧИТАЙ В НОЯБРЕ:

ТЕСТЫ

Материнские платы Socket A
Мониторы LCD 19
Сетевые карты Wi-Fi
Элитные корпуса
Тест-сравнение HDD SCSI vs. SATA
Реобасы

ИНФО

Мелочи железа
Эволюция клавиатур
Технология мобильных процессоров
FAQ

ПРАКТИКА

Разгон с использованием водной системы охлаждения
Ремонт мелочей
Учим как правильно собрать комп
Моддинг: вентилятор со стробоскопом
Линккукс: тестирование памяти

шансы проскочить все равно остаются.

С «ПАКЕТОМ» НАПЕРЕВЕС

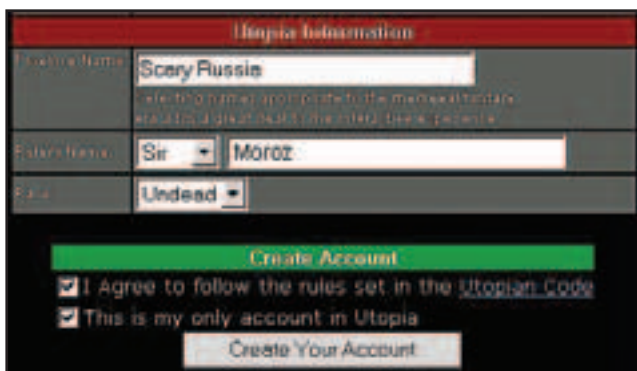
Обычно BSG предполагает выбор типа игры – стандартная, блиц, командная и т.д. От этого зависит продолжительность партии и, в какой-то мере, критерии победы. Для новичка хорошим выбором станет стандартный вариант, он позволит проникнуться духом BSG'ки, понять, насколько это интересно. В любом случае, после обзаведения учетной записью (login'ом и паролем), игрок получает в свое распоряжение «пакет», например, из 100 ходов. Этот ресурс, вместе с собранными налогами, можно употребить на исследование и захват земель, производство войск или строительство зданий.

Приказы отдают, вписывая цифры в графы соответствующей

Победы и поражения вносят коррективы в рейтинг правителя, определяя место в турнирной таблице. В сущности, занятое место и количество набранных очков – вот «сухой остаток» любой, самой успешной виртуальной империи. Дело в том, что в отличие от стабильных, годами существующих миров UO, Everquest'a и прочих MMORPG, миры BSG дискретны. Они существуют столько, сколько длится партия (но заметно дольше партии в Starcraft...), а затем все начинается заново. Это, кстати, еще один «подводный камень» BSG: личный рейтинг, а не «вечная жизнь» империи – и есть основная цель большинства игр этого типа.

НЕГАРАНТИРОВАННОЕ УДОВЛЕТВОРЕНИЕ

Спору нет, BSG – непростое развлечение, лежащее в сто-



Упоминание «России» в названии империи заметно осложняет жизнь геймера на англоязычных серверах. Таковы последствия холодной войны реального мира.

щих меню. Например, поручаем изготовить 20 солдат и 5 кобольдов. «Есть!» – отвечает наше виртуальное государство. – Это стоит 40 ходов и 2000 золотом». Жмем ОК, и кобольды с солдатами появляются на свет. Остается еще 60 ходов, пускаем их на строительство кузницы и исследование земли...

Израсходовав весь «пакет», игрок завершает цикл и, в зависимости от типа игры, через 15 минут или 15 часов получает отчет об успехах-поражениях, росте народонаселения и собранных податях, а также очередной «пакет». Опять исследование, сражения и строительство, цикл завершается, затем – следующий этап. И так до тех пор, пока не выявятся победители. Напоминает сетевые игры по переписке, не так ли?

роне от главного вектора развития онлайн-проектов. Чтобы получить от BSG удовольствие, геймер должен не только захотеть, но еще и суметь это сделать. Проявляя усидчивость, продираясь сквозь непривычный интерфейс и на все 200% задействовав воображение.

С другой стороны, у BSG есть и несомненные достоинства: бесплатность, отсутствие загрузки, активное общение, да и картинки, создаваемые воображением игрока, ничуть не хуже тех, что на дисплее компьютера. В любом случае попробовать BSG стоит – ничего не грузя и не тратя, мы получим ответ на вопрос: а что же такого нашли 250 тысяч геймеров в этих довольно-таки странных играх?.. ■

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

журнал комплектуется диском с лучшим сортом



И НЕ ЗАБУДЬ: ТВОЯ МАМА БУДЕТ В ШОКЕ!

УГОЛОК НОВИЧКА

spriggan@miranime.net: Решили сделать для клана «взрослый» сайт, не такой, как на бесплатных хостингах, а с новостями, форумом, с зоной, закрытой для посторонних и т.д. и т.п. Картинки или тексты мы и сами напишем, а вот программиста у нас нет. Не могли бы вы прислать нам старый вариант сайта gameland.ru? Вам он уже не нужен, а нам бы очень пригодился... Слава.

О: Боюсь, «старый» вариант Gameland.ru дорог нам как память, и расстаться с ним мы не



сможем ни за какие деньги, тем более – бесплатно. Но выход есть. Вашему клану стоит воспользоваться готовым «движком» для сайта, их в Интернете немало. Один из самых востребованных «конструкторов» – это PHP-Nuke, использующий современный язык программирования php. Если коротко, то это «очень большой скрипт» для создания не просто сайта, а веб-портала. Новости, статьи, опросы, голосования, файловый менеджер, форум, поисковый модуль, каталогизатор линков, почтовая рассылка – это лишь небольшая часть возможностей PHP-Nuke. В Рунете немало ресурсов, где можно найти дистрибутивы, описания, советы, подробные пошаговые инструкции по использованию этого и похожих инструментов для «сайтостроения». Можно порекомендовать «PHP-Nuke по-русски» (<http://phpnuke.ru> или <http://rus-phpnuke.com>), «Mambo Open Source в России» (<http://mamboserver.ru>). Сайт производителя – <http://phpnuke.org> (на английском языке).

asb1605@bk.ru: Ищу одну музыкальную запись – Planet P Project (Tony Carey). Для ее бесплатного скачивания из Интернета мне посоветовали воспользоваться каким-то «ослом». Это что – шутка или имеется в виду Internet Explorer? И как им ищут музыкальные записи?.. Александр.

О: Нет, это не шутка, а вполне здравый совет. Очень многие пользователи сталкивались в Сети с терминами «осел», «козел», «мул» и прочими сленговыми словечками. Браузер Internet Explorer, его порой тоже называют «ослом», тут ни при чем, все «животные» – это всего лишь названия различных клиентов (программ) для работы в P2P (пиринговых) сетях. Идея P2P-сетей в том, что каждый из участников предлагает к общему использованию («расшаривает») ряд файлов своего компьютера (музыка, фильмы, программы). Взамен он получает дос-



туп к файлам всех других участников этой P2P-сети. Понятно, что на тысячах и десятках тысяч компьютеров, имеющих выход в Интернет, есть неплохой шанс отыскать что угодно. Минусы пиринговой сети – это нестабильная связь с ее серверами, ограничения на объем скачиваемой и закачиваемой информации (ранг пользователя), высокая вероятность нарушения авторских прав и, следовательно, возможность административного преследования.

Что касается конкретно «осла», то под ним обычно подразумевается eMule (<http://www.emule-project.net>) – универсальный клиент для пиринговых сетей eDonkey 2000, Source Exchange и Kademlia.

artur-nataly@mail.ru: Раз вы все знаете про Интернет, то посоветуйте, где мне найти самый «страшный-ужасный» сайт. В Яндексе я уже искала «самый страшный сайт», но там либо про Doom 3 ссылки выскакивают, либо какая-то порнография. А это не страшно, а противно... Наталья.

О: Поиск в Интернете – далеко не простая задача. И если формулировать свой запрос к поисковой машине очень строго (кавычки и много слов между ними), то и



результат может оказаться очень скромным или вовсе никаким. Попробуйте задать сначала одно ключевое слово, оцените найденные ссылки, затем добавьте к запросу уточняющие слова. Действуя так, вы рано или поздно найдете искомое. Мы тоже попытались найти «самый страшный сайт», но в результате, отбросив порно и злобные рецензии веб-дизайнеров друг на друга, можем порекомендовать лишь сайт со «100 самыми страшными сценами из фильмов» – <http://www.retro-crush.com/scary/scariest.html>. ■

ДИЗАЙН

Читай в следующем номере Спеца:

- Что такое дизайн и с чем его едят
- Форматы сжатия графических файлов
- Общая концепция макета web-сайта
- Дизайнерский софт под Mac
- 3DMax: теория и практика
- Моделирование и композиция интерфейсов программ, сайтов
- Основы кинописи
- Flash: основы, интерфейс, необходимые знания

А также: дизайн баннеров, Swift3D и еще не один десяток причин задуматься о прекрасном!

Весь софт на CD!





ВСЕ УШЛИ ИГРАТЬ В PLAYSTATION 2

ТОЛЬКО У НАС
ЦЕНА НА PLAYSTATION 2

185.99 \$

* Самый большой
выбор игр

* Специальные
скидки при
покупке трех игр

* Огромный выбор
аксессуаров



Играй
просто!
GamePost



Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574

www.gamepost.ru



[PC] TIGER WOODS PGA TOUR 2005

На экране ввода паролей (PASS-WORD) введите коды:
THEWORLDISYOURS – открыть все курсы;
TIGERMOBILE – открыть все аксессуары;
THEGIANTOYSTER – открыть все курсы и всех игроков;
FDGH597i – открыть все MAXFLI-предметы;
YJhk342B – открыть все NIKE-предметы;
kjnMR3qv – открыть все ODYSSEY-предметы;
R453DrTe – открыть все PING-предметы;
BRi3498Z – открыть все PRECEPT-предметы;
NIGHTGOLFER – открыть все предметы для профи;
THEKING – открыть Arnold Palmer;

GOLDENBEAR – открыть Jack Nicklaus;
NEWLEGEND – открыть «Sunday» Tiger Woods;
SOSWEET – открыть Adriana «Sugar» Dolce;
NICESOCKS – открыть Alastair «Captain» McFadden;
91treSTR – открыть все ADIDAS-предметы;
cgTR78qw – открыть все CALLOWAY-предметы;
CL45etUB – открыть все CLEVELAND-предметы;
cDsa2fgY – открыть все TAG-предметы;
TS345329 – открыть все TourStage-предметы;
TEMPTING – открыть Aphrodite Papadopolus;
PUREGOLF – открыть Ben Hogan;

THEHAWK – открыть нового Ben Hogan;
THEBEEHIVE – открыть Bev «Boomer» Bouchier;
TOOTALL – открыть Billy «Bear» Hightower;
INTHEFAMILY – открыть Bunjiro «Bud» Tanaka;
LANDOWNER – открыть Ceasar «The Emperor» Rosado;
DDDouglas – открыть Dion «Double D» Douglas;
BLACKKNIGHT – открыть Gary Player;
GREENCOLLAR – открыть Hunter «Steelhead» Elmore;
SIXSHOOTER – открыть Jeb «Shooter» McGraw;
THETENNESSEKID – открыть Justin «The Hustler» Timberlake;
ALTEREGO – открыть нового Justin «The Hustler» Timberlake;
ENGLISHPUNK – открыть Kendra «Spike» Lovette;
DOUBLER – открыть Raquel «Rocky» Rockers;
REGGIE – открыть Reginald «Reg» Withers;
THEMAGICIAN – открыть Seve Ballesteros;
RICHGIRL – открыть Tiffany «Tiff» Williams.



[PC] MORTYR 2: FOR EVER

Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши [~] (тильда) и введите следующие команды:
Say – активировать голосовые команды;
gimmie (название) – получить выбранный предмет;
invisible 1 – режим невидимости.



[PS2] TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



Ниже приведен список секретных персонажей с условиями, при которых они становятся доступны в игре:
Alien – завершите Story mode в режиме Easy;
Ben Franklin – пройдите уровень Boston в режиме Story mode;
Call of Duty Soldier – завершите Story Mode на уровне Sick;
Shrek – завершите Story Mode на уровне Easy;
THPS1 Tony Hawk – пройдите Classic Mode на уровне Normal.

[PC] FULL SPECTRUM WARRIOR

В меню ввода кодов активируйте один из представленных читов:
SWEDISHARMY – медленная игра;
MERCENARIES – бесконечное оружие;
NickWest – режим больших голов.



[PS 2] GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

R1, R2, L1, X, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑ – получить \$250000, полностью восстановить здоровье;
R1, R1, ○, L1, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓ – 4 звезды wanted;
R2, ○, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2 – больше автомобилей на улицах;
↓, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1 – светофоры остаются зелеными;
▲, L1, ▲, R2, ○, L1, L1 – все автомобили становятся невидимыми;
○, L2, ↑, R1, X, R1, L1, ←, ○ – безумное движение;
↓, R2, ○, R1, L2, ○, R1, R2 – плавающие автомобили;
↓, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1 – совершить самоубийство;
R2, L2, R1, L1, L2, R2, ○, ▲, ○, ▲, L2, L1 – уничтожить все автомобили;
↓, R1, ▲, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1 – быстрые машины;
○, ○, L1, ○, L1, ○, ○, L1, ▲, ○, ▲ – время идет быстрее;
R2, ○, ▲, L1, ↓, R1, ↓, ▲, ○, ▲ – парящие в воздухе корабли;
R1, R1, ○, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓ – снижение уровня wanted;



↓, ↑, ▲, ▲, X, R2, R1, L2, L2 – бешеные пешеходы;
R2, R1, X, ▲, X, ▲, ▲, ↓ – пешеходы носят оружие;
▲, ▲, ↓, ↓, ○, R2, R1 – время идет медленнее;
○, ○, L1, ○, ○, ○, L1, L2, R1, ▲, ○, ▲ – получить танк.

[PC] 18 WHEELS OF STEEL: PEDAL TO THE METAL

Чтобы вызвать консоль, откройте файл config.cfg, находящийся в директории с игрой. Откройте его с помощью любого текстового редактора, найдите строчку use_t_console «0» и поменяйте 0 на 1. Во время игры нажмите [~] (тильда) и в окне консоли

используйте читы:
Stars – ваш престиж достигнет максимума;
Money – добавить \$100000 в банк;
Drivers – доступ ко всем водителям;
Dealers – доступ ко всем дилерам грузовиков;

All – доступ ко всем водителям и дилерам;
Star – увеличение престижа на 10 единиц.



[PC] ROME: TOTAL WAR

Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши [~] (тильда) и введите нижеследующие коды:
bestbuy – все юниты в режиме campaign становятся дешевле на 10%;
oliphant – возможность производить больше слонов;
capture_settlement + название города – захватить выбранный город;
date + год – изменить игровую дату;
season + summer/winter – изменить время года;
jericho – разрушение стен укреплений противника;
add_money 20000 – 20000 единиц золота;
add_population + название города + число – увеличить количество жителей выбранного города на указанное число;



auto_win – выиграть миссию;
kill_character + имя – убить выбранного героя;
taggle_fow – убрать туман войны.

[PC] EVIL GENIUS

Во время игры введите команду **humanzee**, чтобы получить доступ к режиму ввода кодов. В подтверждение того, что вы все сделали правильно, на экране появится надпись «Mission Successful». После этого вам останется выйти из игры и начать ее заново. Затем вы сможете воспользоваться

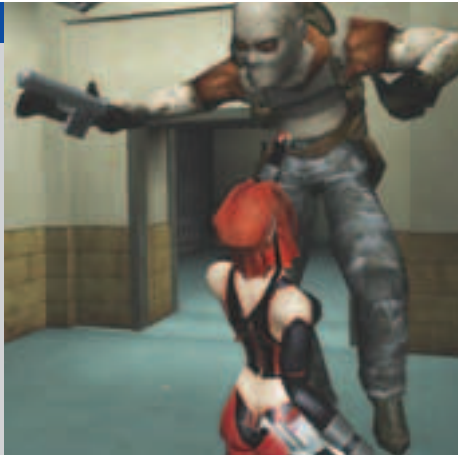


указанными комбинациями клавиш, активирующими читы.

- CTRL** + **S** – установить взрывчатку;
- CTRL** + **C** – получить 100000 \$;
- CTRL** + **O** – все предметы;
- CTRL** + **M** – устроить полный хаос;
- CTRL** + **T** – все ловушки.

[PS2] BLOODRAYNE 2

Все приведенные коды вводятся во время игры в режиме паузы, либо в меню Extras.
Cargo Fire Imp Kak – увеличить Carnage Points;
Late Nurture Gweef Super – увеличить Gun Experience;
Blank Ugly Pustule Eater – открыть все специальные приемы;
Blue Green Purple Imp – «заморозить» противников;
Uber Taint Joad Durf Kwis – режим бога;
Ugly Dark Heated Orange Quaff – бесконечное оружие;
Pimp Reaper Dark Dark Muse – бесконечная ярость;
Bone This Curry Vote – открыть все комбо-удары;
Whiskey Fake Kablow Shoot – открыть все оружие.



