

# СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ  
О КОМПЬЮТЕРНЫХ  
И ВИДЕОИГРАХ

#02 || 179  
ЯНВАРЬ, 2005

| PC || PLAYSTATION 2 || GAMECUBE || XBOX || GBA || N-GAGE |

**SID MEIER'S PIRATES!**  
НОВЫЙ СУНДУК МЕРТВЕЦА

**THE GETAWAY 2**  
РУССКАЯ МАФИЯ БЕССМЕРТНА

**ТЕККЕН 5**  
КУЛЬТОВЫЙ ФАЙТИНГ



**NINTENDO DS**  
**SONY PSP**

**192**  
СТРАНИЦЫ

**В РАЗРАБОТКЕ:**

METAL GEAR ACID | UFO: AFTERSHOCK | SPIKEOUT  
BATTLE STREET | СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ



**ОБЗОРЫ:**

WORLD OF WARCRAFT | LOTR THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH | SID MEIER'S PIRATES! | VIEWTIFUL JOE 2




Акелла

# ГОТИКА II

Gothic II



Сразившись со Спящим и одолев его, доблестный герой не сумел выбраться из святилища злобного божества и был погребен под сводами пещеры. Однако могущественный некромант Ксардас оживил отважного рыцаря, ибо миру грозят новые бедствия. Магический барьер пал, бывшие его пленники - узники, орки и другие кровожадные твари - выбрались на свободу. В королевстве развернулась настоящая гражданская война. Занятые битвами с себе подобными, люди не подозревают о самом страшном - Зло снова пробудилось и выжидает подходящего момента, чтобы напасть...

-  Детализированный игровой мир, выросший со времен первой части в несколько раз
-  Великолепная графика с видом от третьего лица
-  Захватывающая история, развивающая сюжет оригинальной игры и при этом самобытная



dvd



3cd



И. Бигос

Разработчик проекта в партнерстве  
фирм "COIOZ" и "M. Bigger"

© 2005 "Akella", © 2003 "JoWood", © 2003 "Piranha"  
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
[www.akella.com](http://www.akella.com), оптовая продажа: (095)363-4614



1С ИГРЫ • 1С



Акелла

# НА СТАРТ!



## С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

### Привет! С Прошедшими вас!

**Н**икак не могу отделаться от мысли, что мы сдали не 179-ый номер одного из старейших в стране игровых журналов, а наконец-то закончили лишь второй выпуск чего-то совершенно нового, к чему мы еще не успели привыкнуть. Удивление вызывает все: и бесконечное число страниц, и «чистый», «светлый» дизайн, и огромные развороты анонса с содержанием, и невероятно большие для былой «СИ» материалы обзоров. Когда это в одном номере оказывалось сразу четыре четырехстраничных обзора. И как с этим всем справляются мои редакторы? Да, «Страна» серьезно изменилась, уверен, что в лучшую сторону. Одни только куперовские комиксы к авторским колонкам чего стоят! И это еще только начало, все же конец года – не самое

подходящее время для творческих порывов. Организм как-то сам решает, что пора отдыхать, и даже мой коллективный разум не может его заставить работать в привычном, ускоренном в два раза (по отношению к остальному офису) темпе. Но креатив наш неудержим: нет приставок для теста – спокойно лепим из пластилина (отдельный респект Алику и Алле), а затем сравниваем их друг с другом на обложке. Снимаем видеопрезентации, монтируем обзоры игр на диске. Думаю и слим-бокс в DVD-комплектации журнала всем пришелся по вкусу. Где вы еще такое найдете? Вероятно, в ближайшем будущем нигде. Одним словом, читайте «СИ», а завтра будет, ...лучше.

Михаил «Smilebit» Razumкин



СТАТУС:  
главред

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:  
Lineage II

## ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUB | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | PSP | DS | N-GAGE



<b>PC</b>		Wish	50	Rocky: Legends	110	Sid Meier's Pirates!	120
Bioshock	75	World of Warcraft	92	Shadow Hearts: Covenant	100	Spikeout Battle Street	68
Dawn of Fantasy	75	Агенты 008: Банда корвино	136	SingStar: Party	128		
Doom 3	140	Алида	140	Star Ocean: Till the End of Time	162	<b>GBA</b>	
Dreamfall: The Longest Journey	76	Альфа антитеррор	58	Tekken 5	44	Batman Begins	77
Fallout 3	76	Готика 2	141	The Getaway: Черный понедельник	124	Super Army War	74
Guilty Gear XX Reload	164	Магия войны: Знамена тьмы	104	Viewtiful Joe 2	130	The Lord of the Rings, The Third Age	134
Immortal Cities: Children of the Nile	106	Москва на колесах	63				
Joint Ops: Escalation	114	Стальные монстры	72	<b>GC</b>		<b>PSP</b>	
Kao The Kangeroo Round 2	74	Форд Драйв 3	141	Batman Begins	77	Ape Academy	41
Knight Rider 2: The Game	137			Kao The Kangeroo Round 2	74	Batman Begins	77
KumaWar: The War on Terror	138	<b>PS2</b>		NBA Street V3	70	Everybody's Golf	40
Lego Star Wars	62	25 to Life	66	Viewtiful Joe 2	130	Fired Up	43
Lord of the Rings:		Ape Escape: Pumped & Primed	116			Formula 1	42
The Battle for Middle-Earth	96	Batman Begins	77	<b>Xbox</b>		Medevil	40
Lords of Everquest	140	Dragon Warrior VIII	78	Batman Begins	77	Metal Gear Acid	60
MTX: Mototrax	132	Fight Club	117	Fight Club	117	Ridge Racers	34
Painkiller: Battle Out of Hell	111	Guilty Gear XX #Reload	164	Guilty Gear XX #Reload	164	This is Football	41
Sid Meier's Pirates!	120	Kao The Kangeroo Round 2	74	Kao The Kangeroo Round 2	74	Wipeout Pure	42
ToCA Race Driver 2	141	Lego Star Wars	62	Lego Star Wars	62	WRC	43
UFO: Aftershock	64	Mega Man X8	118	NBA Street V3	70		
Vampire:		NBA Street V3	70	Powerdrome	112	<b>DS</b>	
The Masquerade – Bloodlines	158	Powerdrome	112	Rocky: Legends	110	Super Mario 64 DS	36



## PSP VS DS



## НА ОБЛОЖКЕ



ДВЕ САМЫЕ СОВРЕМЕННЫЕ ПОРТАТИВНЫЕ КОНСОЛИ СОШЛИСЬ В СМЕРТЕЛЬНОЙ СХВАТКЕ. ОНИ ПРИНЦИПИАЛЬНО ОТЛИЧАЮТСЯ ДРУГ ОТ ДРУГА. PSP ДЕЛАЕТ СТАВКУ НА МАКСИМАЛЬНУЮ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ, МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ И ШИРОКИЙ ЭКРАН. DS ПРЕДЛАГАЕТ НОВЫЙ ПОДХОД К СОЗДАНИЮ ВИДЕОИГР, ЕЕ КЛЮЧЕВЫЕ ФИЧИ – ДВА ЭКРАНА, ОДИН ИЗ КОТОРЫХ ЧУВСТВИТЕЛЕН К НАЖАТИЮ, И ВСТРОЕННЫЙ МИКРОФОН. КРОМЕ ТОГО, DS ОБЛАДАЕТ СОВМЕСТИМОСТЬЮ С ИГРАМИ ДЛЯ GBA. А В АКТИВЕ PSP – ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОИГРЫВАТЬ МУЗЫКУ И ВИДЕО С ФЛЭШ-КАРТ И ДИСКОВ НОВОГО ФОРМАТА UMD. НАКОНЕЦ, PSP СТОИТ В ПОЛТОРА РАЗА ДОРОЖЕ DS И ВЫШЛА ПОКА ТОЛЬКО В ЯПОНИИ. МЫ ПРОТЕСТИРОВАЛИ ОБЕ КОНСОЛИ И ГОТОВЫ ПОДЕЛИТЬСЯ СВОИМИ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ.



44

## ТЕККЕН 5

### ХИТ?!

НОВЫЙ ФАЙТИНГ ОТ NAMCO ПОНРАВИТСЯ ФАНАТАМ СЕРИАЛА, А В РОССИИ ИХ ОЧЕНЬ МНОГО. ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА ИГРЫ – ДЕСЯТКИ ТЫСЯЧ ИГРОКОВ В ЕДИНОМ ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ И «ЖИВЫЕ» КВЕСТЫ. /50



### ХИТ?!

ВОПЛНЕ ВОЗМОЖНО, ЧТО WISH – ЭТО БУДУЩЕЕ ЖАНРА MMORPG. ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА ИГРЫ – ДЕСЯТКИ ТЫСЯЧ ИГРОКОВ В ЕДИНОМ ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ И «ЖИВЫЕ» КВЕСТЫ. /50



### В РАЗРАБОТКЕ

METAL GEAR ACID НАВЕРНЯКА СТАНЕТ ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ ИГР В БИБЛИОТЕКЕ PSP! ШПИОНСКИЙ БОЕВИК ПРЕВРАТИЛСЯ В ПОШАГОВУЮ СТРАТЕГИЮ И ЧУВСТВУЕТ СЕБЯ ОТЛИЧНО. /60

## НОВОСТИ

■ Спортивные войны	04
■ Доходы Take-Two	04
■ PS2 по воздуху	04
■ Остров за 25 тысяч	05
■ Всем выйти из сумрака	08
■ Куча локализаций от «1С»	10

## ТЕМА НОМЕРА



20

PSP vs Nintendo DS	20
Sony PSP – стильный гаджет	22
Nintendo DS – двухэкранное чудо-юдо	28
Европейская презентация PSP	38
Игры для PSP (в разработке)	40

## СПЕЦ

Dragon Warrior	78
Ретро: Intellivision	176

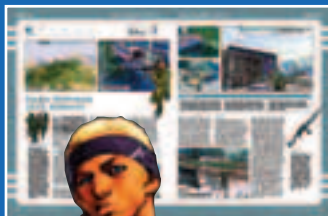


78

### ХИТ?!

Tekken 5	34
Wish	40

## PSP ИЛИ DS, КТО ИЗ НИХ ПОБЕДИТ, ИЛИ КАЖДАЯ ЛИШЬ ВОЗЬМЕТ СВОЕ



### Альфа: Антитеррор

Мы специально посетили зеленоградскую студию MIST land, чтобы своими глазами увидеть перспективнейший тактический проект «Альфа: Антитеррор», посвященный работе знаменитого спецподразделения. Игра должна вот-вот появиться на прилавках магазинов, и мы готовы поделиться с вами свежими подробностями. /58



### Dragon Warrior

Этот сериал JRPG от Enix является старейшим, ведь когда-то создатели первой части изобрели сей замечательный жанр. Dragon Warrior (в Японии – Dragon Quest) на родине был популярнее, чем Final Fantasy, однако в США вышли не все игры, а продажи оказались куда скромнее. Восьмая часть недавно дебютировала в Японии и показала отличный результат! /78



68

**SPIKEOUT BATTLE STREET** КОГДА-ТО ХОТЕЛИ ВЫПУСТИТЬ НА DREAMCAST, ЗАТЕМ ПЕРЕНЕСЛИ НА XBOX, И УЖЕ СОВСЕМ СКОРО ЭТОТ BEAT'EM UP С ONLINE-РЕЖИМОМ ПОСТУПИТ В ПРОДАЖУ.

### ДЕМО-ТЕСТ

- Альфа-антитеррор

### В РАЗРАБОТКЕ

- Metal Gear Acid
- Lego Star Wars
- Москва на колесах
- UFO: Aftershock
- 25 to Life
- Spikeout Battle Street
- NBA Street V3
- Стальные монстры
- Super Army War
- Kao The Kangaroo Round 2
- Dawn of Fantasy
- Bioshock
- Fallout 3
- Dreamfall: The Longest Journey
- Batman Begins



НОВЫЙ ХИТ ОТ BLIZZARD – WORLD OF WARCRAFT – ПЕРЕНОСИТ ЗНАМЕНИТУЮ ВСЕЛЕННУЮ В ОНЛАЙН.

92

### ОБЗОР

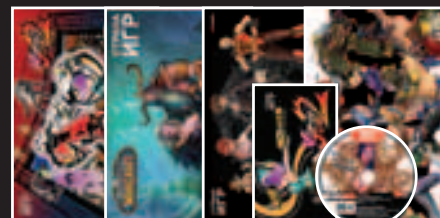
- World of Warcraft 92
- Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 96
- Shadow Hearts: Covenant 100
- Магия войны: Знамена тьмы 104
- Immortal Cities: Children of the Nile 106
- Rocky: Legends 110
- Painkiller: Battle Out of Hell 111
- Powerdrome 112
- Joint Ops: Escalation 114
- Ape Escape: Pumped & Primed 116
- Fight Club 117
- Mega Man X8 118
- Sid Meier's Pirates! 120
- The Getaway: Черный понедельник 124
- SingStar: Party 128
- Viewtiful Joe 2 130
- MTX: Mototrax 132
- KumaWar: The War on Terror 133
- The Lord of the Rings, The Third Age 134
- Агенты 008: Банда корвино 136
- Knight Rider 2 - The Game 137

### КОМПЛЕКТАЦИЯ



#### НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



#### НОМЕР С DVD

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

NATURALPOINT TRACKIR 3 PRO – НОВОЕ СЛОВО В УПРАВЛЕНИИ РАЗЛИЧНЫМИ СИМУЛЯТОРАМИ.



170

### ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 140

### PlayMobile

- Обзор игр для мобильных телефонов 142

### КИБЕРСПОРТ

- CPL Extreme Winter 2004 146
- Россияне – чемпионы WC3L#6 147
- NFS Underground в Казани 148
- «Открытый кубок Липецкой области» 148

### ОНЛАЙН

- Новости Сети 150
- Караоке дома и в Интернете 152
- Открытые бета-тесты января 153

### ЖЕЛЕЗО

- Новости 166
- Мини-тест ЖК-монитора BENQ FP576S 168
- Мини-тест серии ATI Radeon X850 169
- Мини-тест игрового манипулятора NaturalPoint TrackIR 3 pro 170

### ТАКТИКА

- Коды 156
- Vampire: The Masquerade - Bloodlines 158
- Star Ocean: Till the End of Time 162
- Tactics: Guilty Gear XX 164

### ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- Банзай! 172
- Ретро: Intellivision 176
- Bookshelf 182
- Обратная связь 184
- Содержание дисков 188
- Анонс следующего номера 190

### СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

- 02 ОБЛОЖКА
- 03 ОБЛОЖКА
- 04 ОБЛОЖКА
- 07
- 09
- 11
- 14, 15, 17, 18, 19

- «АКЕЛЛА» 27, 37, 49, 55, 67, 87, 103
- «ДИНА ВИКТОРИЯ» 33, 61, 71, 89, 91, 109
- EXCISLAND 35, 105
- «ТЕХНОТРЕЙД» 65
- ULTRA COMPUTERS 69
- ASUS 77, 83
- «АКЕЛЛА» 147

- «1С» 149
- «РУССОБИТ-М» 56-57
- «БУКА» 145, 155, 161
- GILLETTE SERIES POWER CAP 153
- GILLETTE SERIES SHAVE PREPS 154
- «НОВЫЙ ДИСК» 157
- VIKA WEB 167

- SMX 171
- (GAME)LAND AWARDS 175
- E-SHOP 180
- NETLAND 183
- САЙТ GAMELAND.RU 185
- ЖУРНАЛ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ» 189
- ЖУРНАЛ «ХАКЕР» 192

- ЖУРНАЛ CGW RE «НОЧНОЙ ДОЗОР»
- РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА «СИ»
- РАДИО «ПОПСД»
- ЖУРНАЛ DVD ЭКСПЕРТ
- ЖУРНАЛ TOTAL DVD
- ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»



## БИЗНЕС ДУШИТ ТВОРЧЕСТВО

Джефф Минтер (создатель сериала *Tempest*) и студия *Lionhead* объявили об отмене *Unity* своего экспериментального проекта для *GameCube*. Причина очевидна: он коммерчески нежизнеспособен. Предполагалось, что это будет абстрактный шутер, основанный на взаимодействии музыки и световых эффектов – совсем как в *Rez* Тэцуи Мидзугути. С учетом того, что в работе над проектом наверняка принял бы участие и лично Питер Молине, один из известнейших игровых дизайнеров, в результате мог получиться настоящий шедевр. Впрочем, ни одного скриншота из игры так никто и не увидел. Минтер объяснил прессе, что выбор был таков: или в спешке доделать проект и выбросить его на рынок с неизбежным ухудшением качества, либо довести до идеального состояния, но выпустить в самом конце жизненного цикла *GameCube*, когда уже никто не захочет его издавать. От себя добавим, что принять во внимание стоит и низкую популярность *GameCube*, и коммерческую непривлекательность проекта в целом. Тот же *Rez* продавался плохо как на *Dreamcast*, так и на *PlayStation 2*. Хотя *Lumines*, его идейное продолжение, стал в Японии одной из первых игр на *PSP*. ■

## КОРОТКО

### ► FIRE EMBLEM:

*Souen no Kiseki* выйдет в Японии 20 апреля 2005 года. Разработчики пообещали включить в игру новый класс воинов, умеющих превращаться в чудовищ во время боя.