[PS2] DEF JAM: FIGHT FOR NY

Зайдите в меню EXTRAS и выберите закладку CHEATS. В появившемся окне можете вводить коды:
DUCKETS – 100 очков (reward points);
LOYALTY – песня «Afterhours» – Nyne;
MILITAIN – песня «Anything Goes» – C-N-N;
BIGBOI – песня «Bust» – Outkast;



CHOPPER – песня «Chopshop» – Baxter;
CHOCOCITY – «Comp» – Comp;
AKIRA – песня «Dragon House» – Chiang;
PLATINUMB – песня «Get it Now» – Bless;
GHOSTSHELL – песня «Koto» – Chiang;
GONBETRUBL – песня «Lil' Bro» – Ric-o-che;
KIRKJONES – песня «Man Up» – Sticky Fingaz;
RESPECT – песня «Move» – Public Enemy;
POWER – песня «Original Gangster» – Ice T;
ULTRAMAG – песня «Poppa Large» – Ultramagnetic MCs;
SIEZE – песня «Sieze the Day» – Bless;
CARTAGENA – песня «Take a Look at My Life» – Fat Joe;
PUMP – песня «Walk with Me» – Joe Budden.



ТЕМА НОМЕРА: ДЕНЬГИ
 Где взять, как потратить,
 как жить без них...

ДРУГ! ЧИТАЙ
 В НОВОМ НОМЕРЕ:

МЕТРО ИЛИ ПЕЖО?
 Что выбрать: транспорт
 личный или общественный.

БЫСТРЕЕ, ТОЛЩЕ, ДЛИННЕЕ:
 Вся правда о размерах
 человеческих достоинств

ИЩЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЙ
 В МОСКВЕ.
 На свою задницу.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

БЕЗ ОБМАНА

Из всех режимов игры наибольшую ценность представляет Konquest. Именно в нем запрятана основная часть предметов и секретов, вложенных разработчиками в игру, – от простых монеток, на которые вы покупаете различные бонусы в режиме Krypt (а-ля Mortal Kombat: Deadly Alliance), до ранее недоступных персонажей.

Путешествуя в режиме Konquest, игрок наконец-то сможет в полной мере оценить параллельные миры вселенной Mortal Kombat. Их всего шесть: Earthrealm, Netherrealm, Chaosrealm, Outworld, Orderrealm, Edenia. Каждый представляет собой карту-уровень, на котором расположены те или иные ключевые предметы, необходимые для дальнейшего прохождения режима, а также разнообразные побочные квесты, позволяющие заполучить дополнительные игровые бонусы. Ваш покорный слуга постарается обозначить те или иные важные моменты на пути покорения реальностей.

Но для начала несколько общих советов. Говорите со всеми. Всегда и везде. Некоторые с виду обыкновенные NPC могут выдать небольшие задания разной степени сложности, и после их выполнения вы получите денежную компенсацию или предмет, который может понадобиться в дальнейшем.

Внимательно осматривайте каждый клочок доступной территории. Одни сундуки с добром запрятаны в укромных местах уровня, другие лежат совсем рядышком, надо только подойти поближе. Также заглядывайте во все постройки, до которых можете добе-

жать на уровне. С 90%-ной вероятностью вы обнаружите в них или сундук, или некоторое количество монет. Всего в игре представлено два типа сундуков. Стандартные и золотые. В первых вы найдете определенную сумму денежных средств, во вторых будут запрятаны более полезные бонусы, начиная от костюмов персонажей и арен для битвы и заканчивая разнообразными скетчами и музыкальными композициями.

Постарайтесь выполнить максимальное количество заданий в городе главного героя. После того как вы покинете его, вернуться обратно будет невозможно. Во время своего путешествия вы встретите большое количество персонажей, так или иначе засветившихся в различных частях Mortal Kombat. С кем-то из них можно будет сразиться, другие выдадут ценное задание, третьи обучат приемам боя. Во время режима Konquest главный герой, Shujinko, может принимать обличье того или иного персонажа. Происходит это так: на пути героя встречается ключевой персонаж, и герой получает навыки ведения боя за данного бойца. В последующих схватках герой перевоплощается в этого бойца. И так вплоть до следующей тренировки или завершения режима Konquest.

SEKRETHNIE PERSONAЖИ

В отличие от предыдущей части серии (MK:DA), в MK:D запрятанные персонажи в большинстве своем не покупаются за монетки в режиме Krypt, а открываются непосредственно в режиме Konquest. Выглядит это следующим образом – вы открываете сундук, вам дают специальный ключ с номером гроба. После чего заходите в режим Krypt, нажимаете на R1, и вас переместят к ближайшему гробу, который можно открыть. В списке персонажей указаны координаты точки того или иного мира, в которой будет находиться необходимый вам секрет. Узнать координаты вы можете, посмотрев на компас, расположенный в левом верхнем углу экрана. Некоторые сундуки появляются в строго определенный момент игрового времени, обычно они остаются в пространстве еще некоторое время (например, несколько часов) после указанной даты.

■ **Havik** – Золотой сундук в доме, в Chaosrealm, координаты – H-4.

■ **Hotaru** – Сундук в точке H-1 в Orderealm, время материализации – после 4AM.

■ **Jade** – Откройте гроб с символами «O!» в режиме Krypt. Цена открытия – 2,417 Jade Koins.

■ **Kenshi** – Сундук в точке C-3, в Earthrealm.

■ **Kira** – Сундук в точке H-2, в Earthrealm, время материализации сундука – между 7-9PM.

■ **Li Mei** – Найдите ее в доме, в Outworld. Координаты – F-7.

■ **Lui Kang** – Сундук в точке G-8 (за палаткой), в Edenia. Время материализации сундука – в пятницу (Friday) утром (предположительно – 12AM).

■ **Noob-Smoke** – Откройте гроб с символами "DM" в режиме Krypt. Цена открытия – 3642 Onyx Koins.

■ **Raiden** – Победите его после завершения режима Konquest. Точка E-3, Orderrealm.

■ **Shujinko** – Пройдите режим Konquest.

■ **Sindel** – Сундук в точке D-1, в Netherrealm, время материализации сундука – между 1AM и 4AM.

■ **Tanya** – Сундук в точке A-3, в Outworld, время материализации сундука – между 7PM и 9PM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОСТЮМЫ

Каждый персонаж, которым вы можете сразиться в режиме arcade, имеет до-



Хорошо знакомый фанатам Mortal Kombat анперкот, как и в МК3, входит теперь в состав комб. Только теперь еще и джаггл-серии нормальные есть.



В отличие от Deadly Alliance, Deception не отличается дисбалансом в пользу «оружейных» стилей. Мечи и прочие нагинаты полезны, но не более того.



▶ В режиме **Kongquest** можно бить врагов кулаком по лицу. Иногда это сходит с рук, иногда враг инициирует полноценный бой на отдельной арене.



▶ Сохранился старый прием Ермака из **Ultimate MK3**. Он может поднимать врагов в воздух на расстоянии.

полнительный костюм. Их можно найти в следующих местах:

- **Ashrah** – Сундук в точке H-4 в Netherrealm.
- **Baraka** – Откройте гроб с символами «SR». Цена открытия – 2252 Gold Koins.
- **Bo'Rai Cho** – Откройте гроб с символами «IB». Цена открытия – 2086 Onyx Koins.
- **Dairou** – Сундук в точке D-8 (внутри избушки), в Chaosrealm, время материализации сундука – 10PM.
- **Darrius** – Сундук в точке F-8 (пачуга около океана), в Outworld.
- **Ermac** – Сундук в точке A-8, в Netherrealm.
- **Havik** – Откройте гроб с символами «CN». Цена открытия – 1114 Onyx Koins.
- **Hotaru** – Откройте гроб с символами «QT». Цена открытия – 1064 Ruby Koins.
- **Jade** – Сундук в точке G-4, в Outworld.
- **Kabal** – Сундук в точке B-1, в Chaosrealm, альтернативный вариант – сразитесь с Kabal.
- **Kenshi** – Сундук в точке A-6, в Earthrealm, время материализации – после 11AM.
- **Kira** – Откройте гроб с символами «SG». Цена открытия – 990 Sapphire Koins.
- **Kobra** – Сундук в точке H-2, в Earthrealm, время материализации – после 7PM. Альтернативный вариант – сразитесь с Kobra.
- **Li Mei** – Сундук в точке A-5 в Orderealm. Альтернативный вариант – сразитесь с Li Mei.
- **Lui Kang** – Сундук в точке H-5, в Edenia. Время материализации сундука – первый день любого месяца, около 12-1 PM.
- **Mileena** – Сундук в точке F-7 (за палаткой), в Earthrealm, время материализации – после 7PM.
- **Nightwolf** – Сундук в точке A-4, в Netherrealm.

- **Noob-Smoke** – Откройте гроб с символами «EJ». Цена открытия – 1494 Platinum Koins.
- **Raiden** – Сундук в точке F-3, в Edenia. Альтернативный вариант – сразитесь с Raiden.
- **Scorpion** – Сундук находится в первом городе, в режиме Kongquest.
- **Shujinko** – Сундук в точке F-1, в Edenia.
- **Sindel** – Сундук в точке H-6, в Outworld.
- **Sub-Zero** – Сундук в точке F-8, в Earthrealm.
- **Tanya** – Сундук в точке C-2, в Outworld. Альтернативный вариант – сразитесь с Tanya.

▶ СЕКРЕТНЫЕ АРЕНЫ

Вновь открытые арены будут доступны в режиме arcade или versus:

- **Beetle Lair** – Сундук в точке A-6, в Earthrealm. Доступен после завершения режима Kongquest.
- **Dead Pool** – Откройте гроб

- с символами «J». Цена открытия – 2191 Ruby Koins.
- **Dragon King's Temple** – Сундук в точке D-7 (в одном из домов), в Chaosrealm.
- **Dragon Mountain** – Сундук в точке H-8, в Outworld.
- **Golden Desert** – Сундук в точке E-2, в Netherrealm.
- **Kuatan Palace** – Сундук в точке A-4 в Orderealm.
- **Liu Kang's Tomb** – Сундук в точке H-6 (конец моста), в Earthrealm. Появится после победы над Jax.
- **Living Forest** – Откройте гроб с символами «DS». Цена открытия – 1694 Sapphire Koins.
- **Nexus Treasure** – Сундук в точке A-4, в Chaosrealm.
- **Portal** – Сундук в точке A-5, в Earthrealm.
- **Quan Chi's Fortress** – Сундук в точке H-5 в Orderealm.
- **Shang Tsung's Courtyard** – Сундук в точке A-1, в Netherrealm.

▶ СКРЫТЫЕ ПЕРСОНАЖИ ДЛЯ РЕЖИМА PUZZLE COMBAT:

- **Bo'Rai Cho** – Сундук в точке C-6 в Earthrealm.
- **Jade** – Гроб «GO». Цена – 2911 Ruby Koins.
- **Kabal** – Гроб «MJ». Цена – 2425 Platinum Koins.
- **Kenshi** – Сундук в точке G-4, в Earthrealm. Около 9AM.
- **Mileena** – Сундук в точке C-6, в Netherrealm.
- **Raiden** – Гроб «PP». Цена – 3604 Gold.

▶ СПЕЦИАЛЬНЫЕ УДАРЫ SHUJINKO

Напоследок привожу координаты специальных ударов для персонажа Shujinko. Найти их (значки в форме Инь-Янь) можно после завершения режима Kongquest. Удачи вам на нелегком пути спасения реальностей!

- **Bike Kicks** – Точка G-4 (у входа в дом), в воскресенье, в 2AM, в Chaos Realm.
- **Fatality 1** – Точка C-8 (внутри пещеры), в Outworld.
- **Fatality 2** – Точка D-4 (передняя часть строения), в Orderrealm.
- **Flaming Fist** – Точка G-6 (за зданием), в Edenia.
- **Flip Scissor Kick** – Точка E-1 (в середине пешего пути), в Order Realm.
- **Flying Jinko** – Точка E-5, в Edenia, в 9 PM (в середине пешего пути).
- **Hara Kiri** – Точка A-8 (внутри пещеры), в Earthrealm, 16 числа каждого месяца после 12 AM.
- **Icy Breeze** – Точка F-5 (внутри здания), в Order Realm, в 8 AM.
- **Opponent Slam** – Точка C-8 (левая часть водопада), в Edenia, C-8, в каждую среду в 5PM.
- **Slide** – Точка D-8 (за домом), Edenia, понедельник, в 2-4 AM.
- **Throw Spear** – Точка A-1, Edenia. Необходимо победить Scorpion. ■



▶ Девушки в **Mortal Kombat** выглядят симпатично только сзади, увы. А файерболлы и прочие магические атаки красивы, но, что называется, «не решают».

ГЕЙМЕРАМ ОТ ГЕЙМЕРА

В прошлом номере СИ мы сообщили о том, что в скором времени компания AVIT собирается выпустить видеокарты и материнские платы под именем самого успешного игрока Джонатана 'Fatal'ity' Вендела (Johnathan 'Fatal'ity' Wendel). Новинки не заставили себя долго ждать: одной из первых была анонсирована AVIT Fatal'ity AA8XE на основе системного чипсета Intel 925XE. Карта поддерживает процессоры Pentium 4 для LGA775 и позволяет устанавливать до 4 Гбайт памяти DDR 2 533 МГц. Помимо стандартных для модели такого класса характеристик, эта плата оснащена уникальной системой охлаждения Dual OTES. Как видно на фото, она состоит из нескольких кулеров и впечатляющих размеров теплопроводного канала. Имеется поддержка фирменных утилит, призванных оптимизировать текущий уровень производительности системы в зависимости от ее загрузки и температуры. Таким образом, AVIT AA8XE всегда предоставит игроку максимальную скорость при стабильной работе в любых условиях. ■



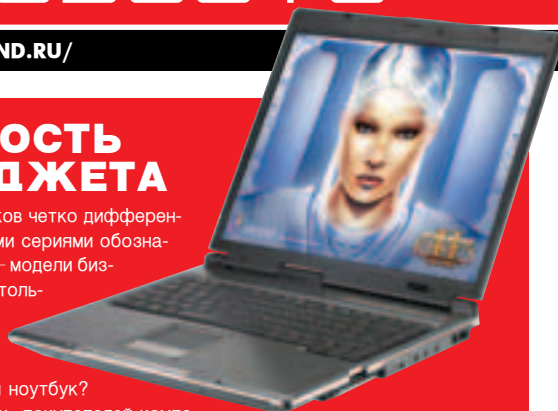
25 ЛЕТ ПОСЛЕ НОВОСЕПЬЯ

Недавно исполнилось ровно 25 лет с тех пор, как компания AMD создала свое главное подразделение в городе Остине, штат Техас. За прошедшее время небольшая конторка выросла до огромного научно-исследовательского центра, где работают тысячи сотрудников. Именно там создавались процессоры серии Athlon, чипы для мобильных телефонов, КПК и ноутбуков. В этом же городе находится фабрика по производству флэш-памяти. К слову сказать, этот бизнес составляет значительную часть доходов AMD. Юбилей был отмечен грандиозной вечеринкой, на которой присутствовало все высшее руководство компании и многие жители Остина, для которого AMD является чуть ли не главной достопримечательностью, а также «спонсором», закулающим оборудование для школ и больниц и обеспечивающим рабочими местами многих горожан. ■



УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ В РАМКАХ БЮДЖЕТА

Сегодня многие производители ноутбуков четко дифференцируют свой модельный ряд: отдельными сериями обозначены портативные модели, отдельными – модели бизнес-класса и системы для замены настольного ПК. Но что делать пользователям, которым нужен компактный, достаточно мощный, стильный, современный и при этом еще и недорогой ноутбук?



Специально для таких «требовательных» покупателей компания ASUSTeK выпустила модель A3L. Она построена на основе платформы Intel Centrino и поддерживает процессоры Pentium M и Celeron M. Максимальный объем оперативной памяти составляет 2 Гбайта, а жесткого диска – 80 Гбайт. Новинка обладает встроенным четырехформатным картридером, интегрированной цифровой веб-камерой и микрофоном (по последней моде), а также беспроводным сетевым адаптером стандарта i802.11b (Wi-Fi). Для увеличения времени автономной работы применена фирменная разработка ASUS Power4Gear+, увеличивающая этот параметр до 5 часов, что является одним из лучших показателей в классе. ■

10000 ОЧКОВ В 3DMARK05 – ПЕРВЫЙ ВЫСТРЕП СО СТОРОНЫ NVIDIA И ASUS

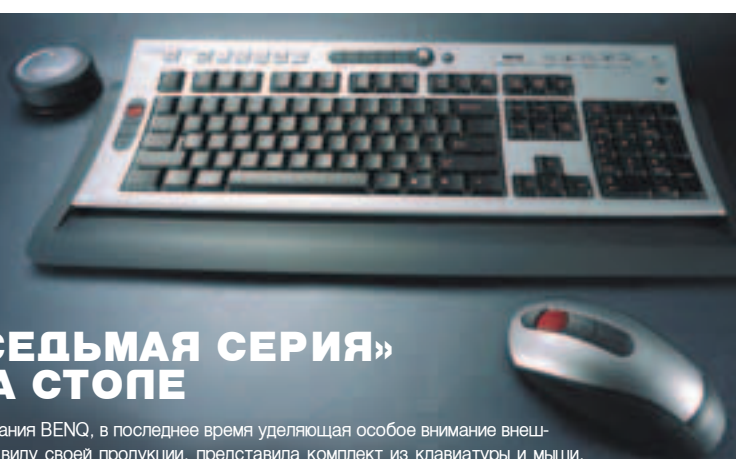
Известный тайваньский производитель компьютерного «железа», компания ASUSTeK выпустила новую материнскую плату A8N-SLI Deluxe на основе набора системной логики NVIDIA nForce 4 SLI. Для установки впечатляющего рекорда в самом популярном бенчмарке была собрана не менее впечатляющая система: процессор AMD Athlon FX55 (2.6 ГГц, 1024 Кбайта кэша второго уровня) и два видеоадаптера NVIDIA GeForce 6800 Ultra. Объем и тип используемой оперативной памяти указаны не были, но наверняка это сверхзвуковые 2 Гбайта DDR I с частотой в 550-566 МГц от



одного из известных оверклокерских брендов. Тут NVIDIA действительно нет равных: при всем желании ATI сейчас не может противопоставить этому ни одного решения со столь же высокой производительностью. И несмотря на то, что вышеописанная система будет стоить более двух тысяч долларов, даже небольшая доля компьютерных энтузиастов среди всех пользователей принесет производителям немалую прибыль... ■

«СЕДЬМАЯ СЕРИЯ» НА СТОПЕ

Компания BENQ, в последнее время уделяющая особое внимание внешнему виду своей продукции, представила комплект из клавиатуры и мыши, разработанный совместно с дизайнерским бюро BMW Group Designworks USA. Настоящие знатоки автомобилей этой марки найдут во внешнем виде BENQ x730 элементы стиля, присущие последним моделям BMW 3-ей, 5-ой и 7-ой серии. Что касается технической составляющей, то и здесь нас ждет немало интересных деталей. Например, патентованная фирменная технология X-Touch делает нажатия клавиш более тихими и плавными, что увеличивает срок службы клавиатуры и добавляет комфорта в работе. Активным пользователям Интернета понравится наличие шести дополнительных мультимедийных кнопок, а любителей компьютерных игр не разочарует разрешение сенсора мыши в 800 dpi. Комплект BENQ x730 не только будет украшать собой страницы журналов и рекламных постеров, но и в скором времени должен появиться в широкой розничной продаже, правда, о цене пока никаких данных нет. ■



МОБИЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР В НАСТОЯЩЕМ ПК

Интересную материнскую плату на основе мобильного чипсета i855GME/6300 ESB выпустила компания DFI. Новинка под названием 855GME-MGF предназначена для работы с процессорами Pentium M и Celeron M и поддерживает DDR-память с частотой 333 МГц. Наверняка многие зададутся вопросом, для чего нужна такая плата? Действительно, новинка вряд ли будет дешевой, да и сами Pentium M не отличаются низкой стоимостью. С другой стороны, они обладают существенно меньшим энергопотреблением, чем топовые версии чипов от AMD и Intel, что позволяет построить настольный компьютер, который в случае отключения электроэнергии проработает около часа даже от слабого ИБП. Также подобная система не потребует установки мощного кулера, да и тот, что вы все-таки решите поставить, работать будет далеко не всегда, а только в случае серьезной загрузки системы. Стоит упомянуть, что если в данный момент высокая производительность не нужна, то процессор существенно снижает свою текущую рабочую частоту. Пока неизвестно, когда новинка появится в продаже, но было бы любопытно увидеть результаты сравнительного тестирования с участием в качестве соперников систем на основе мощных Pentium 4. ■



БОРЬБА ЗА AMD

Успешная линейка процессоров AMD Athlon 64 привлекает к разработке системных чипсетов все больше и больше фирм. Поначалу казалось, что NVIDIA со своим nForce 4 будет единолично царствовать среди Hi-End решений, но оказалось, что и тут ей придется сразиться со своим давним конкурентом – канадской ATI Technologies. Компания анонсировала два чипсета под названиями Radeon Xpress 200G и 200P. Ничего сверхособенного в новинках нет – поддержка шины PCI Express, наличие интегрированного видеоядра (Radeon Express 200G), возможность работы с любыми современными процессорами AMD для Socket 754/939. Но у NVIDIA, в отличие от ATI, существует модель с двумя слотами PCI Express, предназначенная для установки двух видеокарт производства той же NVIDIA (платы ATI на сегодняшний день такого варианта установки не допускают). Посему предоставить пользователям высокопроизводительное решение у канадцев, скорее всего, не получится. Но у них есть все шансы победить хитрую NVIDIA на рынке бюджетных решений, если, конечно, они смогут обеспечить стабильную и надежную работу систем на основе Radeon Xpress. ■



LOGITECH ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВЫЕ РАЗРАБОТКИ

17 ноября в Москве состоялась очередная пресс-конференция, на которой компания Logitech поделилась с собравшимися журналистами и партнерами своими успехами за уходящий год, а также представила новейшие достижения в области компьютерных аксессуаров. Как уже стало традицией, презентация была поделена на несколько зон: акустическую, офисную, домашнюю и мобильную. Logitech, как и многие другие компании этого сектора рынка, постепенно расширяет спектр своих интересов. Например, она уже достигла значительных успехов в области акустических систем. Одной из последних моделей стала 5.1 система Z-5500 с аппаратным декодированием Dolby Digital и DTS. А наличие у нее оптического входа позволяет подключать к ней все современные консоли. Среди офисных новинок, естественно, блистала лазерная мышь MX 1000, способная работать на любой поверхности (о ней мы писали совсем недавно). На второй план отошел беспроводной набор мышь + клавиатура LX 500. Его более продвинутый вариант (LX 700) уже перешел в раздел мультимедийного дома. Главной их особенностью стало наличие на клавишах специальных кнопок под различные приложения. Среди «домашних» аксессуаров непривычно смотрелась мышь MediaPlay, сочетающая в себе возможности беспроводного манипулятора и пульта ДУ. Отдельной темой прошли универсальные пульты ДУ Harmony, которые позволят вам без проблем управлять многочисленными устройствами, заполняющими любой современный дом. Пульты разработаны одноименной компанией, которая недавно была поглощена Logitech. Среди мобильных решений хочется отметить универсальную Blue Tooth-гарнитуру Freedom (под стандарт 1.2) и продолжение изящного набора diNovo, но уже для ноутбуков. ■



СКУПЬПТУРНАЯ АКУСТИКА НА ВАШЕМ СТОПЕ

Производители компьютерных акустических систем ищут разные пути к сердцу и кошельку пользователя. Кто-то делает упор на сверхэксцентричный дизайн и умалчивает про технические характеристики, кто-то, наоборот, заполняет полки в магазинах коробками размером с холодильник, предлагая получить максимум от трехмерных игр и музыки, а заодно познакомиться с ближайшими соседями и участковым милиционером. Компания CREATIVE решила пойти иным путем. Ее новая серия I-Trigue представлена двумя моделями: 5600, которая является комплектом стандарта 5.1, и 3600 – стандарта 2.1. Обе новинки отличаются очень необычным дизайном, который можно сравнить, например, с приборной панелью спортивного автомобиля. Однако не только красивыми формами может похвастаться эта акустика: фирменная разработка CREATIVE, модуль акустической нагрузки Acoustic Loaded Module, значительно повышает отдачу на низких и средних частотах и в целом заметно обогащает тембр звука. Каждая колонка оснащена тремя мини-динамиками с титановым диффузором, за счет чего I-Trigue не уступает качеством более габаритным моделям. Поставки новинок уже начаты, и в скором времени их можно будет встретить в московской рознице. ■



ATI RADEON X700 XT VS GAINWARD GEFORCE 6600GT

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

СПИСОК УСТРОЙСТВ

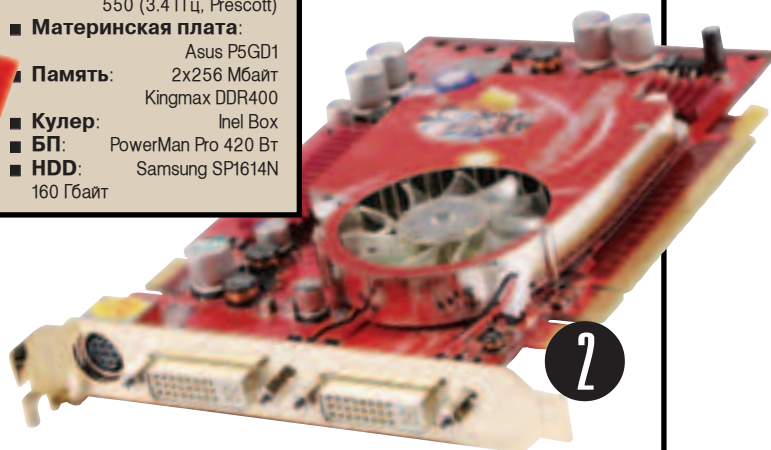
- 1 ATI Radeon X700 XT
- 2 GAINWARD GeForce 6600GT

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** Intel Pentium 4 550 (3.4 ГГц, Prescott)
- **Материнская плата:** Asus P5GD1
- **Память:** 2x256 Мбайт Kingmax DDR400
- **Кулер:** Inel Box
- **БП:** PowerMan Pro 420 Вт
- **HDD:** Samsung SP1614N 160 Гбайт



1



2

Современная игровая индустрия развивается бурными темпами, почти каждая новая игра требует от пользователя все более и более мощной графической подсистемы. Однако платить за топовые модели готовы далеко не все. Для таких геймеров предлагают платы попроще, но и здесь дилемма: чему отдать предпочтение – NVIDIA или ATI. Помочь вам правильно ответить на этот вопрос и призван наш сегодняшний «vs-тест». Итак, встречаем новинки средней «весовой» категории: ATI Radeon X700 XT против GAINWARD GeForce 6600GT.

Сразу сделаем небольшое замечание. Модель от ATI является лишь опытным образцом, а адаптер от GAINWARD модифицирован производителем в сторону увеличения частот шины и памяти. Так что для чистоты эксперимента нам пришлось

понижить частоты GeForce 6600GT до референсных. Хотя ради интереса и сопоставления производительности эта плата была протестирована также и с первоначальными параметрами.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Как мы уже говорили, ATI Radeon X700 XT попал в test_lab в виде инженерного образца, поэтому точно сказать о том, что можно будет найти в коробке, кроме собственно видеокарты, не представляется возможным. К тому же комплектация будет сильно зависеть от производителя. Серийный же образец от GAINWARD (NVIDIA) содержит достаточно полный и, что самое главное, полезный набор. В коробке вы найдете диск с драйверами и утилитами (причем утилита по разгону не только функциональная, но и приятно смотрит-

ся внешне), CD с программой Muvvee AutoProducer 3.0 для редактирования видео, а также приложение WinDVD 5, которое подарит вам возможность просмотра DVD-фильмов. В дополнение (для тех, кто работает с обычным CRT-монитором) прилагаются два переходника DVI -> D-SUB, для вывода изображения на телевизор имеется кабель TV INOUT. В комплекте есть наклейка на системный блок с логотипом производителя – мелочь, а приятно. Огорчило лишь полное отсутствие игр или хотя бы демо-версий.

ВНЕШНИЙ ВИД

Размеры

Обе платы достаточно компактные и с легкостью встанут в любой системный блок – место им найдется даже в маленькой barebone-системе.

Особенно актуально это для

плат NVIDIA, поскольку современные топовые модели с трудом помещаются даже в полноразмерный корпус.

Кулеры

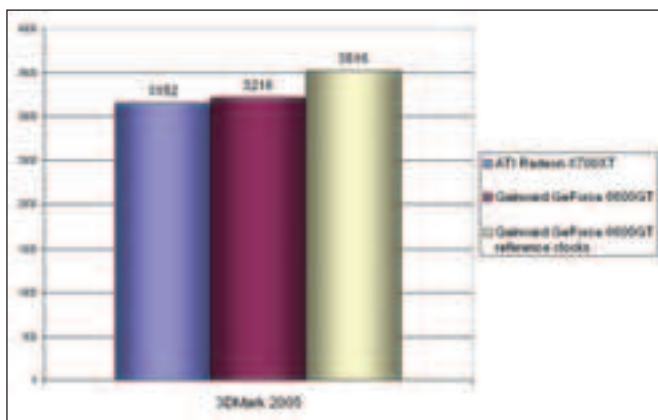
На видеокарте ATI Radeon X700 XT установлен референсный кулер, который вряд ли будет использоваться в дальнейшем, поскольку вентилятор очень шумный. Само охлаждающее устройство представляет собой комбинацию радиатора с медным основанием и маленького, но, как уже говорилось, очень громкого пропеллера, частота вращения которого изменится в зависимости от нагрузки. Единственное, что выделялось на общем звуковом фоне во время тестирования, это именно видеокарта. Кулер на GAINWARD GeForce 6600GT отличается от референсного наличием трех светодиодов и радиатора для отвода тепла с памяти. Послед-

Техническая спецификация сравниваемых видеокарт NVIDIA GeForce 6600 (старшей и младшей моделей).

	6600GT	6600
Ядро		NV43
Частота GPU, МГц	500	300
Частота памяти, МГц	500	250-300
Число конвейеров		8
Шина памяти, бит		128, двухканальная
Объем памяти, Мб		128
Техпроцесс, мкм		0.11
Память		GDDR 3

Характеристики видеокарты Radeon X700 XT от ATI (в также младшей модели), принимавшей участие в тестировании.

	X700	X700PRO	X700XT
Ядро			RV410
Частота GPU, МГц	400	425	475
Частота памяти, МГц	350	430	525
Число конвейеров			8
Шина памяти, бит			128
Объем памяти, Мб			128
Техпроцесс, мкм			0.11
Память			GDDR 3
Число транзисторов, млн			~120



По итогам известнейшей тестовой программы 3DMark05 вперед вырывается GAINWARD GeForce 6600GT с референсными частотами. Разогнанная производителем модель отстаёт (!) от своего «низкочастотного» варианта. На последнем же месте оказывается ATI Radeon X700 XT.

ний закреплен всего в двух точках, из-за чего сидит непрочно (однако референсный вариант лишен этого недостатка). Несмотря на некоторые проблемы у обеих плат, охлаждающие системы, установленные производителем, легко справляются со своими задачами, и даже в самых сложных тестах перегрева не наблюдалось.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Обе видеокарты предназначены для подключения через современный интерфейс, поддерживающий большие объемы передачи данных за малое время – PCI Express 16x. Напомним вам, что по спецификации шина PCI Express может передавать мощность до 75 ватт (против 45 Вт для шины AGP), что является достаточным для работы как Radeon X700 XT, так и GeForce 6600GT без дополнительного питания. Однако для корректного функционирования всей системы мы бы не рекомендовали использовать в ней блок питания менее 300 Вт.

Для плат на основе Radeon X700 XT инженеры не предусмотрели варианта работы через интерфейс AGP, делая упор на поддержку шины PCI Express. Специалисты же из NVIDIA пошли другим путем, и уже был анонсирован вариант видеокарты под AGP через специальный мост-переходник PCIE->AGP. По некоторым сведениям, такие модификации GeForce 6600GT должны появиться уже в ноябре-декабре. Цены на них, вероятно, окажутся немного выше из-за наличия моста, характеристики же будут различаться не более чем на 5%. Особенностью модели GeForce 6600GT (впрочем, как и других представителей 6-ой серии

GeForce) является возможность объединения двух видеокарт в один высокопроизводительный графический массив по технологии SLI (Scan Line Interleave), изображение при этом будет выводиться на единственный монитор. Разумеется, для обеспечения подобного соединения требуется некая технологическая база – обязательно наличие материнской платы, которая содержит два слота PCI Express, со спецификацией NVIDIA SLI, имеющей процессор MCP nForce4 SLI. При такой организации графической подсистемы компьютера производительность в тестовых приложениях предположительно вырастет на 150-170%.