### ► АВТОСИМУЛЯТОР

*Enthusia Professional Racing* от *Konami* поступит в Японию в продажу в марте 2005 года. Напомним, что это амбициозный «ответ на *Gran Turismo 4*».

### ► В WILD ARMS:

*The 4th Detonator* можно будет импортировать сейвы из *Wild Arms: Altered Code F*, получая тем самым разные ценные бонусы вроде появления дополнительных сундуков с предметами.

## СПОРТИВНЫЕ ВОЙНЫ



Вспыхнули с новой силой бои в узком, но очень доходном секторе рынка.



Не успела компания *Take-Two* заявить о безусловном успехе серии игр *ESPN Sports* (разработчик – *Sega*), как *Electronic Arts* нанесла ответный удар. Крупнейшее западное издательство заключило соглашение с *NFL*, получив эксклюзивные права на создание официальных симуляторов американского футбола с настоящими командами, спортсменами и символикой. Срок действия – пять лет. Хотя в Европе и, тем более, в Японии игры серии *NFL* особенной популярностью не пользуются, в США они традиционно занимают первые места в хит-парадах.

Для *Microsoft Game Studios* решение *EA* стало дополнительным поводом для ухода с рынка спортивных игр – процесс этот, впрочем, тянется уже давно. Никаких сиквелов *Amped*, *Links* и *Top Spin* теперь уже точно не будет, так как студия *Indie Built* продана компании *Take-Two*. Последней это приобретение позволит расширить линейку спортивных игр за счет экстремальных видов вроде сноубординга, которыми соответствующее подразделение *Sega* не занимается. Что касается «выпадающего» *ESPN NFL*, то руководство компании думает над тем, как решить эту проблему. *Microsoft* в этой ситуации ничего не теряет. Хотя пару лет назад ей и был с большой помпой основан бренд *XSN Sports*, под которым выходили эксклюзивные для *Xbox* спортивные симуляторы, к настоящему моменту все команды, отвечавшие за их развитие, распущены или распроданы. *Electronic Arts*, начиная с 2004 года, и так бесперебойно снабжает консоль играми этого направления.

*Midway* прекращение сотрудничества с *NFL*, напротив, оказалось на руку. Сериал *NFL Blitz* всегда был несерьезным, новая же его часть, *Blitz: Playmakers*, лишь выигрывает за счет отказа от статуса официального. Ведь *NFL* никогда бы не одобрила внедрения в игру таких элементов, как теневые сделки между клубами, конфликты между спортсменами и драки на поле. *Midway* надеется создать серьезную альтернативу «чистеньким» симуляторам американского футбола. Работа над игрой идет уже более года, однако пресс-релиз *Midway* явно приурочен к громким заявлениям конкурентов. Кстати, лицензию для своей игры издательство все же прикупило – у телепередачи *Playmakers* канала *ESPN*. Выйдет *Blitz: Playmakers* в конце 2005 года. ■

## PS2 ПО ВОЗДУХУ



Американцам консоли развозят нашими самолетами. Пусть и им перепадет кусочек счастья.

В Европе и США продолжают перебои с поставками *PlayStation 2*. Это вызвано как повышенным спросом на консоль, так и проблемами с транспортом – из-за временного закрытия Суэцкого канала были сорваны все сроки. К тому же *Sony* недооценила спрос на новую *slim*-версию *PlayStation 2*. В связи с этим было принято решение арендовать несколько грузовых самолетов *An-24*, с тем чтобы организовать доставку *PS2* по воздуху. В одну такую машину помещается 40 тысяч консолей. Интересно, что компания уже давно использует самолеты конструкторского бюро Антонова в подобных целях. Заявление *Sony* призвано успокоить инвесторов, однако очевидно, что реакция сильно запоздала. Из-за проблем с поставками *PlayStation 2* сильно замедлился рост всей индустрии, да еще и в самый разгар преджественского бума. Впрочем, это играет на руку *Microsoft*: есть все шансы на то, что *Xbox* догонит *PlayStation 2* по ежемесячному объему продаж. ■



■ *Sony* недооценила спрос на *slim*-версию *PlayStation 2*, и чтобы не сорвать поставки, ей пришлось нанять грузовые *An-24*.



■ «Руку» разработчиков из *Microsoft* сложно не узнать – вгляните на бюст спортсменок из совершенно разных игр, сразу все поймете.

## ДОХОДЫ TAKE-TWO



Считать деньги в чужих карманах нехорошо, но издатели сами нам все рассказывают.

Американское издательство подвело итоги финансового года (у *Take-Two* он заканчивается 31 октября), и они вполне соответствуют ожиданиям. На последний квартал пришелся релиз *GTA: San Andreas*, что и привело к скачку прибыли и выручки – они составили \$62.6 млн. и \$438 млн. соответственно. Однако в целом за год результаты менее утешительные. Продажи составили \$1.13 млрд., однако чистая прибыль – лишь \$65.4, то есть для большей части игр значительные финансовые вложения были лишь незначительно перекрыты доходами. С другой стороны, тот же *San Andreas*, будучи без особых проблем портированным на *Xbox* и *PC*, наверняка серьезно улучшит показатели уже следующего года. Обе версии игры, как было заявлено, появятся на прилавках в июне 2005. ■





■ Хорошо иметь свой собственный остров. Пусть даже ненастоящий.

## ОСТРОВ ЗА 26 ТЫСЯЧ

➔ Реальный остров может быть уничтожен землетрясением или опустошен цунами. Виртуальный – более выгодное вложение капитала.

На днях была зафиксирована самая крупная в истории сделка по покупке виртуальной недвижимости. Дэвид Стори из Австралии приобрел симпатичный тропический остров за \$26.5 тысяч.

Игра Project Entropia, относящаяся к жанру MMORPG, была запущена в январе 2003 года. Она уникальна тем, что в ней существует постоянный курс обмена виртуальной и реальной валюты. В любой момент можно пополнить свой игровой счет с помощью кредитной карты, либо вывести свои сбережения в реальный банк. Подключение к Project Entropia ничего не стоит, ежемесячная плата отсутствует.

Владелец искомого острова, однако, не выбросил деньги на ветер. Как и в реальном мире, он получил право взимать плату с игроков, желающих

поохотиться в его угодьях, организовать добычу ресурсов, либо построить жилище. Конечно, сам Стори на словах хочет создать на острове поселение, где другим игрокам интересно было бы жить. Однако он вполне может и вернуть со временем вложенные деньги, хотя для этого придется немало потрудиться. Эксперты по виртуальной экономике заявляют, что если Project Entropia будет развиваться и дальше, то в результате остров может оказаться очень доходным предприятием. А вложение в него денег – более разумным предприятием, чем игра на бирже.

Отметим, что далеко не все издатели MMORPG поощряют смешивание виртуальной и реальной экономик. Так, Blizzard всячески преследует игроков World of Warcraft, пытающихся подработать таким образом. ■

## БОСС NINTENDO

Сатору Ивата не скупится на презрительные слова по отношению к PSP. Он считает, что Sony слишком сильно рассчитывает на «золотую формулу успеха», и ее детище не способно привлечь геймеров-новичков. Зато DS, как он считает, отлично подойдет людям, которые никогда играми не увлекались, в первую очередь – девушкам. Что касается продвинутой графики, то она не столь важна, если геймплей слишком сложен и требует много времени на освоение.

Пока что цифры продаж говорят в пользу Nintendo – пожалуй, впервые за много лет пафосная риторика боссов компании оправдана. Ивата сообщил, что из-за высокого спроса на DS Nintendo планирует увеличить производство до 1.5 млн. штук в месяц с возможностью оперативно поднять его до 2 млн., если возникнет такая необходимость. Напомним, что на данный момент уже реально продано (речь идет не о поставках в магазины) не менее 1.4 млн. DS, к концу календарного года эта цифра будет доведена до 2.8 млн. ■



■ Сатору Ивата, президент Nintendo.

## DIGITAL ILLUSION НЕ ПРОДАЕТСЯ?

➔ Даже Electronic Arts не всегда добивается желаемого. Доказано Digital Illusions.

Покупка издательством Electronic Arts шведского разработчика Digital Illusions, подарившего геймерам сериал Battlefield, находится под угрозой срыва. Дело в том, что группа акционеров, в общей сложности владеющих 28% акций компании, отказывается одобрить сделку. Этого вполне достаточно, чтобы заблокировать решение. Electronic Arts издает игры серии Battlefield и владеет 19% акций компании, однако Digital Illusions сохраняет права на соответствующую торговую марку. Попытка «большого брата» сделать Digital Illusions частью своей группы европейских студий (куда не так давно влился Criterion), вполне может и провалиться. Акционеры считают, что статус независимого разработчика выгоднее и перспективнее, тем более что не за горами релиз Battlefield 2 на PC и Battlefield: Modern Combat на консолях текущего и нового поколений. ■



■ Масштабные бои – визитная карточка сериала Battlefield.



## КИТАЙ В ОПАСНОСТИ

➔ Football Manager 2005 может стать причиной распадом Китая на несколько государств?

Министерство Культуры КНР объявило игру Football Manager 2005 угрозой суверенитету и территориальной целостности страны. Расстреливать геймеров пока никто не собирается, но штрафовать распространителей FM 2005 в Китае будут. Представители власти говорят, что прислушались к многочисленным жалобам китайских геймеров. Те были возмущены: в Football Manager 2005 Тайвань, Гонконг и Тибет являются независимыми странами. Владелец магазина, где продается игра, может быть оштрафован на сумму до \$3600. Издательство Sega оперативно отреагировало на претензии. Оказывается, чиновникам и протестующим геймерам на глаза попала европейская версия игры. Которая, естественно, была либо нелегально импортирована из Англии, либо и вовсе выкачана с пиратского сайта. С учетом того, что Sega далеко не первый день работает на китайском рынке (например, Shenmue Online и вовсе выйдет только в этом регионе), следует верить этой версии. В пресс-релизе также говорится, что в Китае выйдет специальная локализованная версия, которая, естественно, будет предварительно продемонстрирована властям и не поступит в продажу без их одобрения. Винить в грубой политической ошибке следует, скорее всего, непосредственно работников английской студии Sports Interactive. Сделана она, по-видимому, намеренно – если Тайвань и Гонконг еще можно условно выделить в самостоятельные «футбольные страны», то с Тибетом разработчики переборщили. Впрочем, вряд ли по отношению к ним последуют санкции. Ведь Football Manager 2005 стал одной из пяти самых быстро продаваемых игр для PC в истории Великобритании, и самой успешной игрой от Sega в Европе. ■



■ Если кто-нибудь догадается сделать игру, посвященную борьбе тибетских и уйгурских сепаратистов против имперского Пекина, жизнь его не будет стоить и гроша.



## JUICED ВСЕ-ТАКИ ВЫЙДЕТ?

Симулятор стритрейсинга от Juiced Games оказался одним из самых лакомых кусочков наследства безвременно покинувшего нас издательства Acclaim. На статус лучшей в жанре игра не претендовала, однако коммерческого успеха добиться вполне могла. За право издать игру боролись крупнейшие западные компании – Atari, Midway, Electronic Arts. Самую крупную сумму, \$10 млн., готова была выложить Take-Two, однако THQ предложила на \$500 тыс. больше, и в ноябре выкупила права на проект. Теперь релиз Juiced назначен на май 2005 года, а разработчики принялись далее совершенствовать свое детище (хотя еще в августе 2004 прессе была выдана финальная версия игры, которая и поступила бы в продажу, если бы не банкротство Acclaim). ■



■ Яркие машинки в Juiced пленили сердца многих руководителей издательства.

## КОРОТКО

### ► SQUARE ENIX

вспомнила о продемонстрированном на E3 проекте Musashi Samurai Legend (PS2), он все-таки должен поступить в продажу в течение 2005 года. В Японии он будет носить название Musashiden II: BladeMaster. Никакой новой информации о геймплее не поступило.

### ► NAMCO ОТПРАВИ-

ЛА в японские магазины 600 тыс. копий ролевой игры Tales of Rebirth. Большая их часть уже распродана.

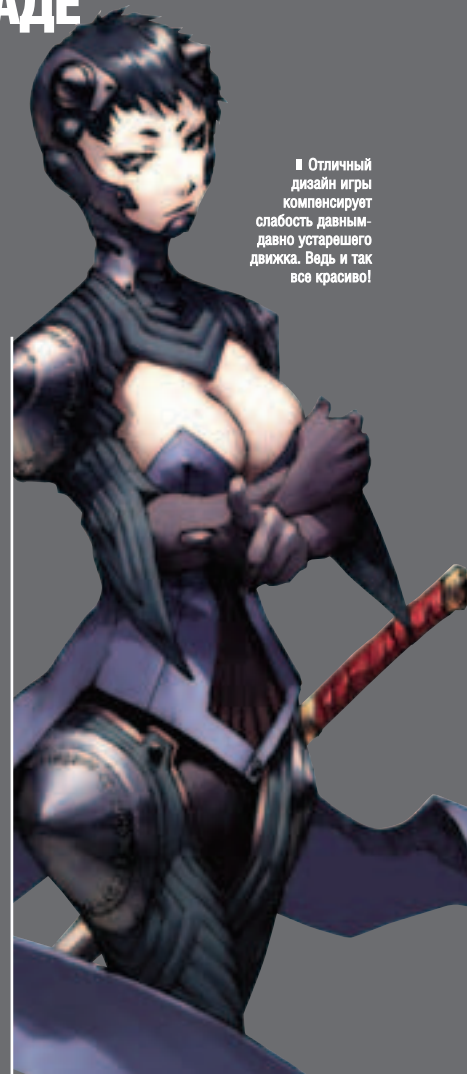
### ► АНОНСИРОВАН

БОКС-СЕТ Metal Gear Solid 3: The Extreme Box, содержащий четыре DVD с видео. Фанаты игры смогут ознакомиться с секретами, тактическими советами, комментариями разработчиков и прочей дополнительной информацией. Кроме того, в комплект войдет книга The History of Metal Gear Series. В продажу все это поступит в марте 2005, пока что только в Японии.

## STELLA DEUS НА ЗАПАДЕ

➔ Поклонникам Disgaea будет во что играть в 2005 году!