НАЧИНКА

Память

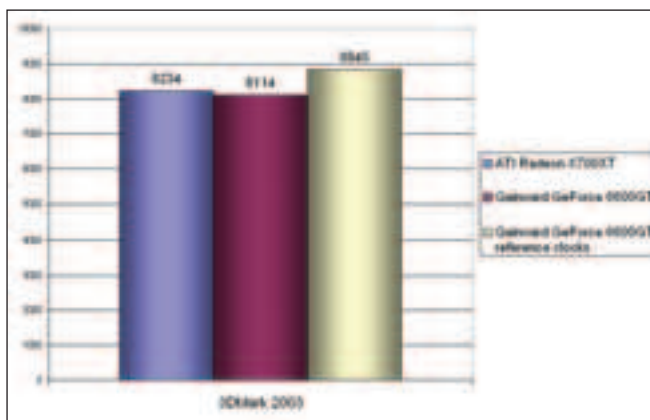
Обе тестируемые видеокарты должны иметь на борту память типа GDDR3 с латентностью 2 нс, что обеспечивает высочайшую производительность. Однако у «доработанной» GAINWARD GeForce 6600GT этот параметр составляет 1.6 нс!

Порты

Плата с чипом от NVIDIA для вывода изображения на монитор имеет два разъема типа DVI-D. Обычный D-SUB отсутствует, однако в комплекте идут два переходника, при помощи которых можно подключить и обычный CRT-дисплей. Качество изображения при работе через переходники ничуть не хуже обычного, и такой конфигурации не стоит бояться. ATI ничего нового в этом плане не преподнесла, как и первые Radeon'ы, тестируемая плата имеет и DVI-D, и D-SUB выходы.

Чипы

Ядро обеих плат выполнено с соблюдением норм по технологичес-



Ситуация немного меняется в предыдущей версии бенчмарка – 3DMark03. Лидирует снова видеокарта GAINWARD GeForce 6600GT с референсными частотами, но второе место на этот раз занимает детище ATI – Radeon X700 XT.

кому процессу 0.11 мкм и содержит в себе примерно 120 миллионов транзисторов. Шина является 128-битной (что для видеокарт такого класса все же мало, расширение ее до 256 бит значительно повысило бы производительность). Чип на изделии от ATI имеет маркировку RV410, а у NVIDIA GeForce 6600GT – NV43. Стоит помнить, что оба ядра изначально предназначались для работы с шиной PCI Express, и никаких переходников и мостов, как у более ранних моделей обеих производителей, не требуется.

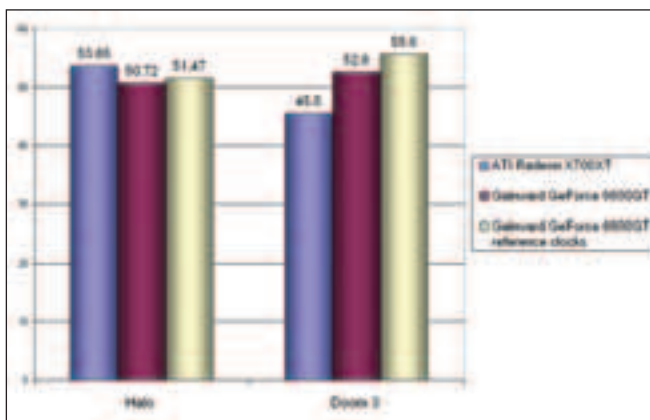
ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Тестируемые платы немного превосходили по производительности ATI Radeon 9800 Pro или NVIDIA GeForce 5900XT. Между собой карты сравнивались в играх и тестовых приложениях, результаты получились весьма интересными (см. графики).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Обе видеокарты выдержали тест и показали себя с лучшей стороны в играх, где наблюдалась отличная прорисовка изображения и неплохие значения FPS (на бенчмарк 3DMarkXX можно сильно не ориентироваться, помня недавнюю ситуацию с оптимизацией драйверов и, как следствие, недостоверность результатов). Оверклокерам будут интересны младшие модели этих плат, поскольку в них снизят лишь частоты работы памяти и процессора. Ядро останется тем же, а значит, с помощью «разгонного» ПО можно получить топовую модель за меньшие деньги.

Обе модели достойны стать одним из компонентов современного ПК, на котором можно будет не только поработать, но и с комфортом поиграть в самые современные и требовательные игры. ■



Обе видеокарты показали неплохой результат, лучшей же моделью (Doom 3) опять оказалась GAINWARD GeForce 6600GT с референсными частотами. А вот в Halo на первое место протиснулась ATI Radeon X700 XT, правда, с минимальным отрывом от конкурентов. Тесты проводились при максимальных настройках на разрешении 1024x768.

НОВЫЙ ЛАЗЕРНЫЙ ПРИНТЕР ДЛЯ ЦВЕТНОЙ ПЕЧАТИ ОТ SAMSUNG

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

Компания Samsung, столь любимая у нас в России, явила миру новую модель цветного лазерного принтера, способного стать небольшим печатным станком как в небольшом офисе, так и дома (SOHO модель). Вообще, последнее время цветная лазерная печать начинает плавно проникать и в домашние системы, поскольку цена за устройства подобного типа стала вполне доступной. Итак, разберемся, что же мы имеем в нашем конкретном случае... Многофункциональный принтер Samsung CLP-500 связывается с компьютером одним из четырех способов. Устройство можно подключить через: уже немного устаревший интерфейс IEEE1284 (параллельный/LPT порт), быстрый канал USB 2.0 (что для принтеров достаточно ново), LAN-порт (только опционально, требуется дополнительная модификация) или же беспроводную сеть Wi-Fi (стандарт 802.11b, также опционально).

При конфигурировании у нас возникли небольшие проблемы с установкой драйверов под операционную систему Windows XP, которые, однако, быстро решились, после чего стало возможным осуществлять вывод информации на твердый носитель. CLP-500 поддерживает печать на различных форматах бумаги (для подачи используются два лотка, один из которых многофункциональный), здесь присутствуют как обычные (типа А4-А6, В5, письмо), так и нестандартные листы (длиной до 1200 мм). Причем можно отпечатать текст или изображение не только на обычной бумаге, но также и на прозрачной пленке, регенированной бумаге, картоне или специальной этикетке. Очень полезной является функция двусторонней печати документов. Одним словом, при описании данной модели хочется сказать: «Возможно все и даже немного больше!».

На случай работы в небольшой локальной сети имеется довольно мощный процессор и расширяемая память (до 192 Мбайт), что обеспечит сохранение документов при множественных заданиях печати.

Дизайн – классический, но с немного закругленными краями, что выглядит изящно и вместе с тем очень стильно, на задней панели присутствуют порты для подключения, причем модуль сетевого расширения закрыт пластиковой заглушкой. Интерфейс драйвера очень простой и незамысловатый, так что все нужные настройки находятся под рукой и до любого пункта легко добраться. Но вместе с тем конфигурация печати достаточно богата, здесь найдется практически все, что может потре-



Цветной лазерный принтер
Samsung CPL-500

ТЕХНИЧЕСКАЯ СПЕЦИФИКАЦИЯ SAMSUNG CLP-500

■ Модель:	CLP-500	■ Поддерживаемые ОС:	Windows 9x/2000/XP/NT, Mac OS 8.6 – 10.x, Linux
■ Метод печати:	развертка лазерного луча и сухая электрофотография	■ Интерфейсы:	IEEE 1284 (LPT), USB 2.0, 10/100 Base TX (расширение), 802.11b Wireless LAN (опционально)
■ Разрешение, dpi:	600, 1200	■ Уровень шума при печати, дБ:	48
■ Формирование цвета:	СМУК	■ Размеры, мм:	510x470x405
■ Время выхода первой страницы, сек:	ч/б (текст) – 15, цветная (картинки) – 24	■ Вес, кг:	35
■ Время разогрева, сек:	меньше 120	■ Питание, В:	230 (потребляемая мощность в пике 450 Вт, ожидание 35 Вт)
■ Скорость печати, стр/мин:	ч/б – 20 (односторонняя А4), 9.6 (двойная А4); цветная – 5 (односторонняя А4), 5 – (двусторонняя А4)	■ Ресурс картриджей:	цветные – 5000 (при 5% заполнении), 1500 в стартовом комплекте; ч/б – 7000 (при 5% заполнении), 2000 в стартовом комплекте
■ Процессор, МГц:	Samsung SPGPm, 266		
■ Память RAM, Мбайт:	64 (расширение до 192)		

боваться. Экранное меню (которое поддерживает русский язык) также весьма удобно и интуитивно понятно в управлении. Качество печати (даже в разрешении 600 dpi) хорошее, так что четко видны даже мелкие детали изображения, а для текста такого количества точек на дюйм более чем достаточно. Тонер покрывает бумагу без видимых глянцевых бликов (как это обычно бывает при лазерной печати), что

весьма порадовало и дает возможность печатать если не фотографии (все же детализация и градиентная заливка на стыке цветов хромают), то несложные цветные картинки точно.

А в итоге мы имеем высокое качество работы, поддержку большого количества форматов и носителей, двустороннюю печать и богатые возможности настройки изображения, что очень неплохо для модели за \$550. ■



Третий год в начале ноября в Санкт-Петербурге проводится фестиваль под названием «М.Ани.Фест». Конвент, удивительный не столько тем, что на нем можно встретить удивительных людей, называющих себя анимешниками, сколько тем, что каждый год в шестисотместном зале Военно-Медицинской Академии, принимающем это мероприятие, – полный аншлаг.

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
ИРИНА ЛАПШИНА,
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

Что же такого там происходит? Что заставляет людей выбираться из дому в зябкую осеннюю погоду, мало того – съезжаться в северную столицу со всей страны? Конечно, праздник. Большой, веселый праздник аниме и манги. Второй по времени возникновения после знаменитого воронежского, а вот какой по значимости – теперь

уже сказать сложно. Уровень питерского мероприятия возрос настолько, что стал сравним с культурной программой, которую привозит посольство Японии в рамках своего большого ежегодного фестиваля «Японская осень». В этом году «М.Ани.Фест» перестал ограничиваться только анимешной тематикой, повысилась мастерство исполнителей и

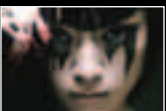
техническая поддержка выступлений. Правда, нынешний конвент в этом направлении не был первым – в августе в том же в Питере проводился фестиваль «Анимацири», ориентированный на еще более широкий охват интересующихся аниме и современной японской культурой в целом. Но, как у любого хорошего фестиваля, у «М.Ани.Феста» есть своя прелесть. Особая атмосфера, которая возникает в зале и каждый год снова и снова притягивает зрителей.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»



СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD вы найдете вступительный ролик сериала *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex Season 2 GIG*; самодельный анимационный клип «Горящая стрела», сделанный на композицию группы «Ария» Арсением Ивановым из Магнитогорска; клип «Однажды» Дмитрия Дмитриченко; видео *Ourselves* певицы Аюми Хамасаки.



Прошли времена, когда анимешные мероприятия напоминали капустники с сомнительными шутками, едва понятными даже самым продвинутым фэнам. И здешние миниатюры – больше не банальный КВН на специфическую тему. Период копирования и незамысловатых пародий прошел, и в этом году гости фестиваля

ВНИМАНИЕ!



КОНКУРС!

«Страна Игр» совместно с интернет-магазином «Ау, DVD» разыгрывает DVD с аниме *Gungrave: Beyond the Grave*. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. **Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом.** Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 января.

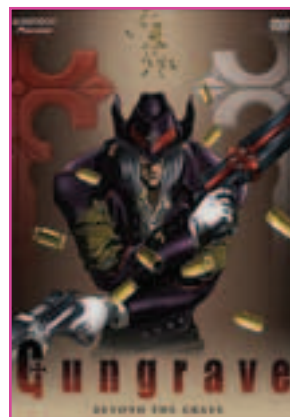
Вопрос:

Сколько частей на данный момент насчитывает игровой сериал *Gungrave*?

1. Одну
2. Две
3. Три

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 «Изгнанник: дебют» получает Ксения Поддубная из Санкт-Петербурга: Клаус получил свое прозвище в честь пилота-аса Макса Иммельмана.



► **NAMCO И MONOLITH SOFT** объявили о съемках аниме-сериала на основе видеоигры Episode I: Der Wille Zur Macht. Премьера состоится в январе 2005 года на японском телеканале TV Asahi. Над сериалом, носящим предсказуемое название *Xenosaga the Animation*, на студии TOEI трудятся дизайнер персонажей Нобутеру Юки (*Lodoss Tou Senki*), мех-дизайнер Хироюки Таига (*F-Zero: Falcon Densetsu*), режиссером назван Сигэясу Ямаути (*Knights of the Zodiac*). Пока ничего неизвестно о том, будет ли сценарий аниме полностью повторять сюжетную линию игры, или авторы решат удивить аудиторию.



► **ОДИН ИЗ ПРИЗНАННЫХ** мировых лидеров в производстве спортивной одежды и обуви, компания Nike запустила в американский телеэфир рекламный ролик новой модели кроссовок, анимационные вставки для которого специально созданы токийской Studio 4°C («Аниматрица»). По сюжету



ролика, звезда баскетбола Леброн Джеймс должен сразиться с живыми и рисованными противниками, чтобы на деле доказать превосходное качество своей обуви. Что он, собственно говоря, и делает с большим успехом.

► **РЕЖИССЕР ТАКЭСИ КИТАНО** планирует поставить сиквел «Заточи» – хитового самурайского боевика 2003 года. Интересно, в российской версии продолжения главного героя по-прежнему будет озвучивать Армен Джигарханян?



увидели новое лицо более зрелого, набравшегося опыта и мастерства, качественного фэнского творчества. Участники иронизируют над собой вчерашними, соревнуются в остроумии и тонкости передачи чувств. Они изменились и изменили облик своего фестиваля. Хорошо, что некоторые номера первого дня повторили на следующий, но – как гласит китайская мудрость – «нельзя войти в ту же реку дважды». Все – как в театре, а в театре – как в жизни. А так хотелось поделиться с только что прибывшими, подъехавшими, подошедшими причастностью к маленькому чуду, что творилось накануне. Как Нео на сцене был не просто Нео, а гремучая смесь шалопапа Теда – героя Киану Ривза из «Приключений Билла и Теда», культового персонажа «Матрицы» и самого Киану Ривза, живого и почти настоящего (спасибо человеку, так удачно его сыгравшему)... Как ожили и заиграли в новом свете милашки-чобиты в исполнении ведущих фестиваля. А феерическое действо с пенем девушки Далии на фоне боевых ката учеников местной школы у-шу и танцовщицами в кимоно на заднем плане? Это надо было видеть. Впрочем, самого ценного, похоти-



же, никто не пропустил. Мудрость организаторов состояла в том, что первый день абсолютно не был отягощен никакими конкурсами. Только церемония открытия и вечеринка в клубе, где, на радость публике, за один вечер выступили почти все известные поющие и играющие исполнители российского аниме-фэндома: уже названная Далия, Choccola, группы U*mi, DollS, Suki Da!, «четыре четверти», Lilit & Ange Noir и другие. А вечер следующего дня, напротив, был «свободным» и позволил с большим вниманием отнестись к дневной конкурсной программе. В холле Военно-Медицинской Академии постоянно работала выставка творений художников. Многие из этих рисовальщиков, начинавшие когда-то с фанарта, стали настоящими мастерами и теперь работают профессионально. Оттого отдельные экземпляры манги, из числа выставленных на фестивале, смотрелись ничем не хуже покупных японских изданий.

Участники конкурса караоке выросли даже не на голову – на корпус. Послушав их, убеждаешься все больше – не тех людей «Фабрика звезд» берет в ученики, не тех. А на косплей (дефиле и теат-





ральные миниатюры), с появлением своих, «правильных» портных, можно смело ходить, как на показы мод. То, что раньше и нарисовать-то не всегда удавалось, сейчас носится с гордостью и без страха потерять какую-либо деталь костюма. Много внимания косплееры уделили работе над своими персонажами, сценками, диалогами, оттачивая движения и актерское мастерство, – и результаты не заставили себя ждать. Нельзя не сказать о работе инженерной мысли: крылья белого ангела, почти живые, умеющие раскрываться и складываться, разве что не поднимающие обладателя ввысь, – отметили все



присутствовавшие на фестивале. Такой косплей даже в Японии увидишь не часто. Параллельно осваивается еще одна премудрость фэнского творчества – AMV (anime music video, музыкальные клипы с видеорядом из любимых аниме). Здесь не все было гладко, но порадовало, что в основу монтажа авторы все чаще кладут продуманную историю с яркой идеей. Было хорошо заметно, кто в своей работе придерживался если не сценария, то хотя бы мало-мальски прописанного плана. Одним из лучших в этом является клип «Однажды» по FLCL, сведенный под композицию Ежи и Петруччо «Собак» Дмитрием Дмитричен-



ко aka Pokich. Посмотреть его можно на диске к нашему журналу.

Главное, что фестиваль действительно вырос и стал наконец интересен не только прожженным отаку. И на следующий год, похоже, немало «сторонних наблюдателей» внесут изменения в свои планы – питерский «М.Ани.Фест» теперь по праву может считаться конвентом, на котором стоит быть. ■

Официальный сайт фестиваля:
<http://manifest-spb.narod.ru/>
Фотографии с фестиваля можно увидеть на <http://cosplay.ru>.



► **КИНОКОМПАНИЯ NEW LINE Cinema** объявила, что диск с саундтреком к фильму «Блейд 3: Троица» выйдет в двух вариантах: обычном и deluxe-издании, включающем в себя мангу от художника Такаси Окадзаки. Напомним, что очередное продолжение вампироборческого боевика с Уэсли Снайпсом в главной роли появится на российских экранах 10 февраля 2005 года.



► **НОВЫЙ ФИЛЬМ** Хаяо Миядзаки, How's Moving Castle, японская премьера которого состоялась 20 ноября, дебютировал сразу в 450 кинотеатрах – картину показывают на каждом шестом японском киноэкране. Предыдущий рекордист, «Принцесса Мононоке», в день премьеры была показана в 348 кинотеатрах. Тем временем американский дистрибьютор Studio Ghibli, компания Уолта Диснея, наконец определилась с точной датой выпуска многострадальных DVD 1-го региона с фильмами Миядзаки: «Навсикая из Долины Ветров», «Порко Россо» и «Возвращение кота» выйдут в Штатах 22 февраля будущего года.



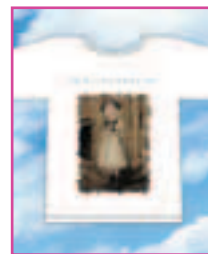
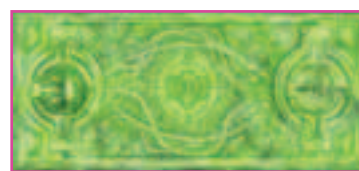
«ИЗГНАННИК»: БОКС-СЕТ

Компания MC Entertainment начала принимать предоплату за подарочное издание аниме-сериала «Изгнанник» (см. «СИ» №172). В набор входят все 26 серий на 4-х DVD в отдельной упаковке, фигурки героинь Лави и Аль, эксклюзивная футболка, карта Грандстрима, карта континента Престейр, пять карманных календариков с изображением ваншипов и коллекционный тридцатистраничный мини-альбом иллюстраций Рэндзи Мураты. Внушительный набор имеет внушительную, но оправданную цену: 3000 рублей. Единственное подарочное DVD-издание, которое вышло до этого в России, – это «Властелин колец: Две башни», отличившийся куда более простой комплектацией.

Ограниченный тираж издания (всего 300 номерных экземпляров) и несовершенство отечественных каналов распространения налагают ограничения на способ продаж: заказать бокс-сет сейчас можно только в фирменном московском магазине MC Entertainment (Багратионовский проезд, «Ля-Ля-Парк» («Горбушка»), № b2-174-179). Если до 27 декабря весь тираж не будет реализован по предзаказам, оставшиеся боксы поступят в свободную продажу по цене в 3500 рублей. Очевидно, иногородним отаку, которые захотят приобрести это

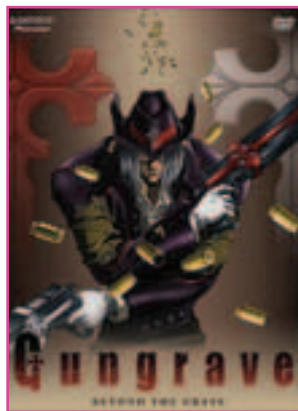


издание, придется обратиться за помощью к друзьям, родственникам или коллегам в Москве. Узнать дополнительные подробности, полюбоваться на фотографии содержимого бокса и поругать региональных распространителей, отказывающихся брать его на реализацию, можно на сайте компании по адресу: <http://www.mc-ent.ru>. ■



МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

MDM II КИНО



**GUNGRAVE
DVD 1: BEYOND THE GRAVE**
Режиссер Тосиоки Цуру,
2003-2004

★★★★★

крест-накрест. А еще Брендона Хеда воскресили из мертвых, дали прозвище Грейв («Могила»), и теперь он, опекаемый профессором и юной красавицей, ищет подставившего его друга, благодаря которому он, Грейв, относительно недавно отправился на тот свет... Экранизация одноименного шутера для PlayStation 2 с дизайнами персонажей от автора Trigun Ясухиросу Найто. Gungrave предлагает зрителю все, чем был знаменит игровой прототип: мно-



го динамичного экшна, упомянутые перестрелки и по черепашьему неспешное развитие сюжета. Бойкая анимация от студии Madhouse лишней раз делает честь авторам «Аниматрицы» и «D: Жажда крови». Фанаты игры определенно будут в восторге. ■

Брендон Хит, в отличие от остальных соплеменников, стреляет из больших пушек, держа их



**NURSE WITCH KOMUGI
A VACCINE FOR HUMANITY!**
Режиссер Масацугу Аракава,
2003

★★★★★

медсестры-волшебницы Комуги Накахары, до этого засветившейся в куда более серьезном НФ-сериале Soul Taker. Если вы любитель персонажей, созданных в качестве предметов сексистских шуток и вешалок для фетишистских нарядов, – то вам прямая дорога в фанаты Nurse Witch Komugi. Будучи глупейшим примером фан-сервиса без намека на остроумие или какую-то внятность сюжета, этот сериал, тем не менее, завоевал немало поклонников благодаря отлично-



му качеству рисунка и явному педалированию эстетики «моз», «историй об идеальных подружках» – тупых очаровашках, при взгляде на которых душа отаку начинает трепетать. Избегайте этой заразы, как огня. ■

Идиотический набор сценки из жизни семнадцатилетней косплеерши и, по совместительству,



**RAVE MASTER
DVD 1: QUEST BEGINS**
Режиссер Такаси Ватанабэ,
2001-2002

★★★★★

Тени. Но когда его меч, Рейв, опустился на камень – взрыв разметал древние артефакты по всему миру. В наше время тинейджер по имени Хару Глори заполучает в свои руки Рейв, и на плечи парнишки ложится благая миссия по поиску и сбору разлетевшихся Камней... Перед нами совершенно обычное, ничем не примечательное приключенческое аниме: налицо усредненный герой, его помощники, их квест и



противоборствующие злодеи. Типичный мультфильм для субботнего утра, «посмотрели и забыли», – поэтому, наверное, Rave Master в свое время приобрел американский телеканал Cartoon Network, где нехитрые приключения пестрой компашки продолжают до сих пор. ■

Пятьдесят лет назад одинокий мечник попытался положить конец великой войне, разрушив зловещие Камни



В ЗАПОВ СО ЗВУКОМ DOLBY DIGITAL EX!
(ТОЛЬКО У НАС МОЖНО СМОТРЕТЬ КИНО ЛЕЖА)
(ДО 20 НОВЫХ ФИЛЬМОВ В МЕСЯЦ)

м.м. Фрунзенская
Комсомольский проспект, д. 28
Московский Дворец Молодежи

автоответчик: 951 0056
бронирование билетов по телефону 782 8833

МДМ.КИНО
на пуфиках

PC Engine GT

Classic Machine

ВОЗМОЖНО, ЛУЧШАЯ ПОРТАТИВНАЯ КОНСОЛЬ ИЗ ЧИСЛА КОГДА-ЛИБО СОЗДАНЫХ

Обычно чем опытнее ретрогеймер, тем более теплые чувства он питает к фантастической PC Engine от NEC. Появившись на рынке в 1987 году, она оказалась одной из самых продвинутых консолей своего времени, а многие из игр для PC Engine не растеряли своей привлекательности и сегодня. Весьма мощный аппарат интересен и тем, что электронная начинка размещена в сравнительно небольшом корпусе. В 1989 году, с выходом на арену Game Boy и

Lynx, компания NEC тоже решила поучаствовать в дележе быстро расширяющегося рынка мобильных консолей – так появилось портативное чудо под названием PC Engine GT. Будучи запущенной в 1990 году, PC Engine GT могла похвастаться одной из самых впечатляющих игровых библиотек для консоли-дебютанта. Каким образом? Благодаря полной совместимости со всеми вышедшими до этого (и появившимися впоследствии) играми для PC Engine. Покупатель но-

венькой GT с ходу мог обзавестись великолепными Alien Crush, PC Kid, Son Son II, Atomic Robo Kid, Gunhead, Dragon Spirit и множеством других проектов – в Японии аппарат почти мгновенно стал очень популярен.

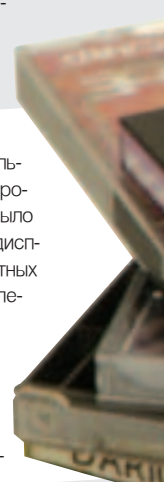
Так же, как Lynx от Atari и Game Gear от Sega, приставка от NEC была снабжена полноцветным экраном с подсветкой. Дисплей этот имел много общего с теми, что использовались в переносных телевизорах того времени, фактически, это была миниатюрная электронно-лучевая трубка с очень четкой точечной матрицей, где не проявлялись эффекты размытия движения, ощутимо противились графику конкурентов с их относительно примитивными ЖК-экранами. Если сравнивать все старые портативные системы с цветными экранами (включая впечатляющую Nomad от Sega), визуальная сторона игр для PC Engine GT смотрится сейчас наиболее выигрышно.

Другая полезная особенность GT заключалась в том, что аппарат можно было использовать в качестве носимого телевизора, принимавшего, правда, только сигнал формата NTSC. Дополнительный ТВ-тюнер увеличивал и без того внушительные габариты устройства, но сам факт наличия подобного аксессуара демонстрировал серьезность, с которой в NEC относились к своему детищу. Через некоторое время

Sega последовала тем же путем, представив свой вариант тюнера для Game Gear.

Разумеется, GT нельзя было назвать совершенной системой: рано или поздно эйфория от общения со столь технически продвинутой машиной уступала место сетованиям на кое-какие недостатки. Главной проблемой был уже упомянутый экран, точнее – его меньшее, по сравнению с оригинальной PC Engine, разрешение: прочесть игровые тексты на GT было куда сложнее. ЭЛТ-природа дисплея, состоявшего из трехцветных точек, во многих играх-скроллерах вызывала странный и не очень приятный эффект сияния. С другой стороны, низкое разрешение заставляло некоторые проекты, вроде After Burner и Powerdrift, выглядеть красивее, чем их версии для «старшей» системы.

Так или иначе, в техническом



КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

Ни-карточки для PC Engine GT отличаются крохотными размерами, но хранят удивительно замысловатые игры.

ЧУДО-ТРУБКА

Один из лучших портативных экранов всех времен и народов. Утолщенная конструкция позволяет сбросить его от ударов.

ОГОНЬ!

Полезной встроенной «фишкой» GT стала функция auto-fire, заметно облегчавшая игру в шутеры.

СПЕЦИФИКАЦИИ:

- Процессор: HuC6280
- Тактовая частота: 7.195090 МГц
- Звук: стерео, шесть каналов
- RAM: 64 Кбайт
- Дисплей: диагональ 2,6 дюйма
- Разрешение: 256 x 256 пикселей
- Максимальное число спрайтов на экране: 64
- Цвет: палитра из 512 цветов, 256 одновременно
- Картриджи: HuCard – TurboChip
- Питание: шесть батареек AA (150 минут работы)



НА ЗАМЕТКУ

Если вы собираетесь покупать PC Engine GT, не забудьте обратить внимание на техническое состояние консоли. В отличие от многих ретросистем, у детища NEC могут быть проблемы. Например, экран надо проверить на наличие дефектов изображения. Кроме того, очень часто встроенные динамики выдают слишком тихий звук; с этим можно бороться лишь применением наушников. Конечно, перед покупкой любой консоли следует изучить ее как следует, но в случае с GT нужно быть особенно осторожным.

Хотя большую долю игр составляли шутеры, в целом были представлены все жанры.



плане GT была на голову впереди конкурентов, и компания-производитель приняла решение выпустить версию системы для Соединенных Штатов. На беду NEC, Turbo Express (так звучит американское название аппарата) не смогла прочно утвердиться на рынке – во многом из-за цены в 299 долларов, не отпугнувшей от приставки разве что самых хардкорных геймеров. И без того удручающую ситуацию вокруг Turbo Express усугубил крайне ограниченный набор англоязычных локализаций игр. Хотя переходники, позволявшие запускать на американском аппарате японские игры, были доступны, они очень легко выходили из строя (именно поэтому сейчас они весьма редки и дороги).

Несмотря на проблемы, связанные с необычным экраном, PC Engine GT и, в несколько меньшей степени, Turbo Express давно стали лакомыми кусочками для каждого серьезного коллекционера видеоигр, аппараты постоянно выставляются в качестве лотов на сетевых аукционах eBay. Как и в случае с другими классическими машинами, будьте готовы слегка переплатить за право обладания детищем NEC, особенно если предлагается запечатанный экземпляр в идеальном состоянии (таких еще немало в японских магазинах). В наши дни аппарат уже не кажется таким идеальным, каким он воспринимался в начале девя-

нох, но PC Engine GT, по нашему скромному мнению, имеет полное право занимать почетное второе – после Game Boy

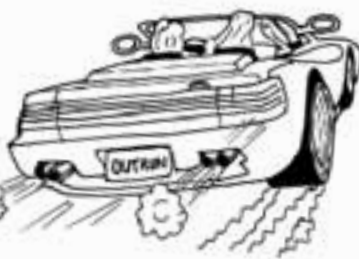
Advance – место в табели о рангах портативных приставок. Не так уж плохо для системы с тридцатилетней историей.

ЗА ЧТО Я ЛЮБЛЮ СВОЮ PC ENGINE GT?

Конечно, она была чудовищно дорогой, но как же приятно держать в руках этот массивный кусок пластика! Даже спустя столько лет он остается поразительным инженерным достижением, и очень жаль, что на Западе эта система так и не стала по-настоящему популярной. Только представьте, как бы продавалась GT, если бы на ней был логотип Sega или Nintendo... И пусть текст в играх порой без лупы не разберешь, а батарейки она жрет так, словно завтра – конец света, GT с чистой совестью можно назвать королевой портативных систем недавнего прошлого.

Даррен Джонс (Darren Jones), Великобритания

ЛУЧШИЕ ИГРЫ



OutRun

■ Разработчики: NEC Avenue/Sega

■ Год выпуска: 1990

До появления версий для Saturn и Dreamcast это был лучший порт OutRun. Несмотря на отсутствие нескольких черт аркадного оригинала (например, воды на трассе Coconut Beach), это великолепная гонка для PC Engine, а в уменьшенном под экран GT варианте она смотрелась еще круче. На маленьком дисплее сложно прочесть цифры набранных очков, но это мелочь по сравнению с тем, как удачно шедевр Ю Судзуки перенесен в портативный вид.

ОДНИМ ИЗ ВЕЛИЧАЙШИХ ДОСТОИНСТВ PC ENGINE GT БЫЛО ТО, ЧТО МНОГИЕ ИЗ ИГР ЛУЧШЕ СМОТРЕЛИСЬ НА КРОХОТНОМ ЭКРАНЕ, НЕЖЕЛИ НА СТАНДАРТНОМ ТЕЛЕВИЗОРЕ. СУДИТЕ САМИ:

Power Drift

■ Разработчики: Asmic/Sega

■ Год выхода: 1990

Запустите ее на PC Engine, и вы вряд ли поймете, в чем вся соль, — но на маленьком экране Power Drift превращается в великолепный гоночный симулятор с

поразительно четкой и яркой графикой, достойнейшим образом перенесенный Sega с аркадных автоматов. Если вы ищете что-то оригинальное и захватывающее, обязательно оцените Power Drift.



Kyukyoku Tiger

■ Разработчик: Taito

■ Год выхода: 1989

Стрелялок на PC Engine — вагон и маленькая тележка, и хотя многие геймеры предпочитают Gunhead, Dragon Spirit и Super Star Soldier, Kyukyoku Tiger тоже

достоин внимания. Это еще один качественный перенос классической аркадной игры. Графика, как вы видите, относительно простая, зато геймплей просто брызжет чистым адреналином!

Devil Crash

■ Разработчик: Naxat Soft

■ Год выхода: 1990

Мы уже рассказывали о ней в контексте материала о PC Engine, но Devil Crash заслуживает столь частых упоминаний. Чистенькая графика

позволяет моментально втянуться в игру, с первых же минут поглощающую вас целиком и полностью. Стоит ли говорить, что Devil Crash может спокойно претендовать на звание одного из лучших портативных симуляторов пинбола?