Американское отделение Atlus планирует издать в США тактическую ролевую игру Stella Deus: The Gate of Eternity, дата релиза намечена на май 2005. Тем самым Atlus USA компенсирует «провал» в своей линейке игр, появившийся после решения Nippon Ichi самостоятельно заниматься локализацией своих проектов в Северной Америке. Stella Deus относится к классическим японским TRPG, где бои идут пошагово и «по клеточкам». Персонажи атакуют холодным оружием, применяют магию; есть и приемы, выполняемые несколькими героями одновременно. Графика выглядит старомодной, однако хардкорных геймеров это несколько не волнует. После успеха Disgaea: Hour of Darkness к жанру на Западе вновь появился интерес; даже на GameCube выйдет проект этого направления – Fire Emblem. ■



■ Отличный дизайн игры компенсирует слабость давным-давно устаревшего движка. Ведь и так все красиво!



# 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](mailto:technotrade@technotrade.ru)

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

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

**ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.**

**FLATRON®**  
freedom of mind

Lif's Good LG



## СЕТЕВАЯ RPG ДЛЯ GAMESUBE

Hoteland уже несколько лет разрабатывается японской компанией Chunsoft, дата релиза неизменно откладывается. Не так давно издательство вообще заморозило работу над проектом, однако на днях все же определило новый дедлайн. Эта вторая на GameCube сетевая RPG (после Fantasy Star Online) должна поступить в продажу весной 2005. В отличие от полноценных MMORPG, Hoteland можно проходить как по сети с друзьями, так и в одиночку – в этом она схожа с PSO или же проектами вроде Resident Evil: Outbreak. Центрального сервера с игровым миром у Hoteland, видимо, не будет – геймеры будут соединять свои GameCube напрямую (через Интернет, естественно). У такого технического решения есть ощутимый плюс – нет никакой абонентской платы. Тот, кто возьмет на себя роль сервера (к которому может подключиться до 35 человек, становится «богом» мира игры, простые геймеры могут обращаться к нему свои молитвы, то есть просьбы о помощи. Издавать Hoteland на Западе пока никто не собирается. Nintendo, напомним, в сетевых играх не заинтересована. ■



## КОРОТКО

► **КОМПАНИЯ PARAMOUNT** снимает фильм по мотивам сериала Splinter Cell, режиссер – Питер Берг.

► **SEGA EUROPE** решила, что игру Feel The Magic XY/XX (Kimi no Tame Nara Shinegu в Японии) для DS на европейском рынке лучше издать как Project Rub (ранее это было рабочим названием проекта).

► **NINTENDO ОБЕЩАЕТ** выпустить дополнение к DS/GBA, позволяющее проигрывать MP3 и MPEG-4. Носитель информации – карты формата SD.

► **ПЯТАЯ ЧАСТЬ DYNASTY WARRIORS** находится в разработке. Занимается этим все та же команда Omega Force, подконтрольная Коеи. В Японии игра поступит в продажу уже 24 февраля, а в марте доберется до США. Европейский релиз пока не объявлен.

## «ФУТБОЛОМ» МЕНЬШЕ



Бизнес жесток. Промахнулся один раз – уступи место удачливым соперникам.

Codemasters прекратила работу над следующей игрой серии Club Football, хотя и пообещала, что сериал футбольных менеджеров LMA будет продолжен. Предполагалось, что Club Football понравится самым преданным фанатам спорта, ведь серия включала в себя множество версий одной и той же игры, «привязанных» к конкретному клубу, с использованием соответствующей атрибутики. Поначалу дела шли успешно – возможно, из-за оригинальности идеи, однако вторая подборка Club Football полностью провалилась. Третьей уже не будет. Представители издательства признаются, что проблема не в концепции серии. Просто рынок футбольных симуляторов переполнен, и на нем есть гораздо более качественные игры, чем те, что делает Codemasters. ■



## ВСЕМ ВЫЙТИ ИЗ СУМРАКА!



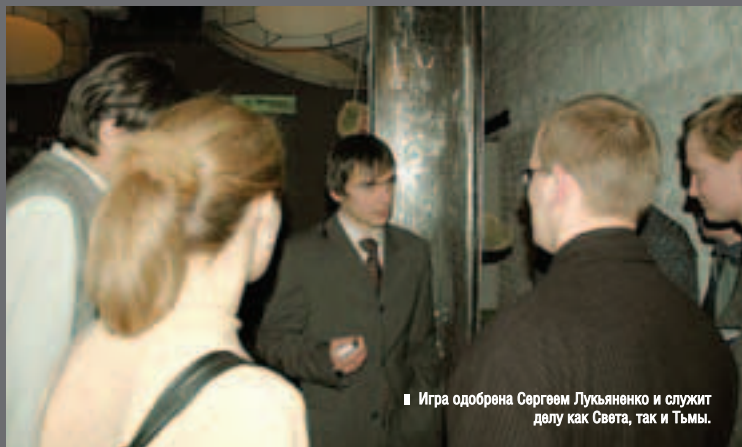
Хочешь стать Иным? Для этого не потребуется кровь двенадцати девственниц!

7 декабря группа японских компаний «Сумитомо» при поддержке Сергея Лукьяненко устроила презентацию мобильной SMS-игры «Ночной Дозор», ознаменовав тем самым начало официальных SMS-боев между кланами Света и Тьмы. Теперь у каждого из вас есть воз-

можность стать «Иным» – сверхчеловеком, обладающим магическими возможностями. Отправляя текстовые команды по SMS со своего мобильного телефона, вы можете принять участие в битве Света и Тьмы с вполне реальными соперниками. Цель действий состоит в том, чтобы



выполнять задания своего Дозора по обезвреживанию наиболее опасных игроков противника и различные миссии, тем самым приобретая опыт и повышая свой уровень. Также есть возможность играть командами. На данный момент и без того самая крупная и сильная команда нашего издательства (game)land объявила о наборе добровольцев. Выходите из Сумрака! Кстати, ежемесячно среди лучших игроков нашей команды будут разыгрываться ценные призы. Подробности на сайте: <http://www.gameland.ru>. Пока участвовать в игре могут только абоненты Би Лайн GSM и МегаФон Московского региона. Более подробную информацию об SMS-игре «Ночной Дозор» вы можете узнать, посетив сайт [www.dozorsms.ru](http://www.dozorsms.ru) ■



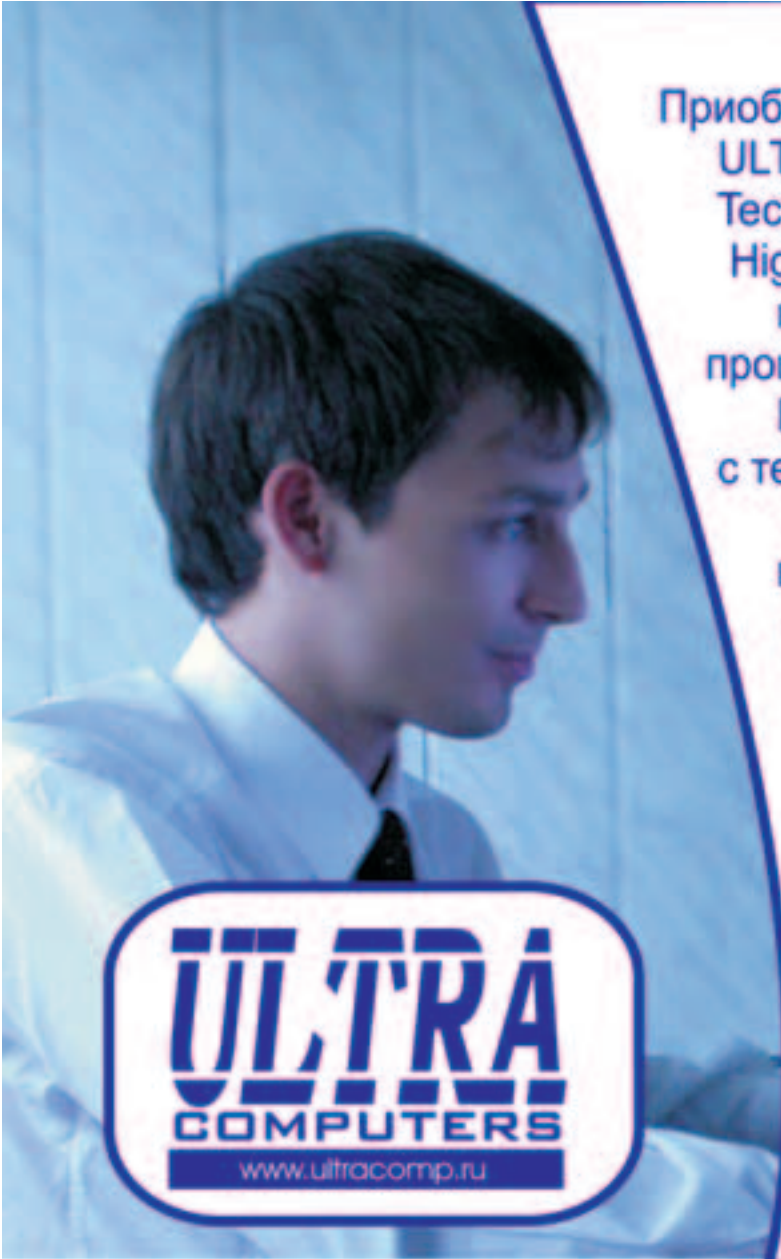
Игра одобрена Сергеем Лукьяненко и служит делу как Света, так и Тьмы.

## СИКВЕЛ DRAKENGARD

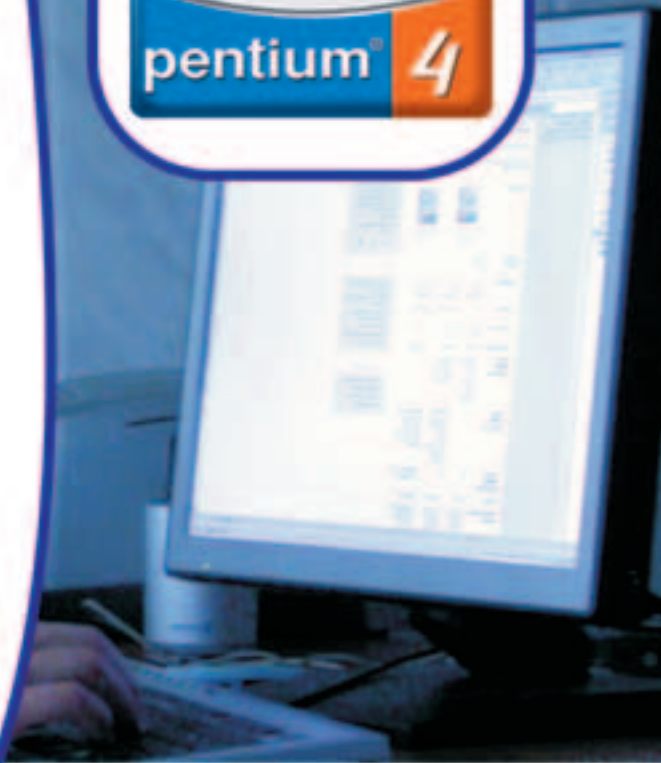
Спорная action/RPG от Square Enix, где сочетались идеи Panzer Dragoon и Dynasty Warriors, неблагоприятно принятая критикой, все же получит продолжение. Дело в том, что продажи (во всяком случае, в Стране восходящего солнца) были неплохи и проект оказался прибыльным. Сиквел в Японии будет именоваться Drag-On Dragoon 2: Love Red, Ambivalence Black, на Западе – скорее всего Drakengard 2.

Разработкой занимаются те же люди, что и ранее – команда Cupra. Drakengard 2 – первый сиквел, со времени событий первой части прошло лишь 18 лет. Главный герой оригинального Drakengard пропал без вести, и протагонистами игры являются молодой рыцарь Nowe и девушка Mapa, «связанная» с драконом. По ходу действия управлять можно будет обоими, произвольно сменяя персонажа. Игровая механика по большей части должна остаться прежней, обещают лишь незначительные усовершенствования. ■





Приобретите  
**ULTRA**  
 TechnoEdge  
 High Torque  
 на базе  
 процессора Intel®  
 Pentium® 4  
 с технологией HT.  
 Избежав  
 возрастающих  
 расходов на  
 техническую  
 поддержку  
 старых ПК,  
 Вы можете  
 повысить  
 продуктивность  
 работы  
 Вашей  
 компании.



Более 8000 наименований на  
 складе компьютеров,  
 комплектующих, ноутбуков,  
 оргтехники, аудио-,  
 видеотехники, Hi-Fi и  
 компонентов, мобильных  
 телефонов, аксессуаров.

Доставка

Продажа  
 в кредит

Сборка  
 компьютеров  
 на заказ

Оплата в рублях РФ  
 долларах США  
 и евро

Программа поощрения  
 постоянных клиентов:  
[www.club.ultracomp.ru](http://www.club.ultracomp.ru)

Москва [www.ultracomp.ru](http://www.ultracomp.ru)  
 (095) 775-7566  
 М. Коломенская, ул. Коломенская, д.17  
 М. Отрадное, Юрловский проезд, д.13

С.-Петербург [www.spb.ultracomp.ru](http://www.spb.ultracomp.ru)  
 (812) 336-3777  
 М. Кировский завод, ул. Возрождения, д. 20А

Интернет-магазины: [www.ULTRA-online.ru](http://www.ULTRA-online.ru)  
[www.spb.ULTRA-online.ru](http://www.spb.ULTRA-online.ru)

**Пришло время заменить Ваши старые ПК?**

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



## АМЕРИКАНСКИЙ РС-ЧАРТ ЗА НОЯБРЬ

- |  |                           |
|--|---------------------------|
| 1. Half-Life 2                                     | Vivendi Universal         |
| 2. World of Warcraft                               | Blizzard                  |
| 3. World of Warcraft Collector's Ed.               | Blizzard                  |
| 4. The Sims 2                                      | Electronic Arts           |
| 5. RollerCoaster Tycoon 3                          | Atari                     |
| 6. EverQuest II (DVD)                              | Sony Online Entertainment |
| 7. EverQuest II (CD)                               | Sony Online Entertainment |
| 8. Half-Life 2: Collector's Ed.                    | VU Games                  |
| 9. The Sims 2 Special Edition                      | Electronic Arts           |
| 10. EverQuest II Collector's Ed.                   | Sony Online Entertainment |
| 11. Zoo Tycoon 2                                   | Microsoft                 |
| 12. Rome: Total War                                | Activision                |
| 13. Medal of Honor: Pacific Assault                | Electronic Arts           |
| 14. Doom 3   | Activision                |
| 15. Vampire: The Masquerade – Bloodlines           | Activision                |
| 16. Medal of Honor: Pacific Assault Director's Ed. | Electronic Arts           |
| 17. Ultima Online: Samurai Empire                  | Electronic Arts           |
| 18. Need for Speed Underground 2                   | Electronic Arts           |
| 19. Axis & Allies                                  | Atari                     |
| 20. Call of Duty                                   | Activision                |

### КОРОТКО

#### ▶ ПОПУЛЯРНОСТЬ

**GAMECUBE** должна подстегнуть очередная RPG серии Pokemon. Nintendo обещает красивую трехмерную графику в духе Pokemon Colosseum и нового главного героя.

▶ **ДЛЯ ФАНАТОВ** ретро-игр Atari готовит сборник Retro Atari Classics (DS). В него войдут десять древних хитов: Pong, Missile Command, Asteroids, Breakout, Centipede, Tempest, Warlords, Gravitar, Lunar Lander и Sprint. Европейский релиз намечен на март 2005.

▶ **ЗА ДВЕ НЕДЕЛИ** компания Ubisoft продала 1.8 млн копий игры Prince of Persia: Warrior Within. Успехом она пользуется и в России – новый «Принц» раскупается в два раза быстрее, чем первый.

▶ **В 24 (177) НОМЕРЕ** мы допустили неточность, указав компанию «Акелла» в качестве издателя MMORPG Final Fantasy XI в России. Компания «Акелла» является эксклюзивным дистрибутором игры на территории нашей страны. Издателем игры в России является компания UbiSoft.

## КУЧА ЛОКАЛИЗАЦИЙ ОТ «1С»



Крупнейшее российское издательство представляет новую линейку своих проектов.



Фирма «1С» разродилась целой облоймой анонсов о локализации почти десятка проектов, которые должны появиться в течение 2005 года (речь идет преимущественно о первой половине). В списке русскоязычных релизов фигурируют следующие игры:

**MIAMI VICE** – 3D-action от третьего лица, созданный по мотивам одноименного детективного телесериала (в России «Полиция Майами: Отдел нравов»).

**DAY OF THE MUTANTS** – постапокалиптический 3D-action, напичканный радиоактивными пустынями, кровавыми мутантами, перестрелками и, конечно же, гонками на автомобиле. Сдается нам, разработчики Chrome и Xpand Rally из компании Techland собираются покуситься на лавры Fallout.

**ANITO: DEFEND A LAND ENRAGED** – эта экзотическая action/RPG, созданная на солнечных Филиппинах, должна перенести игроков на просторы средневековой Азии.

#### WORLD WAR II TANK COMMANDER

– аркадный танковый симулятор, в котором игроку предстоит управлять железным монстром M4 «Шерман». Galactic Civilization: Altarian Prophecy – add-on к известной космической пошаговой стратегии Galactic Civilization, обожаемой поклонниками Master of Orion.

**DUNGEON LORDS** – трехмерная хакн-слэшевая RPG от Дэвида Брэдли, создателя лучших частей знаменитейшей ролевой серии Wizardry.

**LEGACY: DARK SHADOWS** – научно-фантастический квест, главная героиня которого подвизается на ниве частного сыска.

**EL MATADOR** – шутер, в котором игроку предстоит побывать в шкуре агента по борьбе с организованной преступностью, схлестнувшегося с латиноамериканской наркомафией.

**ETROM: THE ASTRAL ESSENCE** (в России – «Этром») – динамичная action/RPG, наподобие Arcanum'a скрещивающая технологию и магию. ■



■ Новая игра от Blizzard необыкновенно популярна в США.

## УДИВИТЕЛЬНАЯ СТРИМ-АРЕНА



Онлайновые игры пользуются популярностью во всем мире. Не является исключением и Россия.

Что делать геймеру в Рунете? До недавнего времени вопрос этот казался праздным – то же, что и остальным... А теперь, после появления игрового портала «Стрим-арена» (<http://streamarena.ru>), можно долго смаковать все грани свалившегося на геймеров богатства. Хотите сыграть в Half-Life 2? Пожалуйста! Не нравится? Тогда, может быть, «Ил 2»? Или Far Cry? Здесь ждут всех, у кого есть легальные версии соответствующих игр. А для абонентов «Стрим» игровой трафик вообще бесплатный. Недавно пошла акция, во время которой всем, вновь подключающимся к этой услуге, полагался бесплатный экземпляр легальной (разумеется) версии Half-Life 2, а в перспективе игроков ждет открытие гоночного сезона Street Racing Syndicate.

Хочется чего-то более «приземленного»? Добро пожаловать на «Территорию». Что это? А это первая в России бесплатная игровая вселенная. Зайти в нее можно прямо из браузера по адресу <http://territory.ru>. И прожить там вторую жизнь, если понравится. И кто, скажете вы, придумал такое? Тот самый человек, который недавно распевал на всю страну: «Хочешь, я тебе что-то покажу?», а теперь вот одумался и показал, наконец. Зовут его Сергей Жуков, он больше известен как солист коллектива «Руки вверх». И хотя основным занятием жителей «Территории» пока остаются клановые войны, Сергей вовсю ведет переговоры со столичными ВУЗами о привнесении в игру нового элемента – высшего образования. Как это будет – пока сложно представить, но идейный вдохновитель проекта полон решимости. ■



# Новая перспектива

- Жизнь без ограничений



Гарантия 1 год Служба технической поддержки [asus@rrc.ru](mailto:asus@rrc.ru)

**ASUS MyPal A730** – первый карманный персональный компьютер со встроенной 1.3-мегапиксельной цифровой камерой. **MyPal A730** имеет 3.7-дюймовый трансфлективный TFT-дисплей, поддерживающий разрешение 640 x 480, поднимающий качество изображения наладонников на новый уровень. **MyPal A730** оборудован новейшим процессором от Intel®, значительно экономящим заряд батареи, сохраняя высокую вычислительную мощность. Беспроводное соединение Bluetooth, инфракрасный порт, универсальные слоты расширения CompactFlash Type II и SecureDigital - все это встроено в **MyPal A730**.

- Процессор Intel® XScale PXA270 520МГц
- Трансфлективный TFT-дисплей 3.7" с разрешением 640x480
- 1.3- мегапиксельная камера (со вспышкой)
- 64Мб постоянной памяти и 64Мб оперативной памяти
- Универсальные слоты расширения CompactFlash Type II и SecureDigital
- Встроенные Инфракрасный порт и Bluetooth
- Сменная Li-Ion батарея емкостью 1100МА\*ч, позволяющая работать до 9 часов (опциональная батарея 1800МА\*ч позволяет работать до 14 часов)
- 117.5 x 72.8 x 16.9 мм; 170г
- Операционная система Microsoft® Windows Mobile™ 2003 Second Edition



## RRC

Тел.: (095) 956-1717, 133-5320

Факс: (095) 133-5230

Web: [www.rrc.ru](http://www.rrc.ru)

**MYPAL**  
ASUS MYPAL A730

ТРЕБУЕТСЯ ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ИНТЕРНЕТУ!

Акелла

# EVERQUEST II

30 дней игры БЕСПЛАТНО!  
Карты онлайн на сайте  
www.akella.com

UBISOFT  
SOE  
SONY ONLINE ENTERTAINMENT

pc dvd-rom

Действие EverQuest 2 происходит в будущем мире Norrath, который по прошествии 500 лет возмужел в новую эпоху своего развития. Традиционные EQ2 не имеют аналогов: здесь оригинальные расы, классы, профессии, умения, предметы.



визуальных технологий, невероятный уровень детализации позволяет создавать для каждого персонажа уникальную внешность и наделять его присущими ему чертами. Тщательно отточенная игровая механика позволяет чувствовать себя в игре комфортно как всегдаиграющим MMORPG, так и новичкам.



Детализированный игровой мир колоссальных размеров, тысячи предметов экипировки 16 рас, 24 класса и 50 уровней развития персонажа. Возможность иметь собственное жилище и верное животное для передвижения по игровому миру. Многочисленные гильдии и игровые сообщества для совместных рейдов и организации производства.



www.akella.com



© 2005 Akella. © 2004 Ubisoft. Все права защищены. Интернет-компания осуществляет продажу в дистрибуции www.ubisoft.com  
E-mail: akella@akella.com  
Отдел продаж: (095) 363-46-14  
Представитель на Украине: "МултиТрейд" www.multitrade.com.ua

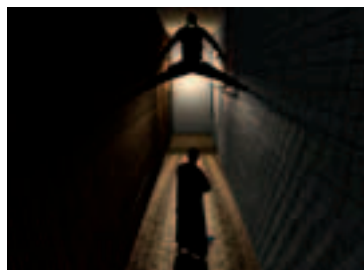


EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Ubi Soft Entertainment under license from Sony Online Entertainment Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment Inc. © 2005 Sony Online Entertainment Inc.

## Галерея



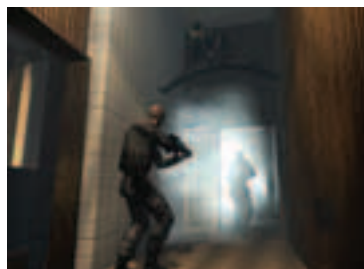
Кадры из Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory.



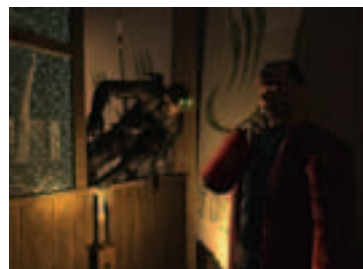
У охранника есть уникальный шанс выстрелить в уязвимое место Сэма Фишера.



Бросит пушку, гад, куда он денется? Жизнь друга важнее выполнения миссии.



Человек-паук на такое разве способен? Американские шпионы лучше всех!



Куренью объявим мы войну!

## EA СКУПАЕТ КОНКУРЕНТОВ

Ubisoft может стать частью крупнейшего независимого издательства в мире.

Корпорация Electronic Arts провернула выгодную сделку, приобретает у инвестиционной компании Talpa Beheer B.V. 19,9% акций французского издателя Ubisoft Entertainment. Официальные лица EA отказались комментировать финансовые условия, но эксперты считают, что покупка обошлась монстру игровой индустрии в 85-100 миллионов долларов. Между тем представители Ubisoft незамедлительно окрестили действия Electronic Arts «враждебными». Они считают, что «электроника» собирается прибрать к рукам студию Ubisoft, уже готовые к переходу на консоли нового поколения. Такого же мнения придерживаются и финансовые аналитики. Скорее всего, в ближайшем времени Electronic Arts предпримет попытки получить полный контроль над Ubisoft. ■



## КОРОТКО

► **МАРТИН ЭДМОНДСОН**, создатель сериала Driver, покинул пост руководителя студии Reflections. Именно он основал ее в 1984 году.

► **BROWNIE BROWN**, разработчик Magical Vacation и Sword of Mana для GBA, работает над несколькими проектами для платформ Nintendo, в том числе Magical Vacation 2 (DS).

► **КОНАМИ ОБЪЯВИЛА**, что Metal Gear Acid и Metal Gear Solid 3: Snake Eater умеют использовать соединение PSP и PS2 USB-кабелем.

► **КОМПАНИЯ «БУКА»** объявила о намерении издать на территории России тактический FPS на тему Второй мировой Brothers In Arms Road to Hill 30. Западный релиз проекта состоится в феврале 2005 года, а русскоязычный вариант игры появится в продаже в марте.

► **CYANIDE STUDIO** работает в настоящее время над expansion pack'ом к «фэнтезийному симулятору американского футбола» Chaos League. Планируется, что продолжение, получившее название Sudden Death, выйдет летом 2005 года.

► **РЕЛИЗ ОНЛАЙН-ВОЙ RPG** The Matrix Online перенесен с января на весну 2005 года. Издатель проекта решил проявить заботу о пользователях и продлил период тестирования игры на несколько месяцев, дабы вычистить все баги.

► **ELIXIR STUDIOS**, получившая инвестиции в размере 1 миллион фунтов стерлингов, работает над неанонсированным проектом для Vivendi и собирается делать сиквел к Evil Genius, а также прототип игры для консолей следующего поколения.

## ИЩУТСЯ НОВЫЕ ГАЙДЗИНЫ

Российский разработчик компьютерных игр Gaijin Entertainment сообщает о переезде в новый, более просторный офис, расположенный на двенадцатом этаже высочайшего здания. Такие перемены связаны с открытием новых проектов и появлением горячих вакансий на различные должности.

Иван Кузнецов, PR-менеджер компании, приглашает на работу в Gaijin Entertainment:

*«Наша компания – это место где работают профессионалы. Мы ценим людей, которые обладают креативным мышлением, знаниями, опытом, а главное, желанием работать. Мы постоянно находимся в поиске лучших специалистов, и нам интересно сотрудничество с профессионалами, имеющими высокую мотивацию к самореализации.»*

*Мы предлагаем сотрудникам высокий уровень заработной платы, оплачиваемый отпуск, больничный. И в целом замечательные условия для работы. В ближайшее время для наших сотрудников будут готовы: спортзал и комната отдыха, где будет установлен проектор, а также богатая библиотека DVD-фильмов, игр и музыки. На данный момент в «Гайдзин» требуются в большом количестве следующие специалисты: 3D моделлер, аниматор, текстурщик, игровой дизайнер, а также художник-скетчер.*

*Если вы хотите хорошо зарабатывать, работать в крепкой и дружной команде над интересными игровыми проектами, то звоните нам и пишите:*

*Любовь Лагутина, менеджер по персоналу: e-mail: luba@gaijin.ru – телефон: 189-25-48» ■*



## ТУРНИРЫ И КОНКУРСЫ

Впервые выходные февраля Московская Ассоциация Файтеров и проект GuiltyGear.ru откроют сезон 2005 года турниром по 2D-файтингам Guilty Gear XX #Reload и Guilty Gear Isuka. Более подробную информацию о дате и месте проведения, формате и правилах турнира и призовом фонде всегда можно получить на сайте <http://www.guiltygear.ru> и на форуме <http://forums.cownet-work.ru/index.php?showforum=47>. Рекомендуем читателям «СИ» из Москвы, Санкт-Петербурга, да и других регионов России, откуда можно легко добраться до столицы, принять в нем участие. Вопросы на эту тему можно задать также на форуме сайта <http://www.gameland.ru>.

Кроме того, в одном из ближайших номеров стартует конкурс Anime Music Video и Game Music Video. Подробные правила появятся тогда же, но уже сейчас можно начинать готовить свои работы. Жестких условий на тему и содержание роликов не будет; разве что, слишком откровенную эротику в них лучше не включать. Анонс конкурса также появится на сайте <http://www.gameland.ru>. Оставайтесь с нами! ■



освободить угнетенные народы Прощения из-под власти Империи.

### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout



Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Прощение - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал таконий. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и



Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система

Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас

Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов

Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов

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



© 2005 "Акелла"  
Все права защищены.  
Независимое копирование, распространение  
игры и доставки [www.akella.com](http://www.akella.com)  
оптовая продажа: (995)363-4814  
телефон поддержки: support@akella.com  
представитель из Украины: "Мультимедиа"  
[www.multimedia.com.ua](http://www.multimedia.com.ua)



Акелла



**Mercenaries** | Аналог Grand Theft Auto, но на военную тему. Исключительно перспективный боевик.



**Rumble Roses** | Смешной реслинг от Konami. Много обнаженного тела, мало смысла.



**Geist** | Игра была анонсирована раньше Psi-Ops и Second Sight, а выйдет куда позже. Да, это тоже «парапсихологический боевик».

## ДОЖДАЛИСЬ?

### CAPCOM FIGHTING JAM

■ Платформа: PS2  
■ Издатель: Capcom

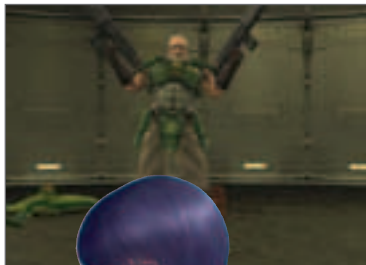
Файтинг, где Capcom собрала лучших бойцов из своих игр, уже вышел в США под названием Capcom Fighting Evolution и анонсирован для европейского рынка. Впрочем, игра рассчитана на фанатов и особой ценности для жанра не имеет. ■



### NEO CONTRA

■ Платформа: PS2  
■ Издатель: Konami

Вторая часть Contra на PS2 обещает стать более трехмерной, менее сложной и очень красивой. Новая система управления удобна – мы оценили ее еще на E3 2004. Хитом планетарного масштаба эта аркада не станет, но запомнится геймерам надолго. ■



■ Мотоко Кусанэги – героиня Ghost in the Shell: Stand Alone Complex. Игра уже вышла в США, а вскоре доберется и до Европы. Рекомендуем!



## САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ БОЕВИК?

Full Spectrum Warrior стал одной из лучших игр для Xbox, добрался он уже и до PC, добившись любви поклонников персональных компьютеров. А в марте появится на PS2!