R-Type 1+2

■ Разработчики: Hudson Soft/Irem

■ Год выхода: 1988

Об R-Type, как и о Devil Crash, мы уже упоминали, но играть в нее на GT в высшей степени приятно. Размер экрана позволяет без проблем уворачиваться от вражеских выстрелов, а многие памятные элементы (например, гигантский корабль-матка) выглядят просто здорово. Хотя для полноты ощущений придется раскошелиться на две Ни-карты, оно того стоит. Своя версия R-Type есть на Game Boy, но вариант для GT куда удачнее передает оригинальный геймплей с автомата.



Jackie Chan Action Kung Fu

■ Разработчик: Hudson Soft

■ Год выхода: 1991

Если вы поклонник Джеки Чана и отличных beat'em up'ов — не проходите мимо. Китайский попрыгунчик, расшвыривающий в

стороны кучи противников на огромных уровнях, выглядит здорово. В целом это неплохая смесь файтинга и платформера с вменяемым уровнем сложности. Сейчас, однако, трудно найти ее дешевле \$50.



ПОСЛЕ ОФИСА, ДО СЕКСА



Computer Gaming World (RE)
№11(30), ноябрь 2004
УЖЕ В ПРОДАЖЕ

В НОМЕРЕ:

ИГРЫ

Evil Genius. Конечно, ты с куда большей охотой будешь называть себя Доктор Смерть, чем, скажем, Профессор Исцеление. Добро и справедливость – для слабаков. Зло и насилие – совсем другое дело.

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR.

Самые эффектные боевые доспехи, самое далекое будущее, самый ураганный огонь, самые храбрые бойцы. И все это – вагонами!

ПРАВДА ЖИЗНИ

Бессистемные требования. Она ждёт от тебя странных, но вполне конкретных вещей. Мы выяснили, как сделать их все, и даже выиграли для тебя часок за компьютером.

ЖЕЛЕЗО

Баранки “Шумахерские”: обзор игровых рулей. Вертим в руках



Странное соседство – фильм про зомби (хотя и пародийный) и поражающая визуальным великолепием сказка (новогодняя к тому же). Однако, как говорил известный китайский политический деятель Дэн Сяопин, «Не важно, какого цвета кошка, главное – чтобы она ловила мышей». «День Z» и «Полярный экспресс» на поголовье грызунов никак не влияют, но свое прямое назначение – развлекать и будить воображение – выполняют более чем успешно.

ДЕНЬ Z SHAUN OF THE DEAD

Режиссер: Эдгар Райт

В ролях: Саймон Пегг, Кейт Эшфилд, Ник Фрост, Люси Дэвис, Дилан Моран, Никола Каннингем

Жанр: романтическая комедия с зомби

Вам не кажется, что зади в автобусе на вас кто-то чересчур напирает? Или, может быть, встречный прохожий излишне громко мычит? А почему вон тот субъект в подворотне так сильно раскачивается из стороны в сторону и с отсутствующим выражением на лице похотливо тянет к вам руки? Будьте бдительны! Зомби не дремлют! Это потому они могут стать вашими закадычными друзьями, а пока вооружайтесь и ищите пути к отступлению. А еще лучше – заранее приготовьте зомби-убежище. Ведь, неровен час, наступит День «Z»!

Что отличает хороший фильм от плохого? Прежде всего, нестандартные ходы и оригинальные решения. Чего, например, можно ожидать от ужастика с «зомби» или «мертвецами» в названии? Перечислим: мычание полустлевшие рожи – раз, раскачивающиеся, как последние забулдыги, фигуры – два, море крови, горы внутренностей и децибелы предсмертных воплей – три. Лишь изредка встречаются режиссеры, которые робко прикрутят к фильму пару-тройку смешных сцен. И то замешанных на «чернухе» и служащих единственной цели – удержать чересчур чувствительных зрителей в зале после того, как они увидят во всех подробностях поедание еще теплой человеческой печени и почек.

И мы признаем решение Эдгара Райта сделать пародию на зомби-трэш единственно правильным (чего только стоит непереводаемая игра слов в оригинальном названии – кстати, его окончательный русскоязычный вариант еще не известен). Не буду упоминать об экзистенциальных рефлексиях протагониста (то бишь главного героя) и скрытых намеках на близкое торжество консьюмеризма – оставим этот хлеб киноведам. Все остальные смогут почерпнуть из «Дня» немало полезностей: новое применение биты для крикета, способ выведения из строя ожившего мертвеца при помощи старых виниловых пластинок, совет, как обмануть зомби, копируя их поведение, и многое, многое другое. Теперь день, когда мертвые восстанут из могил, вы расцените как развлечение.

А завзятые любители хоррора наверняка найдут еще одно интересное применение детищу Райта. Shaun of the Dead буквально переполнен кино-



РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА:
ДАТА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА



цитатами из других, не менее гениальных образцов жанра (надо заметить – весьма и весьма уместными). Впору устраивать соревнование в дисциплинах «Откуда эта сцена», «Кто у Ромеро произносил эти же слова» и «Найди еще одно сходство со «Зловещими мертвецами»».

КИНОФАКТЫ

Роли многих зомби в фильме исполняют фанаты комедийного телесериала «Spaced» (1999–2001). «Spaced» знаменателен тем, что в нем играли Саймон Пегг и Ник Фрост. А режиссировал его тот же Эдгар Райт. Будущие зомби были набраны через фан-сайт Spaced Out.

Джордж Ромеро настолько проникся игрой Пегга и Райта, что предложил им cameo в продолжении своей знаменитой трилогии, которая будет называться «Земля мертвецов». Скорее всего, это будут эпизодические роли зомби. Land of the Dead в настоящее время находится в процессе съемок, а премьера фильма назначена на 2005 год.

Труд «зомби» оплачивался из расчета 1 фунт стерлингов в день.

Игра, за которой Эд (Ник Фрост) проводит все свое время, – Timesplitters 2 (2002).

Слово «fuck» используется в фильме 77 раз.



ПОЛЯРНЫЙ ЭКСПРЕСС

THE POLAR EXPRESS

Режиссер: Роберт Земекис

В ролях: Том Хэнкс, Лесли Хартер Земекис,

Эдди Дизен, Нона М. Гайе, Петер Сколари

Жанр: рождественская сказка-анимация

Вспомните свое детство. Вернитесь в то время, когда день длился вечно, когда соседняя улица была для вас за границей, когда платяной шкаф служил идеальным местом для игр, а Дед Мороз был стариком-волшебником, одаривающим долгожданным грузовиком или конструктором за особые заслуги перед родителями. Кстати, скорее всего, не ошибусь (потому что сам был таким), если скажу, что когда «добрый Дедушка» вдруг оказался разноряженным в красное дядей Петей с бородой из ваты... нет, конечно же, мир тотчас не провалился в тартарары, однако что-то неуловимое, но в то же время важное, внутри вас изменилось. Причем навсегда. Те же чувства испытывает и главный герой «Полярного экспресса». Отправившись вечером в постель, он не может заснуть: неужели Новый Год, Сан-

та Клаус, олени, развозящие подарки, – это все большой обман?.. Вдруг его внимание привлекает странный звук, который доносится откуда-то с улицы. Маленький мальчик бросается к окну – прямо перед домом остановился... настоящий поезд. «Ты едешь с нами?» – спрашивает мальчишку кондуктор. – «Куда?» – «Конечно на Северный Полюс. Ведь это «Полярный Экспресс»!»...

Есть две причины, чтобы пойти на премьеру «Экспресса»: потрясающая история и не менее изумительное техническое воплощение. Снятый по мотивам знаменитой сказки Криса Ван Олсбурга (впервые книга была издана в 1985 году и



РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА:
23 ДЕКАБРЯ

оформлена иллюстрациями самого писателя), «Полярный экспресс» стараниями Земекиса превратился в полнометражный мультфильм. Интересно, что в «Экспрессе» была впервые использована технология «performance capture» – именно благодаря ей Хэнкс смог не только озвучить, но и «сыграть» целых шесть ролей – от главного героя до Санта Клауса. И можете не сомневаться, что и уникальный визуальный ряд, и столь редкое сегодня проникновенное волшебство новогодней сказки доставят вам пару часов истинного удовольствия. ■



Убойная парочка: Старски и Хатч

Starsky & Hutch

Режиссер: Тодд Филлипс

В ролях: Бен Стиллер, Оуэн Уилсон, Винс Вон, Фред

Уильямсон, Снуп Догг, Джульетт Льюис

Жанр: полицейская комедия

Два копа, Дэвид Старски (Стиллер) и Кен Хатчинсон (Уилсон), по характеру абсолютно противоположные натуры. Жизненные принципы Старски: закон превыше всего, незначительных преступлений не бывает, в здоровом теле – здоровый дух. Убеждения Хатчинсона: для наказания бандитов любые средства хороши, моя хата с краю, лишняя рюмка на барной стойке и новая красotka в постели – делу не помеха. Единственное, что их объединяло, – любовь работать в одиночку. Однако постоянные промахи этих недо-копов настолько надоели капитану Доуби, их непосредственному начальнику, что он дает им последний шанс. Отныне Старски и Хатч работают в паре... Плохая новость для тех, кто родился вдали от границ США:

Starsky & Hutch – полицейский телесериал, который, как и многое другое из кинодостояния великой американской нации, попросту неизвестен отечественному зрителю. Хорошая новость: для того чтобы понимать шутки юмора и гэги от Стиллера-Уилсона, знать оригинал вам абсолютно не нужно. Главное, чтобы вы не страдали хронической идиосинক্রазией к этим пересмешникам.

ДИСК: просто услада для глаз и ушей каждого любителя кино: тут вам и широкоэкранный киноверсия, и звук какой-хочешь-выбирай, и дополнений невероятное количество. К тому же «Видеосервис» постарался на славу и оцифровал фильм с любовью. Картинку на предмет цифровых дефектов можно изучать с лупой – издателям впрямую лепить специальный ярлык для кинофилов «Зерна» и «шевелений» нет!». А если хотите проверить «звучание» новоприобретенного DVD, включите сразу сцену с диско-дуэлью. И последний совет. Досмотрев титры, закрепите впечатление просмотром (и прослушиванием) бонусов. После этого вы окончательно поймете, что Стиллер и Оуэн – «свои парни». ■

- 2003
- Видеосервис
- 2.35:1 (анаморф)
- DD 5.1 (рус/англ)
- субтитры (рус/англ)
- бонусы: аудиокomentarий, фильм о съемках, неудачные дубли, вырезанные сцены



Евротур

Eurotrip

Режиссеры: Джефф Шэффер

В ролях: Скотт Мехлович, Мишель Трахтенберг, Джейкоб

Питтс, Травис Уэстер, Джессика Боерс

Жанр: молодежная комедия

Пересечь Англию с фанатами футбольной команды, ударить от разъяренных нудистов во Франции, отведать brown cakes и настоящего vandersexxx'a в Амстердаме, заказать за полтора доллара президентский номер в братиславской гостинице, а также заняться любовью под проникновенное пение Дэвида Хассельхоффа – разве такое можно пережить во время обычной поездки по Европе? Конечно, нет. Если только вы не решили найти любой ценой девушку своей мечты, которая живет в каком-то Берлине...

Вот оно – наконец зрелище, над которым не нужно напрягаться, распутывая сюжетные линии, в отчаянии разыскивать «второй смысловой слой» режиссерского замысла! «Евротур» – это хоро-

шие молодые актеры, водопад шуток (есть затянутые, есть не совсем «в тему» – но с кем такого не случилось, поднимите руку) и звезды (Деймон, Джонс, Хассельхофф) в эпизодических, но ярких ролях. Плюс здоровая гиперсексуальность, американская раскрепощенность и абсент «из горла».

ДИСК: раздел «Дополнительно» предложит лишь просмотр текстовой фильмографии режиссера и актеров. А где же неудачные дубли из сцен с Мадам Вандерсексс или вырезанные эпизоды «Нудисты таки догоняют Дженни»? Шутки шулками, но на съемках подобных фильмов жизнь, оставшаяся за кадром, иногда смешнее самой комедии. Впрочем, если вы не нажмете «Стоп», когда по экрану поплзут титры, то кое-что вы все-таки увидите... Все остальное – оччдаже хорошо. Сделайте звук погромче, когда Мэтт Деймон будет исполнять Scottie Doesn't Know или фанаты «Манчестера» заорут свои «кричалки», – и ваши соседи будут радоваться качеству озвучки вместе с вами. Жаль, они не смогут увидеть потрясающее изображение. О! Это не к вам стучат? ■

- 2004
- CP Digital
- 1.78:1 (анаморф)
- DD 5.1 (рус/англ)
- DTS (рус)
- субтитры (рус)
- бонусы: каталог, DVD-анонс, фильмография

Заказ журнала в редакции

ВЫГОДА

Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков

ГАРАНТИЯ

Вы гарантированно получите все номера журнала
Единая цена по всей России

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ осуществляется заказной
бандеролью или с курьером

Бесплатный
телефон по России
8-800-200-3-999
по всем вопросам
по подписке

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + 2 CD



230р

за месяц (2 номера)
(экономия 60 рублей*)

1380р

за 6 месяцев (12 номеров)
(экономия 360 рублей*)

2484р

за 12 месяцев (24 номера)
(экономия 996 рублей*)

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + DVD



250р

за месяц (2 номера)
(экономия 60 рублей*)

1500р

за 6 месяцев (12 номеров)
(экономия 360 рублей*)

2700р

за 12 месяцев (24 номера)
(экономия 1020 рублей*)

* экономия от средней розничной цены по Москве

Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

ПОДПИСНОЙ КУПОН Прошу оформить подписку:

на журнал «Страна Игр» + 2CD
 на журнал «Страна Игр» + DVD

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. _____

дата рожд. . . г.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Платательщик _____
Адрес (с индексом) _____
Назначение платежа _____ Сумма _____
Оплата журнала « _____ »
с _____ 2004 г. _____
Ф.И.О. _____
Подпись платателя _____

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Платательщик _____
Адрес (с индексом) _____
Назначение платежа _____ Сумма _____
Оплата журнала « _____ »
с _____ 2004 г. _____
Ф.И.О. _____
Подпись платателя _____

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 любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru;
- по факсу: 924-9694;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», Отдел подписки.

По всем вопросам по подписке можно звонить по бесплатному телефону 8-800-200-3-999.

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса в течении 3х дней после выхода журнала в продажу, для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Почтовая подписка

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

Подписка для юридических лиц

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта",
тел.: 500-00-60,
e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта",
тел.: 953-92-02,
e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

Уильям Питер
Блэтти

«Изгоняющий дьявола»

■ Жанр: мистика, ужасы
■ Дата выхода: октябрь 2004 года



С момента выхода в свет в 1971 году роман Уильяма Питера Блэтти «Изгоняющий дьявола» прочно занял место в списке мировых бестселлеров, где остается и поныне. Он выдержал множество переизданий не только в США, но и в других странах мира, и был переведен на десятки языков. Недаром автор рецензии на книгу в «New York Times Book Review» писал, что «Изгоняющий дьявола» «так же превосходит все остальные произведения в своем жанре, как уравнение Эйнштейна – обычную колонку цифр».

Уильям Питер Блэтти – известный американский писатель и сценарист, один из самых популярных авторов в жанре horror, обладатель нескольких наград и премий. В 1971 году Блэтти написал свой знаменитый роман The Exorcist – «Изгоняющий дьявола». Стоит ли говорить, что роман в одночасье стал бестселлером. Книга продана тиражом в 13 миллионов только в США. В 1973 г. по роману был снят культовый фильм, где Блэтти выступил сценаристом и продюсером. В списке самых кассовых фильмов всех времен «Изгоняющий дьявола» стоит на 46 месте. Фильм получил два «Оскара»: за сценарий и за звук. «Изгоняющий дьявола» – это вершина творчества Блэтти. Роман послужил основой жанра ужасов, импульсом для таких писателей, как Питер Страуб, Стивен Кинг, Дин Кунц, Айра Левин. Роман «Изгоняющий дьявола» был опубликован на русском, но только сейчас можно познакомиться с полной версией культового романа. ■

«Звездные войны. Байки из дворца Джаббы Хатта»

■ Жанр: фантастика
■ Дата выхода: декабрь 2004 года



Давным-давно в далекой Галактике... Кто не знает Джаббу Хатта – самого богатого гангстера Галактики, грозу сотни планет и хозяина обширной криминальной империи? На песчаной, прокаленной двойными солнцами, планете Татуин громоздится его необъятный дворец, где для развлечения и устранения врагов Джабба содержит кровожадное, злобное чудовище – ранкора. Джабба Хатт ну очень любит шутки – вот только жаль, что они опасны. Огромная компания солдат, наемников, убийц, прохиндеев, охотников за головами, искателей приключений собирается у него во дворце, и каждому из них есть что порассказать. А некоторым даже везет: они выбираются из дворца живыми и могут поведать свою историю всем... Джабба Хатт и Биб Фортуна, Боба Фетт и Люк Скайуокер, Салациус Крамб и Мара Джейд, ранкор и оркестр Макса Ребо – в общем, все кто в VI Эпизоде Звездных Войн по делу и просто так ошивался при дворце... Перед вами феерические истории великих галактических авантюристов, рассказанные на четвертом году после битвы на Йавине. «Звездные войны» – самая известная научно-фантастическая сага, насчитывающая около 100 романов, несколько фильмов и множество компьютерных и видеоигр. Только на русском языке опубликовано более 40 книг о «Звездных войнах». В мае в прокат выходит новый фильм – «Звездные войны. Эпизод 3». Дата мировой премьеры – 19 мая 2005 года. ■

Рэй Брэдбери

«Из праха восставшие»

■ Жанр: фантастика, магический реализм
■ Дата выхода: октябрь 2004 года



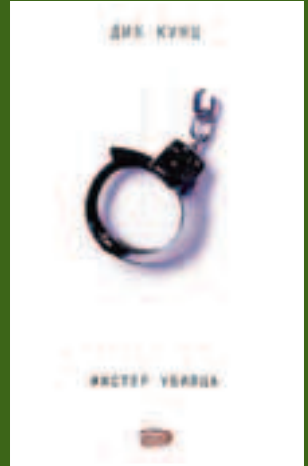
Впервые на русском – новый роман Брэдбери. Роман, писавшийся более полувека – с 1945 года до 2000-го, от одной символической даты до другой. Роман, развившийся из рассказов «Апрельское колдовство», «Дядюшка Эйнар» и «Страница», на которых выросло не одно поколение советских, а потом и российских читателей. Роман, истоков которого стоял знаменитый художник Чарли Аддамс – творец «Семейки Аддамсов». И семейка Эллиотов, герои «Из праха восставших», ничуть не уступает Аддамсам.