## PLAYSTATION 2



Дата	Игра	Издатель	Регион
28.01	NFL Street 2	Electronic Arts	Европа
04.02	Atari Anthology	Atari	Европа
04.02	* Megaman X8	Capcom	Европа
04.02	* Phantom Brave	Koel	Европа
08.02	Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	Европа
11.02	* Capcom Fighting Jam	Capcom Europe	Европа
11.02	Legend of Kay	JoWood	Европа
11.02	Playboy: The Mansion	Ubisoft	Европа
14.02	* NARC	Midway	США
18.02	* Mercenaries	LucasArts	Европа
22.02	Phantom Crash 2	Konami	США
25.02	* Brothers In Arms	Ubisoft	Европа
25.02	* Samurai Warriors Xtreme Legends	Koel	Европа
25.02	* Samurai Warriors: Xtreme Legends	Koel	США
25.02	Legend of Kay	Jowood	Европа
01.03	* Pro Evolution Soccer 4	Konami	США
04.03	Neighbours From Hell	JoWood	Европа
11.03	Kao The Kangaroo Round 2	Jowood	Европа
11.03	* Shadow Hearts: Covenant	Midway	Европа
15.03	* Mercenaries	LucasArts	Европа
22.03	Stolen	HIP	США
22.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	США
24.03	* Devil May Cry 3	Capcom	Европа
25.03	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
25.03	Cold Winter	VU Games	Европа
25.03	* Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Европа
25.03	* Darkwatch	Sega Sammy	Европа
25.03	* World Racing 2	TDK	Европа
25.03	* Neo Contra	Konami	Европа
25.03	* Rumble Roses	Konami	Европа
25.03	Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	* Death by Degrees	SCEE	Европа
25.03	* Destroy All Humans!	Ubisoft	Европа
25.03	Monster Hunter	Capcom	Европа
25.03	Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Европа
25.03	* Karaoke Stage	Konami	Европа
25.03	Stolen	HIP	Европа
25.03	* Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	Atari	Европа
25.03	* Cold Fear	Ubisoft	Европа
25.03	* Full Spectrum Warrior	THQ	Европа
25.03	Seven Sins	Monte Cristo	Европа
25.03	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen	Европа
25.03	* MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
26.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
28.03	Killer 7	Capcom	Европа
29.03	Red Ninja: End of Honor	VU Games	США
29.03	* Predator: Concrete Jungle	VU Games	США
29.03	* Dynasty Warriors 5	Koel	США
01.04	* Ace Combat 5	SCEE	Европа
02.04	* Viewtiful Joe 2	Capcom	Европа
29.04	* LEGO Star Wars	Eidos	Европа
29.04	* Kessen III	Koel	Европа
05.05	* Star Wars: Episode III	LucasArts	Европа
TBA	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBA	* Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	Carmageddon	SCI	Европа
TBA	Fight Night 2005	Electronic Arts	Европа
TBA	Monster Hunter	Capcom	Европа
TBA	* Okami	Capcom	Европа
TBA	Resident Evil Outbreak File #2	Capcom	Европа
TBA	* Shaman King	Konami	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	The Warriors	Rockstar	Европа

## GAMECUBE



Дата	Игра	Издатель	Регион
11.01	* Resident Evil 4	Capcom	США
11.01	Virtua Quest	Sega	США
28.01	NFL Street 2	Electronic Arts	Европа
01.02	* Fire Emblem	Nintendo	США
04.02	* Donkey Kong: Jungle Beat	Nintendo	Европа
07.02	* The Legend of Zelda: Four Swords	Nintendo	Европа
08.02	Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	Европа
14.02	* Star Fox: Assault	Nintendo	США
15.02	* Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	США
01.03	* Geist	Nintendo	США
04.03	Neighbours From Hell	JoWood	Европа
18.03	* Mario Party 6	Nintendo	Европа
16.03	* Donkey Kong: Jungle Beat	Nintendo	США
22.03	Stolen	HIP	США
23.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	США
25.03	Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	* Stolen	HIP	Европа
26.03	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
28.03	Resident Evil 4	Capcom	Европа
28.03	* Killer 7	Capcom	Европа
02.04	* Viewtiful Joe 2	Capcom	Европа
01.05	* Advance Wars: Under Fire	Nintendo	США
25.06	* Geist	Nintendo	Европа
TBA	* Virtua Quest	Sega	Европа
TBA	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	* Star Fox: Assault	Nintendo	Европа
TBA	Nintendo Puzzle Collection	Nintendo	Европа
TBA	* Giftpia	Nintendo	Европа
TBA	Pokemon Box	Nintendo	Европа
TBA	* The Bard's Tale	VU Games	Европа
TBA	Custom Robo	Nintendo	Европа
TBA	* Timesplitters: Future Perfect	Eidos	Европа
TBA	* Advance Wars: Under Fire	Nintendo	Европа
TBA	* Fire Emblem	Nintendo	Европа
TBA	Amazing Island	Sega	Европа
TBA	* Puyo Pop Fever	Sega	Европа
TBA	* Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Европа
TBA	* Fight Night 2005	Electronic Arts	Европа
TBA	* NBA Street V3	Electronic Arts	Европа

## XBOX



Дата	Игра	Издатель	Регион
14.01	* CSI: Crime Scene Investigation	Ubisoft	Европа
28.01	Close Combat: First to Fight	Take-Two	Европа
28.01	NFL Street 2	Electronic Arts	Европа
08.02	Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	Европа
11.02	* Playboy: The Mansion	Ubisoft	Европа
18.02	* Mercenaries	LucasArts	Европа
20.02	* Constantine	SCI	Европа
22.02	* Unreal Championship 2	Midway	Европа
25.02	* Brothers In Arms	Ubisoft	Европа
25.02	Animanlacs: The Great Edgar Hunt	Ignition	Европа
25.02	* The Punisher	THQ	Европа
25.02	* Brothers in Arms	Ubisoft	Европа
27.02	* Forza Motorsport	Microsoft	Европа
04.03	* Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Европа
04.03	Neighbours From Hell	JoWood	Европа

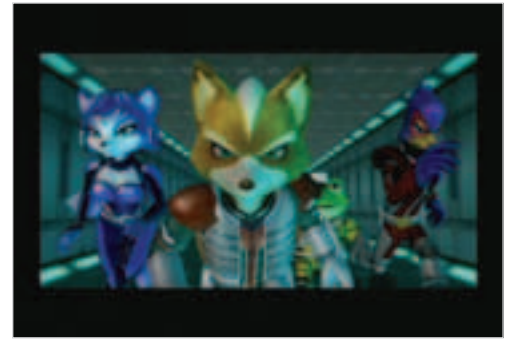




■ **Fahrenheit** | Похоже, что владельцы PC все-таки получат свою игру в духе Shenmue.



■ **Kameo: Elements of Power** | Игру миллион раз откладывали, но она все еще готовится в недрах Rare.



■ **Star Fox: Assault** | очередной очевидный хит для GameCUBE. Продолжает идеи Star Fox 64 с Nintendo 64.

04.03	* Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Европа
11.03	Kao The Kangaroo Round 2	Jowood	Европа
25.03	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
25.03	Iron Phoenix	Sega Sammy	Европа
25.03	* Conker: Live and Reloaded	Microsoft	Европа
25.03	* Darkwatch	Sega Sammy	Европа
25.03	World Racing 2	TDK	Европа
25.03	Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	* Destroy All Humans!	THQ	Европа
25.03	Notorious: Die to Drive	THQ	Европа
25.03	Stolen	HIP	Европа
25.03	* Oddworld: Stranger's Wrath	Electronic Arts	Европа
25.03	Cold Fear	Ubisoft	Европа
25.03	MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
26.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
29.04	* LEGO Star Wars	Eidos	Европа
05.05	Star Wars: Episode III	Ubisoft	Европа
27.05	* Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen	Европа
18.06	Battlestations: Midway	SCI	Европа
01.07	Close Combat: Red Phoenix	Take-Two	Европа
TBA	* Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBA	* Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	Carnageddon	SCI	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	* TimeSplitters Future Perfect	Electronic Arts	Европа
TBA	* Kameo: Elements of Power	Microsoft	Европа

29.04	* LEGO Star Wars	Eidos	Европа
29.04	* Stronghold 2	Take-Two	Европа
29.04	* Space Rangers 2	Excalbur	Европа
30.04	Cold War	Dreamcatcher	Европа
06.05	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
27.05	* Bat on Soldier	Digital Jesters	Европа
18.06	* Battlestations: Midway	SCI	Европа
01.07	* Close Combat: Red Phoenix	Take-Two	Европа
30.09	* Grand Theft Auto: San Andreas	Take-Two	Европа
TBA	* Championship Manager 5	Sega	Европа
TBA	* Jagged Alliance 3	Strategy First	Европа
TBA	* Juiced	THQ	Европа
TBA	* Advent Rising	Majesco	США
TBA	* Dungeon Siege II	Microsoft	США
TBA	* Empire Earth 2	VU Games	США
TBA	UFO: Aftershock	Cenega	Европа
TBA	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	США

## PC



Дата	Игра	Издатель	Регион
03.01	Shadow Vault	Strategy First	США
04.01	* Hearts of Iron 2	Paradox Entertainment	США
06.01	* Advent Rising	Vivendi	Европа
07.01	* Lula 3D	CDV UK	Европа
10.01	* Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	США
28.01	* Close Combat: First to Fight	Take 2 Interactive	Европа
28.01	* Close Combat: First to Fight	Take 2 Interactive	Европа
11.02	Fire Captain	Monte Cristo	Европа
11.02	* Playboy: The Mansion	Ubisoft	Европа
11.02	Pop Life	Monte Cristo	Европа
15.02	IHRA Professional Drag Racing 2005	Bethesda Softworks	США
18.02	* The Settlers: Heritage of Kings	Ubisoft	Европа
25.02	* Brothers in Arms	Ubisoft	Европа
25.02	* Silent Hunter 3	Ubisoft	Европа
04.03	* Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Европа
08.03	ER	VU Games	США
15.03	* The Bard's Tale	VU Games	США
15.03	* Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	США
22.03	Psychotoxic: Gateway to Hell	Whiptail	США
22.03	Stolen	HIP	США
23.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	США
25.03	Psychotoxic: Gateway to Hell	Whiptail	Европа
25.03	* Fahrenheit	Quantic Dream	Европа
25.03	World Racing 2	THQ	Европа
25.03	Stolen	Ubisoft	Европа
25.03	* Dragonshard	Atari	Европа
25.03	* Cold Fear	Ubisoft	Европа
25.03	Seven Sins	Monte Cristo	Европа
25.03	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen	Европа
26.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
28.03	* Guild Wars	NCSOFT	Европа
15.04	X2: The Return	Deep Silver	Европа
29.04	Restricted Area	Whiptail	США
29.04	* Cossacks II: Napoleonic Wars	CDV	Европа
29.04	Restricted Area	Whiptail	Европа
29.04	* Sacred: Underworld	KOCH Media	Европа

\* Мы рекомендуем обратить на эту игру внимание.

## GAME BOY ADVANCE



Дата	Игра	Издатель	Регион
04.01	* Harvest Moon: Friends of Mineral Town for Girls	Natsume	США
04.01	* I-Ninja	Destination Software	США
06.01	* Tales of the World: Narikiri Dungeon 3	Namco	Япония
07.01	* Classic NES Series – Castlevania	Nintendo	Европа
07.01	Classic NES Series – Dr. Mario	Nintendo	Европа
07.01	* Classic NES Series – Metroid	Nintendo	Европа
07.01	* Classic NES Series – Zelda II: Link's Awakening	Nintendo	Европа
13.01	* Mario Party Advance	Nintendo	Япония
20.01	Bouken-Ou Beet: Busters Road		
Hobbit no Bouken		Bandai	Япония
03.02	Super Robot Taisen		
Original Generation 2		Banpresto	Япония
04.02	* Donkey Kong: King of Swing	Nintendo	Европа
08.02	* Rave Master: Special Attack Force!	Konami	США
08.02	Shaman King: Legacy Hawk	Konami	США
08.02	Shaman King: Legacy Wolf	Konami	США
15.02	* Ace Combat Advance	Namco	США
15.02	CT Special Forces 3: Navy Ops	HIP	США
15.02	Disney's Magical Quest 3	Capcom	США
18.02	* Advance Guardian Heroes	Ubisoft	Европа
24.02	* Rockman EXE 5	Capcom	Япония
25.02	Yu Yu Hakusho: Tournament Tactics	Atari	Европа
27.02	Ganbare! Dodge Fighters	Bandai	Япония
28.02	* Mega Man Battle Network 5	Capcom	США
01.03	Ultimate Pocket Games	Telegames	США
04.03	Animaniacs	Ignition	Европа
21.03	* WarioWare Twisted!	Nintendo	США
15.04	* LEGO Star Wars	Giant Interactive	США
25.04	* Pokemon Emerald	Nintendo	США
19.05	* Star Wars: Revenge of the Sith	Ubisoft	США
14.06	* Dragon Ball GT: Transformation	Bandai	США
TBC	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
TBC	Winnie The Pooh: Rumbly Tumbly	Ubisoft	Европа
TBC	* Dynasty Warriors	Koel	Европа
TBC	* Smashing Drive	Zoo Digital	Европа
TBC	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBC	* Shaman King	Konami	Европа
TBC	It's Mr. Pants	THQ	Европа
TBC	Banjo Pilot	THQ	Европа
TBA	Pac-Man Pinball	Namco	США
TBA	* Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	Европа
TBA	Robots	VU Games	США
TBA	* Tales of Phantasia	Namco	США
TBA	* Wizardry: The Summoning	Natsume	США

## НА ГОРИЗОНТЕ

### JUICED

- Платформа: PS2, PC, Xbox
- Издатель: THQ

Очередной симулятор стрит-рейсинга все же выйдет на всех основных платформах, кроме GameCUBE. В принципе об игре уже сейчас все известно, однако за ближайшие полгода она может стать лучше. ■



### DESTROY ALL HUMANS!

- Платформа: PS2, Xbox
- Издатель: Ubisoft

В Ubisoft явно работают злобные инопланетяне, мечтающие захватить Землю. Во всяком случае геймерам они наглядно демонстрируют, что с ними будет, если те начнут сопротивляться вторжению. Смерть им! ■



■ Дедушка из Iron Phoenix покажет вам всем, как могут закигать настоящие китайцы!

Акелла

Prince of Persia  
Warrior Within™

# Принц Персии

Схватка с Судьбой



UBISOFT

PC CD-ROM

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



одного: скорейшей смерти того, кто его потрожит. Принц позабыл, что во время спасения дворца султана, ему ненароком удалось прорвать единое Полотно Времени, вызвав тем самым в наш мир пришествие ужасного демона...



- Добавилась возможность управляться 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



© 2005 "Акелла"  
© 2005 "Ubisoft"  
Все права защищены.  
Незаконное копирование преследуется по закону.  
Игры с доставкой: www.odgale.ru  
оптовая продажа: (095) 263-4634  
телефон поддержки - support@akella.com  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
www.multitrade.com.ua

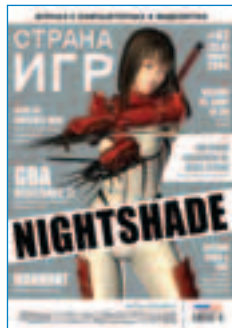


© 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment.

## → FLASH BACK

### 1 ГОД НАЗАД

02 (155) 2004



#### → НА ОБЛОЖКЕ:

Nightshade

Девушка на обложке, к сожалению, оказалась куда лучше, чем игра, для которой ее придумали. Сиквел трехмерного Shinobi оказался не слишком привлекательным графически, да и с геймплеем далеко не все получилось как надо.

Из интересных материалов отметим спец про любительский софт для GBA. Читать книги на экране портативной консоли, для этого совсем не предназначенной, оказывается так же интересно, как и

играть. Особенно есть «играть» предлагается в Manhunt – чернушную поделку от авторов Grand Theft Auto. Рассказы о жизни подонков, впрочем, в индустрии до сих пор популярны. В анонсированной не так давно Dealer: Chronic, Pills & Coke геймеру предлагается ощутить себя настоящим наркодилером. Без купюр. Однако есть и альтернатива – «положительные», истории о любви и дружбе – как Arc: Twilight of the Spirits. ■

Кол-во страниц:

144

Тираж:

80 000

Кол-во материалов:

69

Бонусы:

1 DVD  
2 постера  
наклейка

### 5 ЛЕТ НАЗАД

02 (59) 2000



#### → НА ОБЛОЖКЕ:

Planescape Torment

Стильность и продуманность во всех аспектах – от дизайна до сюжетной линии; необычные и яркие персонажи, уйма самых разнообразных локаций, квестов, NPC, противников, видов оружия – вот за что Planescape Torment мы поставили девять баллов, назвав потенциально лучшей RPG года. Лишь неизбежное сходство с прародителем – Baldur's Gate – несколько снизило оценку. Ре-

дакционные консольщики в лице Михаила Разумкина выставили столько же баллов файтингу Virtual On Oratorio Tangram. В графу «жанр» он записал «драки виртуальных роботов», что как нельзя лучше характеризует игру. Будущий главный редактор «СИ» даже написал, что графически игра превосходит Soul Calibur от Namco. Я бы с этим поспорил, но слов из песни уже не выкинешь. ■

Кол-во страниц:

96

Тираж:

50 000

Кол-во материалов:

28

Бонусы:

1 CD  
1 постер

## 3 ГОДА НАЗАД

02 (107) 2002



### ➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Jak & Daxter

Номер встретил читателей крупной надписью на обложке: «Dreamcast здесь больше не живет». Действительно, прошел уже год с объявления Sega о прекращении поддержки консоли, за это время на ней вышло немало хороших игр, но в списке релизов остались лишь единичные проекты. Товарищ Wren в своем спецматериале попытался понять, почему же детище Sega провалилось, и чем для геймера стала библиотека игр для

Dreamcast. Именно проблемы с последней во многом и «убили» платформу. А их причиной стала неграмотная политика Sega как игрового издательства – ресурсы были попросту потрачены не на те игры, что могли бы помочь Dreamcast выжить.

Square три года назад впервые показала публике Final Fantasy XI. Тогда мы скептически отнеслись к проекту, а сейчас доходы компании от онлайн-проектов велики как никогда. ■

Кол-во страниц:

**112**

Тираж:

**50 000**

Кол-во материалов:

**52**

Бонусы:

**2 CD  
2 постера**

## 7 ЛЕТ НАЗАД

01 (20) 1998



### ➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Wing Commander: Prophecy

В 1998 году на страницы журнала попало превью файтинга Namco Fighting. Тогда игра разрабатывалась для аркадных автоматов, и причины, по которым мы вдруг написали о ней в «СИ», до сих пор неясны. Странным образом обозреватель не заметил очевидного сходства проекта с Soul Edge и не заподозрил, что это сиквел одного из лучших файтингов на PlayStation 2. Да, Namco Fighting затем прев-

ратился в Soul Calibur! Через пару лет владельцы Dreamcast с утра до вечера долбили джойпады, изучая спецприемы и серии ударов.

PC-геймеры семь лет назад получили Myth – одну из первых действительно удачных трехмерных стратегий, где объемность местности серьезным образом влияла на игровой процесс. Сейчас ее создатель, студия Bungie, находится на вершине славы благодаря FPS-сериалу Halo. ■

Кол-во страниц:

**192**

Тираж:

**60 000**

Кол-во материалов:

**73**

Бонусы:

**1 CD**



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 водоворот 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.



www.akella.com



© 2005 "Akella"  
© 2005 "ENLIGHT Software Ltd"  
© 2005 "Mercury Steam Entertainment"  
Все права защищены.  
Нелегальное копирование преследуется.  
Тел. поддержка: (096) 361-4613  
E-mail: support@akella.com  
Игры с доставкой: www.steamer.by  
Открытая площадка: (091)363-4614  
представитель на Украине "Мультитрейд"  
www.multitrade.com.ua



**PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 11.12 – 18.12 ➔

\* ▶ **игра** ▶ **издатель**

**1 The Sims 2**

Electronic Arts



**Описание:**  
The Sims 2 будет еще долго занимать первую позицию в чартах. Даже стратегия по мотивам «Властелина колец» не смогла повернуть его с пьедестала.

- 2 Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth
- 3 Football Manager 2005
- 4 Half-Life 2
- 5 Medal of Honor: Pacific Assault
- 6 Rome: Total War
- 7 Rollercoaster Tycoon 3
- 8 Zoo Tycoon 2
- 9 Need For Speed Underground 2
- 10 Sid Meier's Pirates!

Electronic Arts  
Sega  
Sierra  
Electronic Arts  
Activision  
Atari  
Microsoft  
Electronic Arts  
Atari



Paper Mario 2: The Thousand-Year Door

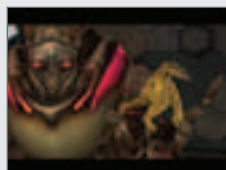


**GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 11.12 – 18.12 ➔

\* ▶ **игра** ▶ **издатель**

**1 Metroid Prime 2: Echoes**

Nintendo



**Описание:**  
К сожалению, у Nintendo под Рождество вышла только одна игра, которая имеет шанс понравиться всем геймерам. Мультиплатформенный The Incredibles «не считается».

- 2 The Incredibles
- 3 Need for Speed Underground 2
- 4 Donkey Konga
- 5 Paper Mario 2: The Thousand-Year Door
- 6 GoldenEye: Rogue Agent
- 7 Prince of Persia: Warrior Within
- 8 Call of Duty: Finest Hour
- 9 FIFA 2005
- 10 The Simpsons: Hit & Run

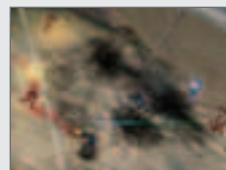
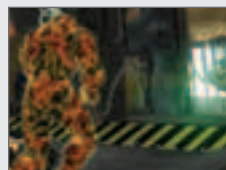
Disney Interactive  
Electronic Arts  
Nintendo  
Nintendo  
Electronic Arts  
Ubisoft  
Activision  
Electronic Arts  
VU Games

**XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 11.12 – 18.12 ➔

\* ▶ **игра** ▶ **издатель**

**1 Halo 2**

Microsoft



**Описание:**  
Halo 2 имеет все шансы оказаться лучшей игрой на Xbox за всю историю консоли. В следующем номере мы выберем лучшие проекты 2004 года, там и выскажем свое мнение о ней.

- 2 Call of Duty: Finest Hour
- 3 Need for Speed Underground 2
- 4 Pro Evolution Soccer 4
- 5 Prince of Persia: Warrior Within
- 6 GoldenEye: Rogue Agent
- 7 FIFA 2005
- 8 The Incredibles
- 9 Tom Clancy's Ghost Recon 2
- 10 Fable

Activision  
Electronic Arts  
Konami  
Ubisoft  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
Disney Interactive  
Ubisoft  
Microsoft

**ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)** ➔

\* ▶ **игра** ▶ **издатель** \* ▶ **игра** ▶ **издатель**

**1 Metal Gear Solid 3: Snake Eater**

Konami PS2



**Описание:**  
Metal Gear Solid 3: Snake Eater – игра, которую просто необходимо приобрести всем. Шпионский боевик, посвященный Союзу 60-х годов, в марте выйдет и в Европе.

- 2 Tales of Rebirth
- 3 Dragon Quest VIII
- 4 Mobile Suit Gundam: Gundam vs. Z.Gundam
- 5 Sawaru Made in Wario
- 6 Shin Sangoku Musou
- 7 Mario Party 6
- 8 Super Mario 64 DS
- 9 Daiko Giken Official Pachislot Simulator Yoshimune
- 10 Yoshi no Banyuu Inryoku

Namco PS2  
Square Enix PS2  
Bandai PS2  
Nintendo DS  
Koei PSP  
Nintendo GC  
Nintendo DS  
Daito PS2  
Nintendo GBA

**Комментарий:** Metal Gear Solid 3 продается в три раза хуже, чем Dragon Quest VIII в дни своего релиза, однако миллион копий скорее всего в течение декабря наберет.

## ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

 PS2

* > игра	> рейтинг
1 Grand Theft Auto: San Andreas	39
2 Need for Speed Underground 2	24
3 Killzone (рус. субтитры)	21
4 Call of Duty: Finest Hour	15
5 Prince of Persia: Warrior Within	13
6 Jak III (рус. субтитры)	12
7 The Getaway: Черный Понедельник (рус. субтитры)	12
8 Mortal Combat: Deception	11
9 Ratchet & Clank 3	10
10 Burnout 3: Takedown	10

 PC (BOX)

* > игра	> рейтинг
1 Half-Life 2	77
2 The Sims 2	61
3 Need for Speed Underground 2	55
4 Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth	53
5 Medal of Honor: Pacific Assault	20
6 Warhammer 40000: Dawn of War	16
7 Александр	15
8 Sims Triple Deluxe	14
9 FIFA Football 2005	11
10 Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)	10

 PC (JEWEL)

* > игра	> рейтинг
1 Doom 3	81
2 Космические рейнджеры 2: Доминаторы	30
3 Александр	27
4 FlatOut	20
5 Сталинград	14
6 Painkiller. Battle out of hell	12
7 Mortyr 2	11
8 Hard Truck: 18 стальных колес. Пыль дорог	11
9 Чистильщик	11
10 Toca Race Driver 2	10



**Информация:** Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 26 ноября по 11 декабря 2004 года.

## ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

 PS2

* > игра	> рейтинг
1 Need for Speed Underground 2	65
2 Grand Theft Auto: San Andreas	61
3 Killzone	41
4 Ratchet and Clank 3	22
5 FIFA Football 2005	16
6 Jak 3	15
7 Def Jam Fight for NY	15
8 Crash Twinsanity	13
9 Burnout 3: Takedown	12
10 Prince of Persia: The Sands of Time	12

**Информация:** Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 22 ноября по 05 декабря 2004 года.

Акелла

# БОЙ С ТЕНЬЮ



CP

ЦЕНТРАЛ ПАРТНЕРШИП

«Акелла» представляет action по одному из крупнейших проектов российской киноиндустрии 2005 года - фильму «Бой с Тенью». Примите непосредственное участие в судьбе простого парня Артема Колчина, воспитанного Бригадой, но выбравшего свой собственный жизненный путь. Бойцовские качества потребуются герою не только на ринге, но и на жестоких улицах, где его поджидают бывшие



сотрачники-бандиты и самые ярые соперники в лице главарей группировок. В ход пойдет все - от ураганных комбо и предметов потяжелее до пистолетов и более внушительных «стволов». Ведь от исхода каждой схватки зависит, сможет ли герой среди ненависти и отчаянной злобы обрести себя.



### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Игра на основе высокобюджетного фильма от режиссера «Бригады»
- Зрелищные схватки с использованием подручных средств и огнестрельного оружия
- Современная графика и анимация с применением технологии motion capture
- Видеоролики в виде эксклюзивных сцен, не вошедших в фильм



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



© 2005 ЗАО «Акелла»  
 Все права защищены.  
 Непозволено копирование, распространение  
 игры с доставкой [www.soyuz.ru](http://www.soyuz.ru)  
 италея продажа: (095)363-8814  
 тех.поддержка - support@akella.com  
 представитель на Украине - "Мультимедиа"  
[www.multimedia.com.ua](http://www.multimedia.com.ua)



СПЕЦ

# NINTENDO DS



Борьба двух портативных консолей обещает быть самым увлекательным событием игровой индустрии в 2005 году. В отличие от войны PlayStation 2, GameCube и Xbox, это будет не просто состязание в крутости графики и продвинутости игр, а соперничество двух концепций. На чьей стороне правда?



**Автор:**

**Константин «Wren» Говорун**  
[wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru)



**Автор:**

**Валерий «А.Купер» Корнеев**  
[valcorn@gameland.ru](mailto:valcorn@gameland.ru)



**Автор:**

**Анатолий Норенко**  
[spoiler@gameland.ru](mailto:spoiler@gameland.ru)



■ МЫ ПОПЫТАЛИСЬ СМОДЕЛИРОВАТЬ СРАЖЕНИЕ ДВУХ КОНСОЛЕЙ С ПОМОЩЬЮ ПЛАСТИЛИНОВЫХ МОДЕЛЕЙ. НЕСМОТРА НА ВТОРУЮ ПАРУ РУК И СИНИЕ ПЕРЧАТКИ DS ТАК И НЕ СМОГ ЗАВАЛИТЬ ПРОТИВНИКА НА ЗЕМЛЮ, НО И PSP В ЭТОМ ДЕЛЕ НЕ ПРЕУСПЕЛА.



**В** данном материале мы расскажем о предварительных впечатлениях от обоих систем, а также приведем рецензии на два наиболее интересных проекта для них. Естественно, делать окончательные выводы о том, что же круче – DS или PSP – преждевременно, но некоторые тенденции развития обеих платформ подметить можно. Также следует понимать, что пока ни PSP, ни DS в Европе не продаются, запущены в Старом свете они будут лишь в марте. Мы рассказываем о японской версии PSP и американской версии DS. Обе в принципе можно заказать из России, однако будьте готовы столкнуться к задержкам с доставкой. Спрос на новые консоли исключительно велик, заводы не успевают производить новые партии, а все поставки в магазины расходятся в считанные дни. Покупать DS или PSP прямо сейчас нет особого смысла – хороших игр не так много, да и проблемы с качеством железа наблюдаются (особенно в случае с PSP). К сожалению, Sony поспешила и в первой партии PSP пропустила слишком много брака. Мы рекомендуем подождать как минимум до конца весны и посмотреть, насколько сильные линейки игр будут представлены на E3. А там, глядишь, и цена упадет, и битые пиксели на экране PSP попадаться перестанут.

# SONY PSP



# PLAYSTATION PORTABLE У НАС В КАРМАНЕ

В ночь с 19 на 20 декабря 2004 года небольшая белая коробочка перелетела из токийского аэропорта Нарита в подмосковное Шереметьево и несколькими часами позже приземлилась на стол Алика Вайнера. Здесь ее содержимое было подвергнуто всестороннему фотографированию, после чего PlayStation Portable - а в коробочке, разумеется, пряталась именно она - отправилась прямиком в белы ручки владельца. То бишь в мои. Неделя активного пользования системой выявила достаточно любопытных фактов и особенностей, которые оставались скрытыми во время ограниченных тестов PSP как на E3, так и на Tokyo Game Show.



■ ПРАВЫЙ И ЛЕВЫЙ ШИФТЫ, КАК И МНОГИЕ ДРУГИЕ КНОПКИ PSP, ВЫПОЛНЕНЫ ИЗ МЯГКОГО ПРОЗРАЧНОГО ПЛАСТИКА. УДОБНО И КРАСИВО!