Рэй Брэдбери – выдающийся мастер американской прозы, драматург, классик научной фантастики, первопроходец романтической-философской традиции в литературе, в которой позже стали творить такие властители дум, как Ричард Бах и Пауло Коэльо. Впервые за многие годы Брэдбери порадовал своих поклонников настоящим романом. Особенность создания книги в том, что автор писал ее... более 50 лет. В то время как философская фантастика в целом утратила если не актуальность, то, по крайней мере, популярность у широкого круга читателей, а ее патриархи либо давно умерли (как, скажем, Айзек Азимов), либо перестали писать (Станислав Лем), Брэдбери держится на высоте. Оставив в прошлом научно-фантастический антураж и склонность к футурологическим пророчествам, в нынешней книге он занят исследованием феномена, который можно было бы назвать магией повседневной жизни. ■

Дин
Кунц

«Мистер Убийца»

■ Жанр: мистика
■ Дата выхода: декабрь 2004 года



Подобно разрушительному торнадо врывается в жизнь преуспевающего писателя-детективщика Марти Стиллутера неизвестно откуда объявившийся таинственный двойник. Вместе им тесно на Земле. Начинается смертельная схватка, исход которой кажется легко предсказуемым, ведь противник литератора – вышедший из-под контроля биоробот-убийца. Удастся ли человеку отстоять свое право на жизнь в этой жестокой игре? Дин Кунц – один из самых популярных авторов «романов ужасов». Из шестидесяти его книг двенадцать стали в Америке национальными бестселлерами. Еще во время учебы в университете Шиппенбурга начал писать рассказы и победил в конкурсе журнала «Атлантик Мангли». Работал координатором программы помощи беднякам, преподавал в школе, а затем – получил от жены предложение, перед которым не смог устоять: она пообещала содержать мужа в течение пяти лет, за которые он должен был добиться успеха как писатель или навсегда закончить с занятиями литературой. Свое первое произведение Дин Кунц опубликовал в 1968 году, и эта книга сразу принесла молодому автору читательский успех. С тех пор Дин Кунц известен во всем мире как непревзойденный мастер остросюжетных триллеров, которые держат в напряжении с первой и до последней строчки. Из-под его пера вышли десятки увлекательнейших романов – «Ангелы – хранители», «Гиблое место», «Ледяное пламя», «Логово», «Полночь», «Фантомь». ■

BEST FM

100,5



Та САМАЯ музыка

NEW!
ВКЛЮЧИ
100,5fm

Иллюстрация: арт-группа LAMP



AVADDON



Привет, уважаемая редакция «СИ». Очень рад написать письмо вам, самому лучшему журналу о играх. Ваш журнал был и остается самым трезвым, авторитетным... (далее много в таком духе – прим. ред.). Если бы не вы, то я, скорее всего, воспитывался бы другими журналами – и стал бы либо игроманьяком, либо никем не понятым философом. Я же выбрал праведный путь, можно сказать даже полный. Были и скромным журнальчиком с несколькими обзорами, и журналом с форматом «газетных» страниц А3 с кучей обзоров, и гляцевым с диском... с двумя... с DVD. А что дальше, что ждет самый лучший журнал о компьютерных играх? Сгниет? Развалится? Деградирует? Или достойно уйдет на пенсию, передав свои знания, можно сказать – свой ехрегипсе, другому? Будет очень плохо, что мы потеряем просто офигенный журнал о компьютерных играх, будет очень хорошо, если «СИ» передаст эстафету «РС Играм». Но стоп, надо учесть один очень важный момент. Помните летний номер журнала 13(166), так вот там в «Обратной связи» некто Михаил Сияцкий объяснял отличия player'a от gamer'a. Если «Страна» – журнал для gamer'ов, то «РС Игры» – для player'ов. Хочется пожелать чтобы «Страна» отдала частичку себя «РС Иг-

В кои-то веки стихи в рубрику прислали – приятно. Удивляет, что столько респондентов сравнивают нас с «РС Играмми», – думается, оба журнала слишком разные, чтобы всерьез класть их на чаши весов и ожидать сколько-нибудь вменяемого результата. Оценив нынешний урожай писем, редакционный коллектив громкогласно воскликнул: «Так не достанься же ты никому!» – и размашисто закинул призывную подписку обратно в долгий ящик. А опрос про игровые автоматы задумывался не просто так: дождитесь следующего номера «СИ», и узнаете шокирующую правду. Ну, или вроде того.

– ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

рам», чтобы «РС Игры» смотрели на игры как на искусство, если это возможно.

avaddon@inbox.ru

Смотрите, нас уже хоронят, да еще требуют коллегам опыт передать – перед тем, как окончательно гикнемся. Нетушки, жить будем. Иначе мировоззрение останется при нас.

НИКОЛАЙ ДУКМАС



Здравствуйте. Поскольку, вашим постоянным читателем я не являюсь, писать, что то наподобие «Мои божаемые редакторы!..» или вступительную пафосную речь о том, как я начал читать ваш журнал еще в дореволюционные годы, я не буду. Совестно мне. Начну с весьма раздражающего, но в тоже время умиляющего меня фактора: постоянных возмущениях о вашей деградации. Ха! Друзья, давайте будем откровенны. Давайте просто скажем, что некоторым из нас просто не по карману покупать «Страну» два раза в месяц по цене, варьирующейся от 150 до 180 целковых. Да и комплектация диска и DVD все равно, что земля и небо. И еще: «Раньше я покупал «СИ» и читал всякие хорошие превьюшки, а потом журнал стал исключительно консольным...». Агась! А надписи «Журнал о компьютерных и видеоиграх» там сроду не было? Обманули, окаянные! Вот я, так покупаю только «РС Игры». И что? Купил друг как-то «СИ», запускаем диск, глядим-с... А в чем, собственно, разница, любезнейшие!? (Разница в наличии консольного раздела DVD-Video, который Николай, очевидно, пропустил. Запустите наш DVD в стационарном видеоплеере, приставке или как DVD-Video на PC, и разница моментально проявится – прим. ред.). Мою измученную тушку терзают писишники, решившие поиграть со мной в инквизиторы за то, что я переметнулся на сторону «консольного» журнала. Беса из меня изгоняют консольщики – за то, что я поддерживаю писишников в их наступлении на «СИ». А нельзя ли быть просто нейтралом!? Не забывать себе голову всякой ерундой вроде глупых споров о превосходстве компьютеров над консолями, и на оборот!? Я готов душу продать, лишь бы одним глазком узреть обоготворяемые Final Fantasy X и Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Меж тем я с нетерпением жду стук монтажки о дверь, оповещающий о выходе в свет новых походов Гордона Фримена. И я с таким же удовольствием читаю и «СИ», и другие журналы. Довольно пороть чушь, друзья мои.

Все журналы – самые лучшие! Надо только приглядеться... Помнится, в «Обратной связи» прозвучала такая просьбочка: дескать, ну вы там особо не журите нас, мы ентот раздел для обсуждения игр придумали. Вы бы лучше обратную психологию попробовали. Попросите всех писать только о журнале, проезжаться исключительно по ненавистным рубрикам, авторам, орфографии... Готов поспорить, уже к следующему номеру 50% читателей будут обсуждать исключительно игры!

В данный момент, допивая вторую чашку кофе и доделывая географию, я пытаюсь понять: зачем же я все это только что написал? Вроде и симпатий к вам особых не испытываю, и читаю вас нерегулярно... А кольнуло что-то сердечко. Просит душа, отчаялась в тисках молчания, мысли смешались в кучу и вылились на ваши и без того загруженные головы. Поймите меня правильно: я не желал намеренно говорить об уже не мною одним избитых и затасканных темах (само как-то получилось), нагло льстить или же грубейшим образом нахамить. Я лишь пытался донести до вас те мысли, которые представляли меня ежедневно, вновь и вновь заставляя себя задуматься над странной, до смешного глупой темой «кто прав, кто виноват и кого, в конце концов, покупать?». Дабы красиво завершить столь «проникновенную» речь, я решил отослать вам стишок, дающий представление о моем отношении к играм. Да, я их люблю. Но я их ненавижу...

Совсем забыл уж о культуре.
И с уст срываются лишь фразы:
« – А, типа... круто, блин, в натуре!..»
Ты дегрант последней фазы.

О да, еретиком зовите!
И в небытие меня свергайте!
Кричите, радуйтесь, пляшите!
Себе же душу отравляйте...

Феномен! Чувства в голосах.
Ведь могут жить, да жить как все!
Игра... Бревно о двух концах!
Печаль в глазах... печаль в душе

Та эйфория... Лишь минуты!
За них мы держимся, живем.
Потом, нам игры веют смуту.
Но все ж мы новые берем!

Мы привыкаем... с каждым годом,
Реальней, ближе и прекрасней!..
Как стать моральным всем уродом?
Вам что, ответ еще не ясен?!

ПИШИТЕ ПИСЬМА



MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

Но что вы, что же вы, друзья!?
Я сам играю, сам такой!
И изменить ничто нельзя.
Лишь мир... ах, был бы он другой!

Но агитация моя
Всего лишь мысли вперемешку.
Что жизнь? Театр. Жизнь – игра.
А игры – над людьми насмешка...

(Отрывок из сборника стихов собственного сочинения «Геймерское счастье»). С уважением и признательностью ко всей редакции, Лодосс aka Дукмас Николай.

*Чего же так, игрок - и вдруг урод?
Не стройте всех вы по одним
лекалам.
И мир не так уж плох вот этот вот.
Благодаря таким, как наш,
игрожурналам.*

ГЛАС НАРОДА:

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru/>) поразмышлять на следующую тему: игровые (аркадные) автоматы – что вы о них думаете, связаны ли у вас с ними какие-то воспоминания? Удаётся ли играть на них сейчас, и если да – во что конкретно?



Автор: ita

Хм... игровые автоматы? Помнится, когда я был еще маленьким, поехал в Испанию, и там в парке развлечений стоял автомат с Killer Instinct. С тех пор я ненавижу эту игру и все автоматы в целом... Ненависть также распространилась на компьютерные клубы. Поэтому играю только дома – с комфортом.



Автор: StEPANIÐ

На игровых автоматах есть эксклюзивные игры, которые нигде больше не встретишь. Кстати, именно от игровых автоматов произошла современная игровая индустрия (все вспомнили Pong), какой мы ее сейчас и видим.



Автор: Petty

Конечно, с игровыми автоматами у меня связано множество воспоминаний. Однако играл я на них не так уж и много. Последний раз удалось поиграть аж в 1989 году в какую-то космическую стрелялку. Сейчас игровые автоматы, к сожа-

лению, практически везде забыты (за исключением Японии), а их роль выполняют приставки.



Автор: shenmue

Сколько чудесных воспоминаний они навевают. Помню, с отцом часто ходил в детстве в них играть, но не помню во что. И сейчас иногда играю в кинотеатре в аркады от Sega.



Автор: СУМПАК

Где их сейчас найдешь? Теперь на месте аркад стоят магазины женского белья, игральные автоматы («однорукие бандиты») и другое брахло, на которое смотреть невозможно. А как хорошо было раньше: зашел в аркаду, настроил пару жетонов и играл в свое удовольствие. А какие были игры... Аркады умирают, если уже не умерли. Их вытеснили «песешки» и «хь-коробки».



Автор: Lee-san

Игровые автоматы, да это все мое детство. Я начинал с The King Of Fighters 94, Tekken, Metal Slug, Art Of Fighting, Samurai Shodown. Первый раз в аркаду меня привел брат (мне тогда было семь лет). Он играл в какие-то самолетки и проходил их с одной попытки. Сколько всего было на аркадах! Я радовался, когда получал место в таблицах High Score, мы были настоящими профи этого дела. Пойду домой на обед, поем и в аркаду... Сейчас посещаю аркаду с ностальгией (редко, но метко). Играю в Tekken Tag Tournament, The King Of Fighters, Tekken 4... Аркада – часть моей жизни.



Автор: white_reiko

У нас в городе никогда не было игровых автоматов. Поэтому я всегда с завистью читал о них в журналах. Понимаю, что это была целая эпоха, и очень жаль, что она уходит.



Автор: ОТАКОН

Давно играл. МК4 называется. Так себе... А в Японии аркадный бизнес процветает, хотя со сцены уходят такие творцы как Capcom. А вообще, я думаю, автоматы нужны только детям, чтобы Соника гоняли... По мне, так лучше в демоиниты поиграть. А еще лучше дома PS2 погонять...



Автор: Road Samurai

Вспоминаю свое дет-

ЖУРНАЛ НЕОН



ЧИТАЙ МУЗЫКУ!



ство, когда еще жил в Коста-Рике, огромный парк развлечений и, конечно, игровые автоматы. Много их было, конкретно помню один – любимый, симулятор из серии «Звездных войн», помню как громил Звезду Смерти. Вот это времена были. А в последний раз играл в House of the Dead. Вообще классная это штука – игровые автоматы.



Автор: cncf

О, да. Помнится, в 1997 году в зале игровых автоматов (когда еще не было много аркадных, а только однорукий бандит, покер и т. п.) стоял особняком симулятор футбола (не помню, как назывался, мне тогда было 11 лет), и чтобы поиграть выстраивалась очередь из пацанов. Футбол там был как на 16-битной Mega Drive, но тогда это было очень интересно. Сейчас же на аркадных не играю, так как игры на них не могут сравниться с компьютерными или консольными, ну и это не совсем комфортно (вам понравится стоять в шумном накуреном зале, когда все время кто-то смотрит через плечо?).



Автор: Scut

Воспоминания об игровых автоматах у меня самые приятные: новый 2001-й год я с родными встречал в Балтийском море, на пароме Турку-Стокгольм. И там я конкретно (впервые в своей жизни) подсел на игровые автоматы. Это были аркадные гонки на катерах (точное название игры, к сожалению, не помню). Почти всю ночь я и несколько более опытных геймеров резались в эту игру. Это было просто незабываемо! Благодаря игровым автоматам я приобрел новых друзей, с которыми до сих пор поддерживаю связь. А в моем городе нормальных автоматов нету (те, что на вокзалах и рынках, не в счет).



Автор: Le-on

А я играл всего один раз, было это очень давно. Ни разу не видел такую графику (она была трехмерная, насколько я помню), ведь мощнее «Сеги» на тот момент у меня ничего не было. Кстати, игра называлась Virtua Fighter 2, и позже я узнал эту графику в играх для PlayStation.



Автор: grip72

Я не люблю автоматы... хотя, может, просто стесняюсь играть на людях.



Автор: GreyHawk (^_^)

Году так в 1996 я впервые узрел в старой библиотеке... PONG. Просадил все деньги, что у меня были с собой. С того времени я буквально поселился в Нескучном Саду, что в Гостинке в Питере. Так вот.



Автор: Арча

Да-да... Помню как я их любил, очень много жетонов на них просадил. Вот недавно по телеку показывали фильм – «Дом Мертвых». Этот фильм сделали по той самой аркадной игре, автомат с которой до сих пор стоит на лучшем кинотеатре моего города. Очень любил я раньше в них играть, но время

идет, Sega Sammy Holdings объединились, и вот недавно я видел в «СИ» их новые автоматы, а к нам их не завозят, уже несколько лет стоят те дырявые ящики. А что делать? Посижу-ка я дома, достану свой NES с любимым пистолетом да помочу тарелки и уток. А завтра достану руль для PS one...