■ ЗАМЕНА АНАЛОГОВОЙ РУКОЯТКИ DUAL SHOCK – ОТКЛОНЯЮЩИЙСЯ В СТОРОНЫ КРУГЛЯШОК-ШЛЯПКА

■ УРОВЕНЬ ГРОМКОСТИ ИЗМЕНЯЕТСЯ КНОПКАМИ ←→ И ←→

■ ВОЛШЕБНЫЙ ЧУДО-ЭКРАН 480X272

■ УПРАВЛЯЮЩАЯ КРЕСТОВИНА PSP ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ХОРОШО ЗНАКОМЫХ НАМ КРЕСТОВИН ПЕРВОЙ И ВТОРОЙ ВАРИАНТОВ DUAL SHOCK

■ ИНДИКАТОРЫ ОБРАЩЕНИЯ К MEMOY STICK И СЕТЕВОЙ АКТИВНОСТИ ЗАГОРАЮТСЯ ОРАНЖЕВЫМ И ЗЕЛЕНЬМ СВЕТОМ

■ КЛАВИША «HOME» ПОЗВОЛЯЕТ БЫСТРО ЗАВЕРШИТЬ РАБОТУ ЛЮБОГО ПРИЛОЖЕНИЯ И ВЫЙТИ В ГЛАВНОЕ МЕНЮ

■ ЕСТЕСТВЕННО, РЕМЕШОК НУЖЕН НЕ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ВЕШАТЬ PSP НА ШЕЮ, НАПОДОБИЕ МОБИЛЬНИКА: ОН ПРОСТО НЕ ДАСТ СИСТЕМЕ УПАСТЬ НА ЗЕМЛЮ, ЕСЛИ ОНА СЛУЧАЙНО ВЫСКОЛЬЗНЕТ ИЗ ЛАДОНЕЙ ВЛАДЕЛЬЦА

## ПРЕПАРИРУЕМ ГОСТЬЮ ИЗ БУДУЩЕГО!

**И**нженеры Sony Computer Entertainment, в отличие от специалистов Nintendo, двинулись не столько по дороге инноваций, сколько путем максимального уменьшения размеров весьма производительного «железа»: в соревновании портативных платформ они сделали ставку на ужатую в компактный корпус PlayStation 2. Справед-

ливости надо сказать, что мощность получившейся в результате «архивации» системы несколько уступает «старшей сестре» (об этом свидетельствуют как технические характеристики, так и простое сравнение игровых скриншотов). Легкий «недолет» до уровня PS2 не мешает PSP быть самой графически продвинутой карманной платформой и лихо отоб-

ражать трехмерную графику, о которой, например, владельцы PS one (а именно с «картинкой» PS one сравнима графика Nintendo DS) могли в свое время только мечтать.

### КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ

PSP поставляется в двух вариантах комплектации: базовом (аппарат с аккумулятором и зарядным устрой-

ством) и расширенном – в последний входят PSP, аккумулятор, зарядное устройство, шнурок для ношения на руке (предохраняющий систему от неожиданных падений), карта флэш-памяти Memory Stick Duo на 32 мегабайта, стильные, хотя и недорогие белые наушники с простейшим пультом дистанционного управления, удобный синтетический чехол



# PlayStation Portable

■ ПРОЦЕССОРЫ:	cpu 333 Мгц, media engine 333 мгц, graphics core 1 и 2 (166 мгц)
■ RAM:	8 мбайт vram
■ ЭКРАН:	16:9 TFT LCD 480x272, 24-битный цвет (16.77 млн. оттенков)
■ ЗВУК:	3D-звук (7.1 каналов) cd-качества
■ НАКОПИТЕЛИ:	UNIVERSAL MEDIA DISC (umd), memory stick duo
■ СВЯЗЬ:	Wi-Fi (IEEE 802.11b), irda, USB 2.0
■ КОЛИЧЕСТВО КНОПОК:	8 игровых, 7 сервисных, крестовина и «шляпка» джойпада
■ ВРЕМЯ РАБОТЫ:	до 4-х часов со стандартным аккумулятором
■ ВЕС:	260 граммов вместе с аккумулятором
■ РАЗМЕРЫ:	примерно 170 x 23 x 74 мм (без учета выдающихся из корпуса кнопок)
■ ОСОБЕННОСТИ:	заряжаемый литий-ионный аккумулятор, стереодинамики



Автор:  
**Валерий «А.Купер» Корнеев**  
[valcorn@gameland.ru](mailto:valcorn@gameland.ru)



■ ОПАСЕНИЯ НАСЧЕТ НЕДОСТАТОЧНОЙ ЕМКОСТИ БАТАРЕИ НЕ ОПРАВДАЛИСЬ: 4 ЧАСА ИГРЫ НА ОДНОЙ ЗАРЯДКЕ – ЭТО, НА САМОМ ДЕЛЕ, УЙМА ВРЕМЕНИ

■ ДЛЯ СЪЕМКИ МЫ СПЕЦИАЛЬНО ПРОТИРАЛИ PSP, НО СЛЕДЫ НА КОРПУСЕ ВСЕ РАВНО ОСТАЛИСЬ ЗАМЕТНЫ



SYSTEM INFO 10

SYSTEM INFO 9

SYSTEM INFO 8

SYSTEM INFO 7

SYSTEM INFO 6



■ СНАЧАЛА МЫ ПОДУМАЛИ, ЧТО ЭТО РЕШЕТКА ДИНАМИКОВ, ОДНАКО ПОСЛЕДНИЕ НАШИСЬ НА ДНЕ КОРПУСА. ЭТО ЧИСТО ДЕКОРАТИВНАЯ ПЕРФОРАЦИЯ



■ К РАСКЛАДКЕ КЛАВИШ УПРАВЛЕНИЯ, МАРКИРОВАННЫХ ИЗОБРАЖЕНИЯМИ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР, ЗА ДЕСЯТЬ ЛЕТ ПРИВЫКЛИ ДЕСЯТКИ МИЛЛИОНОВ ГЕЙМЕРОВ



■ КЛАВИША «POWER» МОЖЕТ СДВИГАТЬСЯ В ПОЛОЖЕНИЕ «HOLD», ТЕМ САМЫМ БЛОКИРУЯ ВСЕ КНОПКИ. УДОБНО, ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ ПОСЛУШАТЬ MP3



■ КНОПКА СЛЕВА РЕГУЛИРУЕТ ЯРКОСТЬ ЭКРАНА, А КНОПКА СПРАВА, С ИЗОБРАЖЕНИЕМ НОТЫ, – ПЕРЕКЛЮЧАЕТ РЕЖИМЫ АУДИОПЛЕЙЕРА



■ ГНЕЗДО ПОДКЛЮЧЕНИЯ АДАПТЕРА, ПИТАЮЩЕГО АККУМУЛЯТОР СИСТЕМЫ

для хранения аппарата. Наличие чехла особенно приятно, потому как пластик, из которого выполнена PSP, царапается за милую душу – примерно так же легко, как пластик корпуса Game Boy Advance SP. Учитывая не очень большую разницу в цене между двумя комплектами (20790 и 26040 иен, это \$200 и \$250 соответственно), понятно, отчего

большинство покупок PSP приходятся именно на расширенный набор Value Pack, тем более что туда входят действительно незаменимые вещи. Правда, моментально возникает вопрос: а где же USB-шнур для соединения системы с компьютером или PS2 и зачатки на карту памяти музыки, видео и фотографий? А нету шнура, пожадничали в Sony. При-

дется докупать отдельно, это не такая уж редкость. К слову, к PSP прекрасно подходит шнур от любой фотокамеры из линейки Cyber-shot. Напомним, что до весны можно будет приобрести исключительно японский вариант PSP; официальные старты системы в Америке, Европе и России ориентировочно намечены на март-апрель. Региональной защиты игр не

предусмотрено, к любой системе будут подходить игры с разных континентов; а вот фильмы и музыку на UMD в SCEI обещают снабжать региональным кодированием, аналогичным действующему для формата DVD. На нашей коробочке от PSP стоит значок «Region 2», в точности как на японских DVD-проигрывателях, приставках и дисках. Похоже, в слу-

### МАЛ ЗОЛОТНИК, ДА ДОРОГ

MS Duo – карточки флэш-памяти, разработанные Sony для применения в мобильных устройствах. Легкие и компактные, они, тем не менее, являются самыми дорогими флэш-картами на рынке. Судите сами: SD-карта на 512 Мбайт стоит около \$50, в то время как MS Duo Pro такой же емкости обойдется вам в \$90-110, а гигабайтная MS Duo Pro потянет на прямо-таки умиляющие \$250-300. Для справки: музыкальная композиция в формате mp3 занимает в среднем 3-5 Мбайт, а двадцатитрехминутная серия аниме, закодированная в разрешении 320x240 и с битрейтом 768 Кбит/сек (максимальный из числа поддерживаемых в Image Converter 2.0), у меня заняла 167 Мбайт.



■ MS DUO ОБЪЕМОМ 32 МБАЙТ ПОСТАВЛЯЕТСЯ В КОМПЛЕКТЕ С PSP, НО ТОЛЬКО В ВАРИАНТЕ VALUE PACK. КАК ВИДИТЕ, ВНЕШНЕ ОНА НИЧЕМ НЕ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ОБЫЧНОЙ ФЛЭШКИ, РАЗВЕ ЧТО ИМЕЕТ ЛОГО КОНСОЛИ НА ОДНОЙ ИЗ СТОРОН.



■ ПОЛИРОВАННЫЙ ПРОЗРАЧНЫЙ ПЛАСТИК ПРИДАЕТ КОНСОЛИ ОЧЕНЬ СТИЛЬНЫЙ «ЛЯНЦЕВЫЙ» ВНЕШНИЙ ВИД. ЖАЛЬ, НЕНАДОЛГО.

чае с PSP SCEI придется ввести дополнительное разграничение «зоны 2» (Япония/Европа), ведь «второзонные» PSP для разных частей света не разнятся стандартом передачи теле-сигнала, как это происходит с PS2.

### МОЙТЕ РУКИ

Внешне аппарат великолепен. Безусловно, это не только наиболее производительная, но и самая изящная портативная система в истории игровой индустрии. Гладкий матово-черный пластик, прозрачные управляющие клавиши и шифты, огромный сверхкачественный LCD-дисплей от Sharp – PSP выглядит пришельницей из высокотехнологичного будущего, которое у нас все никак не наступит. Гламурный блеск, впрочем, имеет оборотную сто-

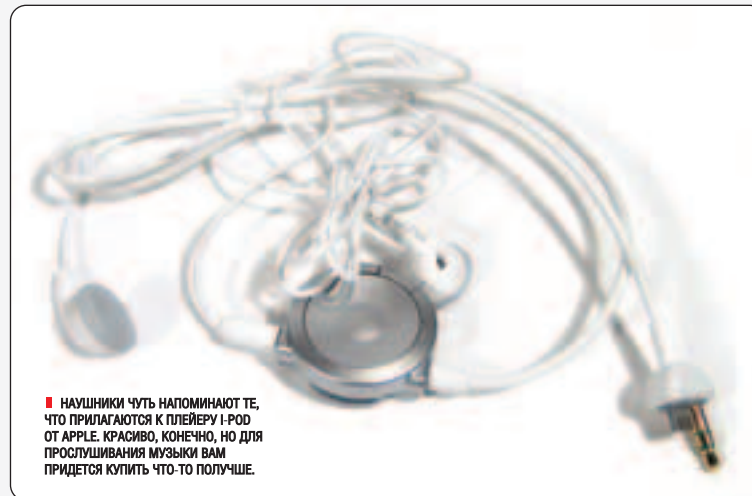
рону: даже чистые сухие ладони оставляют на прозрачной лицевой панели отпечатки. Подержите PSP в руках пять минут, и она навеки расстанется с первозданным товарным видом, причем попытки оттереть следы пальцев лишены всякого смысла – проще играть в перчатках. Аналогичным образом «залапываются» некоторые модели телефонов SonyEricsson – к ним прилагается специальная тряпочка для протирки корпуса, но здесь функции тряпочки с грехом пополам выполняют внутренности чехла. Смиритесь. Лишний стимул тщательно мыть руки после еды.

### СЮРПРИЗЫ

Проприетарный медианоситель, диск UMD (Universal Media Disc, в

сети уже бродят шуточные расшифровки названия, вроде Unbelievable Magic Disc («Невероятный волшебный диск») емкостью до 1.8 гигабайта загружается в специальный лоток на тыльной стороне PSP, напоминающий сильно уменьшенный приемник кассеты в видеокамере. Никаких электромоторчиков: вкладываете диск, надавливаете сверху, защелкиваете крышку. Слабенький замочек на крышке только с одной стороны, с противоположной можно наблюдать зазор, вызывающий ассоциации с дешевой китайской электроникой. К сожалению, столь странное решение конструкторов уже привело к тому, что у некоторых экземпляров PSP во время игры самопроизвольно открывается лоток и вываливается диск. Уже на следующий день после дебюта аппарата по Сети разошелся любий-

тельский видеоролик, демонстрирующий подобное нештатное поведение консоли, и японские геймеры тут же развернули целый сайт, на разные лады высмеивающий конструкторскую недоработку SCEI. У меня проверить фокус с диском, к счастью, не получилось, а вот знакомый гейм-девелопер из Токио подтвердил, что у одной из восьми купленных его сослуживцами PSP вообще не закрывается крышка UMD-драйва. Так или иначе, меня ждали другие напасти: «битый» пиксель на экране, пылинки между экраном и защитным пластиком, временами заедающая кнопка «квадрат». Судя по десяткам схожих сообщений на сетевых форумах – проблемы не то что не входящие в разряд исключений, а вполне обыденные. Судя по всему, технологии сборки на построенном спе-



■ НАУШНИКИ ЧУТЬ НАПОМИНАЮТ ТЕ, ЧТО ПРИЛАГАЮТСЯ К ПЛЕЙЕРУ I-PHONE ОТ APPLE. КРАСИВО, КОНЕЧНО, НО ДЛЯ ПРОСЛУШИВАНИЯ МУЗЫКИ ВАМ ПРИДЕТСЯ КУПИТЬ ЧТО-ТО ПОЛУЧШЕ.

### КИНО И ДОМИНО! SONY ТЕМНИТ?

Никто в Sony не может или не хочет ответить на простые вопросы: когда в продаже появятся UMD с фильмами и музыкой, и состоится ли выпуск бытовых устройств, записывающих UMD? В новом, пока еще диковинном формате UMD должен дебютировать анимационный фильм Final Fantasy VII: Advent Children, но дата видеопремьеры неизвестна, точнее – намечена на текущий год. Ведущий инженер Sony Маса Чатани (Masa Chatani) говорит лишь, что «SCEI ведет активные переговоры с голливудскими студиями-мейджорами и компаниями грамзаписи, результаты не заставят себя долго ждать». Поглядим. Не исключено, что первыми на UMD появятся картины принадлежащей Sony студии Columbia/Tristar.



■ НЕБОЛЬШАЯ КОРОБОЧКА, ЦВЕТНАЯ ИНСТРУКЦИЯ И ДИСК ДИАМЕТРОМ ОКОЛО ПЯТИ САНТИМЕТРОВ – ТЕПЕРЬ ИГРЫ ВЫГЛЯДЯТ ИМЕННО ТАК.



циально для выпуска PSP заводе достаточно сырые, и проскальзывает определенное количество брака. Это еще один ощутимый удар по репутации Sony. Компания за целый год то ли действительно не смогла произвести достаточного количества консолей, то ли искусственно создает дефицит (на момент написания материала в Токио и Осаке купить PSP было практи-

чески невозможно: двухсоттысячный тираж разошелся моментально), а в способности Sony должным образом контролировать качество продукции заставляет усомниться консоль, лежащая у меня на столе. Пузырьки воздуха и пыль на экране отличали GBA с установленной в кустарных условиях подсветкой Afterburner, и вряд ли кто-то предполагал, что игроки встретят эти «ар-

тефакты» в новейшей портативной системе от производителя с мировым именем.