Автор: Sailor-lightning

Мало пришлось на них играть в детстве, но с ними связаны очень хорошие воспоминания! Самый запомнившийся мне игровой автомат – Tekken 3, за ним я провел больше всего времени. Честно говоря, я был бы и сейчас не против поиграть на них, но в нашей стране их становится все меньше и меньше. Теперь вместо них стоят различные «джекслоты» и прочая дребедень...



Автор: avercini

Tekken 2, Ridge Racer и даже Mortal Kombat 2 – обожаю! Это были золотые времена. Даже и описать-то не получится. Было много других аркад, но единственная, названия которой я уже не помню – внедорожные гонки для Neo-Geo 64, вот забыл так забыл. Просто потрясная штуковина.



Автор: yuhan

С них началась моя игровая жизнь. Году эдак в 1986 или 1987, было такое замечательное (даже не знаю, как это назвать, сейчас это торговый центр) место в Ленинграде – «Атракционы» на Васильевском острове, 21 линия. Вот там-то они и были, родимые, была и «Формула» и «Дровосек», и стрелялка с опускающимся НЛО, много чего было. Сейчас играю в автоматическую рулетку на деньги, игр и дома хватает.



Автор: zxz

Сейчас век новых технологий, а все новое – это хорошо забытое старое. Автоматы открыли огромную перспективу для игровой индустрии, за это им ОГРОМНЫЙ респект!



Автор: inkvizitor

Сейчас куда ни пойдешь – только «однорукие бандиты». Даже если и найдется чтонибудь, то четырехлетний давности. Хорошо японцам – они могут найти Tekken 5 или другие отличные игры, которые на приставки выходят спустя год, и обычно урезанные (мощности по-прежнему не всегда хватает). Хотя сейчас, конечно, автоматы переживают не лучшие времена, но будет надеяться на лучшее.



Автор: mudaclan

Году в 1992-м играл на автоматах в какого-то Robosop'a и еще в неизвестный мне файтинг, затем через несколько лет, один разок в Tekken 3 на «Манежке». Понял, что это трата денег на жетоны, да и вообще неудобно на них играть, когда рядом суется разные шпанята и дают советы. Насчет шпанят в других странах не знаю, но в России такое всегда было. Кстати, в каком-то смысле аркадные автоматы антисанитарны.



Автор: Railgun

С игровыми автоматами у меня, как и у большинства отечественных геймеров, никаких воспоминаний не связано, и я к ним никак не отношусь. Этот вид развлечений в России развит до неприличия слабо, а десять лет назад на игроматах у нас вообще только в «Морской бой» да «Охоту» рубились. Скорее всего, сейчас московские игровые салоны предлагают богатый выбор, но заходить туда все равно нет ни малейшего желания: есть ощущение, что там тусуется исключительно детвора среднего школьного возраста...



Автор: Amos

Усолье. Год 1987. Кинотеатр «Родина». Здорвенный холодильник с телевизором внутри, а на боку изображен взорванный эсминец и торчащий из воды перископ. И тяжесть в карманах от пятнадцатикопеечных горстей. Было время.



Автор: MrLazy

Хех, попробуйте забыть взгляды людей, когда колбасишься на Dance Dance Revolution или Para Para Paradise!



Автор: Sailor-fantom

Играл в «Теккен 3» на автомате, дело было на вокзале. Играл с удовольствием, пока не узнал что внутри автомата засунута обычная «Сонька» с подключенным аркадным джойстиком (про него писал Купер в 38 выпуске «Дракона»). А начал, как ни банально, с «Морского боя».



Автор: Dark Blade

То было начало жизненного пути геймера. ПКЮ, маленький домик рядом с «ароматным» сортиром – и они. Настоящее открытие – автоматы на основе «Спектрума». Переворот, революция – называйте как хотите... Exolon. Ye Ar Kung-fu. Незабываемо. С тех пор прошло больше 10 лет, и залов игровых автоматов в городе больше нет (не считая заполонивших Новосибирск притонов с «суперслотами»). Однако очень хотелось бы спустить жетончик-другой в насыщенное нутро какого-нибудь современного японского автомата.



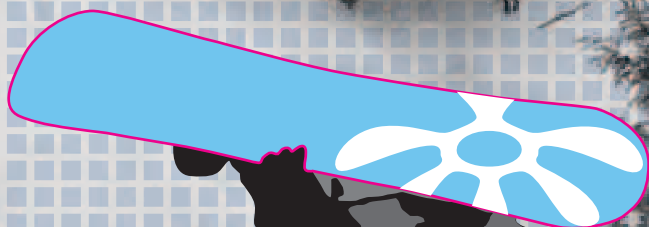
Автор: SinForte

Автоматы – это недоразвитые видеоприставки! Чуть, развлечение на пять минут. Играл недавно в House of the Dead, чувствовал себя по-идиотски, стоя у развалины с пистолетом на проводе. Игровые автоматы на свалку!



Автор: Nameless One

Что может быть лучше, чем сбросить в игровой автомат пяток жетончиков, возвращаясь домой из командировки, на каком-нибудь ж/д вокзале? Поиграть удается нечасто, но впечатлений и азарта – море. Давно заметил, что оригиналы для аркадных автоматов на порядок более увлекательны, нежели последующие порты на консоли и PC. ■

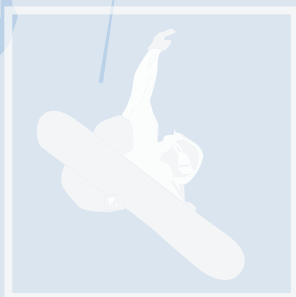


ONBOARD

EUROPEAN SNOWBOARDING MAGAZINE
ДЛЯ ОДЕРЖИМЫХ СНЕГОМ



УЖЕ В ПРОДАЖЕ



ДЕМО-ВЕРСИИ:

➤ Александр



Трёхмерная историческая RTS от украинской компании GSC Game World. Первая игра в СНГ, созданная по лицензии голливудского блокбастера. Отличная графика и традиционные для стратегий от GSC сражения с участием десятков тысяч юнитов. ■

➤ Hidden and Dangerous 2: Sabre Squadron

Официальный add-on к известному экшну на тему Второй мировой войны. В демке присутствует одна карта, подходящая как для сингла, так и для мультиплеера. ■

➤ FlatOut

Гонки на культовых американских машинах 60-70-х годов. Игра выделяется мощным физическим движком, широкими возможностями апгрейда автомобилей и реалистичной моделью повреждений. ■



СОФТ:

➤ Ultimate Boot CD

Образ идеального загрузочного диска. Необходимо лишь записать его на болванку и поместить в коллекцию домашнего софта. В комплекте есть все необходимые утилиты и тесты. ■

➤ WinTools.net Pro

Отличная программа для очистки жесткого диска и реестра от всяческого мусора. Позволяет корректно удалять ненужные программы и автоматически исправлять ошибки в системных настройках. ■

➤ Trillian 3.0

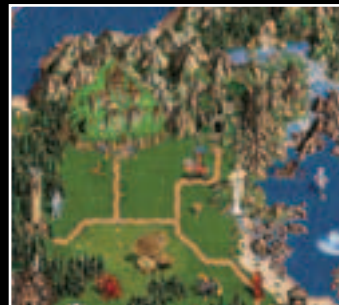
Новая, третья, версия одного из самых популярных интернет-пейджеров. Среди ее особенностей – расширенные возможности, новый дизайн, отсутствие старых проблем. ■

МОДЫ:

➤ Heroes of Might and Magic III: In the Wake of Gods

Самый популярный и масштабный мод для третьих «Героев», причем

сделанный нашими соотечественниками. В новой версии появились новые здания и монстры, куча артефактов и даже дополнительный ресурс – легендарный мифрил. ■



ВИДЕО:

➤ Prince of Persia: Warrior Within

Эксклюзивное интервью с Моникой Белуччи (Monica Bellucci), озвучивавшей Кайлину, новую подругу принца, только на нашем диске, не пропустите. ■



➤ ДЕМО-ВЕРСИИ:

Александр
FlatOut
Hidden and Dangerous 2:
Sabre Squadron
Cross Racing Championship

➤ ПАТЧИ:

Joint Operations: Typhoon Rising
Warhammer 40K: Dawn of War
Star Wars Battlefront
Soldiers: Heroes of WWII
Myst IV Revelation
Savage

➤ SHAREWARE:

The Incredibles
Cactus Bruce
and the Corporate Monkeys
GunRaven
Electra
Max Escape
Balz 3D
Clever Mouse

➤ СОФТ:

Ultimate Boot CD
Kerio Personal Firewall 4.1.2
Trillian 3.0
WinTools.net Pro
CDCheck
CCleaner
SPECTral Personal SMTP
mp3 Direct Cut
Mozilla Thunderbird
Instant Messenger 2
ObjectDock
Unicat

➤ МОДЫ:

Heroes of Might and Magic III:
In the Wake of Gods
Дополнения для:
Max Payne 2
Doom III
Far Cry
The Sims 2
Warcraft III
GTA Vice City
UT 2004
Battlefield 1942

➤ БОНУС:

Скины для Winamp'a
Материалы к рубрике
Widescreen

➤ ГАЛЕРЕЯ:

Обои

➤ WIDESCREEN:

Elektra
Star Wars: Episode III –
Revenge of the Sith
Chicken Little
Cars

➤ ВИДЕО:

Cross Rally Championship
Dungeon Lords
Devil May Cry 3
Star Wars: Episode III –
Revenge of the Sith
Joint Operations: Escalation Movie
The Lord of the Rings:
Battle for Middle-Earth
Death by Degrees
Ridge Racer PSP
World of Warcraft Intro
Prince of Persia:
Warrior Within
Neo Contra
Grand Theft Auto: San Andreas
Mortal Kombat: Deception
Видео к рубрике «Банзай»

➤ КИБЕРСПОРТ:

Лучшие демки по Counter-Strike,
Quake III Arena, Warcraft III:
The Frozen Throne

➤ МУЗЫКА:

SpellForce: Breath of Winter
Kult: Heretic Kingdoms

➤ ДРАЙВЕРЫ:

ForceWare 66.93 Win2k/XP
WHQL, Forceware 66.42 Win
9x/Me, ATI Radeon Catalyst 4.11
Win98/ME, NVIDIA nForce 6.14

«DVD Эксперт» - НОВЫЙ ЖУРНАЛ О ТЕХНИКЕ ДЛЯ ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА



**УЖЕ В
ПРОДАЖЕ**



Читайте в НОЯБРЕ:

Мегатесты:

Домашнее землетрясение - сабвуферы ценовой категории \$450-700

Поколение Next - плазменные телевизоры с улучшенной цветопередачей

Бренды атакуют - DVD-плееры за \$100-200

Оценочные тесты:

Летающая тарелка - видеопроектор InFocus ScreenPlay 777

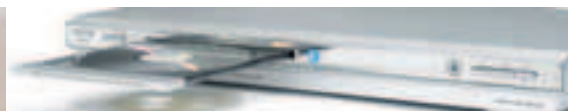
Энергия истины - акустические системы Energy Veritas V2.4

Борьба за корону - AV-ресивер Yamaha RX-V650

Статьи:

Ударник справа, гитара за спиной - 20 вопросов о многоканальной музыке и новых форматах SACD/DVD-A
Blu-ray - что идет на смену DVD?

**«DVD Эксперт» -
КАЖДЫЙ НОМЕР
С ФИЛЬМОМ НА DVD**



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 15-го декабря 2004 года!/
Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям.

HALF-LIFE 2

Похоже, свершилось! Пока у нас нет на руках заветной коробки, но мы надеемся заполучить ее в самое ближайшее время. Объяснять вам, что такое Half-Life 2 и его официальный многопользовательский режим Counter-Strike: Source, думаем, не стоит. Времени у нас в обрез, но к следующему номеру мы постараемся порадовать вас рецензией на этот многострадальный проект от Valve.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Симулятор спецназа Республики из Star Wars – это свежо. Материал о Republic Commando ищите в рубрике «ХИТ?» следующего номера.



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Обласканная прессой Medal of Honor приросла новым add-on'ом. Противиться очарованию одного из лучших FPS мы не смогли.



ЯПОНСКАЯ ИГРОВАЯ ЖИЗНЬ

Наши друзья из якудзы поделились наиточнейшей информацией о заведениях, стригущих деньги с несчастных японских геймеров.



LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

Клон Final Fantasy с персонажами сами-знаете-какого фильма. EA многое позаимствовала из знаменитой RPG, но и добавила немало своего.



THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Это не ремейк шедевра прошлых лет, а новая, эксклюзивная двумерная Zelda для GBA с яркой графикой и классическим геймплеем.



ОНЛАЙН-ПОКУПКИ

Вы всегда мечтали узнать о том, как приобретать товары в интернет-магазинах, но боялись спросить? «Страна» готова это изменить.





(game)land



новый проект издательства (game)land

DVD ЭКСПЕРТ

«DVD Эксперт» - издание о домашнем кинотеатре. Ежемесячный гляцевый журнал, 128 полос.

DVD-плееры, AV-ресиверы, акустика, видеопроекторы, телевизоры и другие компоненты домашнего кинотеатра – сравнительное тестирование наиболее интересных аппаратов на рынке. Полнота охвата всех модельных рядов при сохранении актуальности и новизны материалов. Информация о ценах и рекомендуемых местах покупки. Тесты, обзоры, новости о технологиях, советы профессионалов. Как установить технику и как «уложиться в бюджет».

Журнал написан простым и понятным каждому языком.

Приложение к каждому номеру «DVD Эксперта» - диск DVD с фильмом.

ЧИТАЙТЕ В
ДЕКАБРЕ:



Никакого мусора и невнятных тем,
настоящий геймерский рай

ТОЛЬКО PC ИГРЫ

- **«Космические Рейнджеры 2»**
Продолжение легендарной космической саги. Уникальный сплав стратегии и симулятора рейнджера.
 - **Rome: Total War**
Голливудский масштаб сражений! Еще один претендент на звание «Лучшая стратегия года».
 - **Full Spectrum Warrior**
Теперь ты в армии! Жаркие городские перестрелки на Ближнем Востоке.
 - **А также:**
 - Дневники разработчиков. О чем думают монстры в S.T.A.L.K.E.R.?
 - Московский Game Jam. Почему нынче арканоиды?
 - Tokyo Game Show. Крупнейшее игровое шоу Востока.
 - Bloodline. Большое безумие из маленькой Чехии.
 - Рецензии на Myst IV, Evil Genius, FIFA 2005, Nam'67, Larry 8, Tribes: Vengeance, Dark Fall II: Lights Out...
- И многое-многое другое!

**ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР -
ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!**

 **ИГРЫ**

**ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ**

**Правильная комплектация
3 CD или двухслойный DVD**

**Правильный объем
240 страниц**

ЧАСТЬ ТИРАЖА – с DVD

8.5Gb

**ЭКСКЛЮЗИВНОЕ
ВИДЕО!!!**



В ПРОДАЖЕ С 24 НОЯБРЯ

(game)land

Lifé'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; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

SAMSUNG

Тонкость и легкость –
решающие преимущества!

Андрей Разбаш
продюсер



Ноутбуки серии X – тонкое решение.
Серьезная техника может быть удивительно
легкой и тонкой. Ноутбуки Samsung серии X
на базе мобильной технологии Intel® Centrino™
сочетают современный дизайн и высокую
производительность.



Intel®, логотип Intel Inside®, Pentium® и Intel® Centrino™ – зарегистрированные товарные знаки
Intel Corporation в США и других странах.
Галерея Samsung в Москве ул. Тверская, д. 9/11, стр. 1
Информационный центр: 8-800-200-6-400, www.samsung.ru. Товар сертифицирован.

Будь лидером!

СТРАНА
ИТР



GRAND THEFT SAUTODRACON



PlayStation 2

18+



© 2004 Rockstar Games, Inc. Названия Grand Theft Auto и Rockstar Games, а также логотипы Grand Theft Auto и Rockstar Games, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Take-Two Interactive Software, Inc. Названия "PlayStation" и логотип группы продуктов "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные обозначения и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права сохранены.

СТРАХА
НИГ

PRINCE OF PERSIA
WARRIOR WITHIN



UBISOFT

SPELLFORCE

the BREATH OF WINTER



СТРАНА
ЗИМЫ



phenomic



WWW.RUSSOBIT-M.RU

ИТАР-ТАТ ХАРБОР



СТРАНА
ИГР



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

ДЕКАБРЬ 2004

#23 | 176 PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN || THE PUNUSHER || FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH || TENCHU: FATAL SHADOWS || GTA: SAN ANDREAS || HALO 2

СТРАНА ИГР