### МЕДАКОМБАЙНЧИК

Горевал я, честно скажу, недолго: в первых же заездах в Ridge Racers перестал обращать внимание на белую точку, благо остальные 130559 пикселей радовали глаз великолепной картинкой. Ре-

цензию на игру вы можете прочесть на странице 34, а здесь мы подробнее коснемся мультимедийных возможностей PSP. Интерфейс операционной системы скопирован с PSX: горизонтальный ряд основных иконок («настройки», «фото», «музыка», «видео», «игра»), при наведении на них курсора разворачивается вертикальный рядок файлов или пунктов подменю. При первом включении предлагается выбрать язык (японский или английский), ввести свой ник и установить системные часы. Видеоплеер аналогичен тому, что мы можем наблюдать на PS2: на же разбивка на главки, перемотка шифтами, выбор языка озвучки и титров (опробовать не получилось, в мире пока не выпущено ни одного фильма на UMD); аудиоплеер тоже ничем особенным не выделяется (поддержка mp3-плейлистов отсутствует, кириллица в названиях треков не поддерживается). Программа просмотра jpeg-изображений хорошо масштабирует и сглаживает картинки. Сетевые возможности опробовать толком не удалось: в пределах досягаемости не было второй PSP, а при попытке через Wi-Fi-соединение обновить программную прошивку японский сервер SCEI сообщил, что версий свежее нашей 1.00 пока не существует. Отформатировав Memory Stick, я битый час безуспешно пытался скормить консоли видеоролики в формате mp4. Окольными путями выяснилось, что здесь ситуация такая же, как на последних КПК Clie: под видео надо прямо в

**КРАЕУГОЛЬНЫЙ КАМЕНЬ, БУДУЩИХ ПОБЕД?**

Дифирамбы качеству дисплея не мешают даже тот самый «битый» пиксель. Это лучший из всех экранов, встречавшихся мне в портативных устройствах; по сравнению с ним блекнет даже отличный дисплей наладонника Clie UX50. Широчайший угол обзора, поразительная четкость и контрастность, три градации яркости, сочные цвета и, конечно, беспрецедентный размер – самая крупная (11 сантиметров!) диагональ среди портативных игровых систем – делают его наиболее притягательной частью PSP. Когда после сеанса игры на PSP берешь в руки Nintendo DS, возникает дискомфортное ощущение, словно ты надел чужие очки: тусклое, белесое изображение на маленьких экранчиках ощутимо проигрывает картинке с аппарата от Sony. Чудо-дисплей PSP легко царапается, и японские фирмы предлагают свои защитные решения: нам прямо в коробку с PSP была вложена привычная многим обладателям КПК вещица – прозрачная наклейка, предохраняющая пластик от царапин. Другое дело, что она отклеилась в первый же день...

■ ОЦЕНИТЕ РЕАЛЬНЫЕ РАЗМЕРЫ PSP – ЭТО УЖЕ ДАЛЕКО НЕ GBA SP. ЕЕ НЕ ТАК ЛЕГКО СПРЯТАТЬ В КАРМАН. ОДНАКО И ВОЗМОЖНОСТЕЙ У НОВОЙ КОНСОЛИ ОТ SONY В НЕСКОЛЬКО РАЗ БОЛЬШЕ.



■ ПОЛИРОВАННЫЙ КОРПУС PSP НАХОДИТСЯ В ПОСТОЯННОЙ ОПАСНОСТИ БЫТЬ ПОЦАРАПАННЫМ ИЛИ ИСПАЧКАНЫМ. ТАК ЧТО СПЕЦИАЛЬНЫЙ ЧЕХОЛ СТАНОВИТСЯ ПЕРВООЧЕРЕДНОЙ НЕОБХОДИМОСТЬЮ.



корневой директории на карточке создать (на компьютере, ясное дело – PSP позволяет только просматривать, но не редактировать содержимое карты) папку MP\_ROOT, в ней – папку 100MNV01, и вот туда-то можно сваливать ролики с названиями типа m4vXXXXX.mp4, где XXXXX – порядковый номер. Кодировать видео можно в Image Converter 2.0 от Sony или любой другой программе, позволяющей на выходе получать ролики формата mp4 с размером экрана 320x240 (это максимальное разрешение, проигрывание которого поддерживается с Memory Stick; впрочем, в плеере есть функция зума, растягивающая картинку на весь экран – полезно для роликов с аспектом 16/9). В целом серьезных нареканий нет, по части работы с распространенными видео- и аудиоформатами система держит себя на высоте. Ни одна карманная приставка до PSP не была настолько дружелюбна к медиаконтенту, и это, разумеется, большое достоинство аппарата. Жаль, что в интерфейсных меню нельзя установить картинку в качестве обоев, но эта возможность вполне может появиться с очередным апдейтом операционной системы.

**НА ЛЮБИТЕЛЯ. ПОКА.**

Если вы не относите себя к числу истых коллекционеров или «рано адаптирующихся» геймеров, для которых важно всегда находиться на переднем крае электронно-развлекательного фронта, сейчас вряд ли есть большой резон покупать японскую PSP. Во-первых, есть надежда, что к моменту появления на рынке евро-

пейских версий системы Sony решит все производственные проблемы (а возможно и внесет в конструкцию кое-какие изменения – такое уже случилось с PS2); во-вторых, вам наверняка не нужны японские релизы кинофильмов на UMD 2-й зоны; в третьих, без знания японского проходить ролевые и тактические игры попросту неинтересно. В том же случае, если

вы привыкли держать руку на пульсе индустрии, а финансовое положение позволяет в кои-то веки побаловать себя модной игрушкой – заказывайте в сетевом магазине PSP с Ridge Racers, и в ближайшие пару-тройку месяцев будете первым парнем на деревне. Если, конечно, консоль не начнет произвольно выстреливать диски направо и налево. ■



■ СПОТ ДЛЯ UMD ЛИШЕН ВСЯКИХ СЕРВОПРИВОДОВ. НАЖАЛИ НА КНОПКУ, И PSP «ОТКРЫВАЕТ РОТ». СЛАБЫЕ ФИКСАТОРЫ ДЕЛАЮТ ЛЕГЕНДУ О «ВЫСТРЕЛИВАЕМЫХ» ДИСКАХ РЕАЛЬНОСТЬЮ.

# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ

# МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, закупок  
и релейной работы  
в сети «1С МультиМедиа»  
обращайтесь в Центр «1С»  
Саввинский пр. 27,  
Тел.: (800) 707-90-97,  
факс: (800) 691-44-67  
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



# NINTENDO DS: ОДИН ЭКРАН – ХОРОШО, А ДВА – ЛУЧШЕ

Не секрет, что к портативной консоли Nintendo отношение изначально было скептическим. Когда поначалу компания анонсировала некое устройство, «не являющееся консолью», эксперты решили, что речь идет о вариации на тему EyeToy. Слова о двухэкранности повергли общественность в шок, а первый вариант дизайна DS не понравился абсолютно никому.



Однако шло время, на E3 компания привезла уже более симпатичный вариант DS и продемонстрировала несколько рабочих игр, где на деле использовались и двухэкранность, и touch screen. Впрочем, DS тогда еще оставался в тени PSP, а управление в Metroid Prime: Hunters, ключевом проекте в линейке консоли, показалось неудобным. И опять Nintendo

провела работу над ошибками, оперативно добавив в игру новые раскладки. Пожалуй, главным преимуществом DS в конкурентной борьбе был и остается тот факт, что работа над консолью началась уже давно, и осенью 2004 года Nintendo без особых проблем обеспечила и американское, и японское отделения полу-миллионом приставок. Дата релиза

не была сорвана, поставки консоли распределились равномерно по всем регионам. Окажись Sony способной отправить в магазины аналогичное количество PSP, неизвестно, какими были бы результаты продаж DS, однако на данный момент двухэкранный монстр от Nintendo десятикратно обгоняет стильную штучку от Sony. Почему же два с половиной

миллиона геймеров по всему миру решили потратить 150 долларов именно на это устройство?

## ОТКРЫВАЕМ КОРОБКУ

Нам досталась американская версия DS, именно ее мы и рекомендуем российским геймерам. Хотя зональной защиты у портативной системы не будет, и англоязычные картриджи

# Nintendo DS

■ ПРОЦЕССОР:	ARM946E-S – 67 МГц, ARM7TDMI – 33 МГц
■ RAM:	4+0.5 Мбайт
■ ЭКРАН:	2x TFT LCD (256x192), 3 дюйма.
■ ЗВУК:	16-канальный ADPCM/PCM
■ НАКОПИТЕЛИ:	Картриджи (более 128 Мбайт)
■ СВЯЗЬ:	IEEE802.11
■ КОЛИЧЕСТВО КНОПОК:	Цифровой D-Pad, 6 кнопок, 2 шифта
■ ВРЕМЯ РАБОТЫ:	6-10 часов
■ ВЕС:	275 г.
■ РАЗМЕРЫ:	147x84x28 мм.
■ ОСОБЕННОСТИ:	два экрана (нижний чувствителен к нажатию), микрофон, совместимость с GBA.



Автор:  
Константин «Wren» Говорун  
wren@gameland.ru



■ ВЕРХНИЙ ЭКРАН АНАЛОГИЧЕН НИЖНЕМУ, ВОТ ТОЛЬКО ЭТО ОБЫЧНЫЙ TFT LCD 256X192.

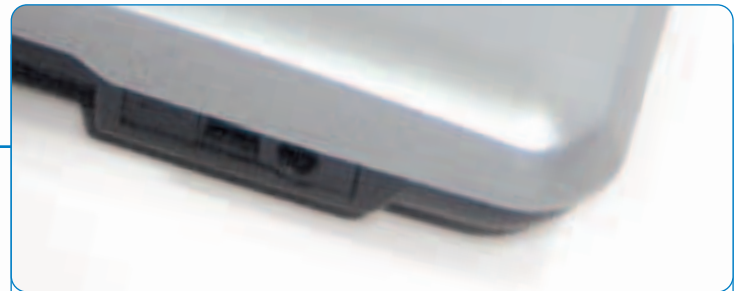


■ ЗВУК У DS, К СОЖАЛЕНИЮ, ХУЖЕ, ЧЕМ У PSP. ВСТРОЕННЫЕ ДИНАМИКИ ПО КАЧЕСТВУ ВПОЛНЕ СООТВЕТСТВУЮТ ВЫДАВАЕМОМУ НА НИХ СИГНАЛУ.



SYSTEM INFO 9

■ В ЗАКРЫТОМ ВИДЕ DS МОЖНО ТАСКАТЬ В КАРМАНЕ, НЕ БОЯСЬ ТОГО, ЧТО ПОВЕРХНОСТЬ ЭКРАНОВ БУДЕТ «ЗАЦАРАПАНА».



■ В ОТЛИЧИЕ ОТ ПРЕДШЕСТВЕННИКА DS ЯВЛЯЕТСЯ СЧАСТЛИВЫМ ОБЛАДАТЕЛЕМ СТАНДАРТНОГО ГНЕЗДА ДЛЯ НАУШНИКОВ. ТАК ЧТО ПОКУПАТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ АДАПТЕР НЕУДОБНО.

SYSTEM INFO 8

■ ЭТОТ ШНУРОК, КАК И У PSP, ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ СТРАХОВКИ КОНСОЛИ НА СЛУЧАЙ, ЕСЛИ ОНА ВДРУГ ВЫПАДЕТ ИЗ РУК.

SYSTEM INFO 7

■ ЧЕТЫРЕ СТАНДАРТНЫЕ КНОПКИ: A, B, X, Y. ИХ ДОЛЖНО БЕЗ ПРОБЛЕМ ХВАТИТЬ ДЛЯ БОЛЬШИНСТВА ИГР.

SYSTEM INFO 6



■ ДВА ШИФТА УДОБНЫ ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ СТРЕЛЬБОЙ В FPS И ГАЗОМ В ГОНКАХ.



в будущем можно будет запускать и на японской DS, жители США получили весомый бонус – мультиплеерная версия Metroid Prime: Hunters. Кроме того, мануал лучше иметь на понятном языке – чтобы не тратить лишние десять-пятнадцать минут на освоение. Обходится DS американцам в 150 долларов; следует понимать также, что за доставку в Рос-

сию придется заплатить еще некоторую сумму. В интернет-магазинах DS в ближайшие месяцы заказывать не стоит – новые партии консоли очень быстро раскупают, и ваш заказ будет выполнен далеко не сразу. Наш собственный DS на момент написания статьи нам «все еще везут», на тестирование консоль была предоставлена замечательным че-

ловеком по имени Kukzz (дружно все ему хлопаем!). В комплект помимо мануала и собственно консоли входит сетевой адаптер, идентичный тому, что прилагается к GBA SP, а также картридж Metroid Prime: Hunters с инструкцией, в экономичной упаковке. Если посмотреть на DS сзади, можно обнаружить миниатюрный стилус, спрятавшийся в спе-

циальном слоте. Всего этого достаточно для того, чтобы начать игру, никакие дополнительные устройства покупать не требуется.

## POWER ON

Даже включить DS без использования touch screen не получится. К нажатию чувствителен только нижний экран, и, увидев соответ-

**НЕСОВМЕСТИМОСТЬ**

Nintendo DS, хоть и обладает способностью запускать игры для Game Boy Advance, имеет немало ограничений. Она не поддерживает многопользовательский режим на GBA и несовместима со следующими устройствами:

- игры для оригинального Game Boy.
- игры для Game Boy Color.
- Link-кабель для GB/GBC/GBA.
- Game Boy Advance Wireless Adapter
- Game Boy Advance e-Reader
- Кабель для соединения GameCube и Game Boy Advance
- Game Boy Printer
- Game Boy Camera



ствующую подсказку, можно просто прикоснуться к нему пальцем. В некоторых играх именно это «устройство управления» и является оптимальным, а Feel the Magic и вовсе реагирует на дыхание, однако чаще всего пользоваться следует стилусом из комплекта. В основном меню есть четыре пункта. Верхний и нижний отвечают за запуск игр для DS и GBA соответственно. Если картридж для одной (или обеих сразу) платформ вставлен в консоль, появляются соответствующие иконки (у проектов для DS они уникальны, игры для GBA обходятся универсальными). Два пункта меню посередине – PictoChat и DS Download Play, о которых расскажем чуть позже. В самом низу находится еще одна маленькая иконка, отвечающая за

опции. Настроить можно дату и время (есть и будильник) и язык (английский, немецкий, французский, испанский, итальянский и японский). Для игр от GBA можно выбрать, на каком экране будет выводиться картинка – верхнем (Top Screen) или же нижнем (Touch Screen). В случае, если вам не хочется каждый раз при включении консоли лицезреть меню, стоит выбрать режим, когда DS сразу же запускает игру с картриджа для DS или же GBA. Для удобства настроить информацию о пользователе – ник, любимый цвет, день рождения, персональное приветствие. Наконец, последний пункт в опциях отвечает за калибровку стилуса. Хочется отметить одну неприятную особенность DS – после манипуляций в опциях

■ NDS НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ПРЯМЫМ ПРОДОЛЖАТЕЛЕМ РОДА GAME BOY, О ЧЕМ СВИДЕТЕЛЬСТВУЕТ ЕГО НАЗВАНИЕ. НО ВСЕ ЖЕ МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ПРОСЛЕДИТЬ ЗА ЭВОЛЮЦИЕЙ ПОРТАТИВНЫХ КОНСОЛЕЙ ОТ NINTENDO. ВОТ ОНИ (СВЕРХУ-ВНИЗ): GAME BOY COLOR, GBA, GBA SP И ГИГАНТ-DS.



■ НА ТЫЛЬНОЙ СТОРОНЕ КОНСОЛИ РАЗМЕСТИЛИСЬ СЛОТ ДЛЯ СТИЛУСА, СЛОТ ПОД КАРТРИДЖ, ВХОД ДЛЯ СЕТЕВОГО АДАПТЕРА, А ТАКЖЕ ПЕТЛЯ ДЛЯ ШНУРКА.



■ ЧТОБЫ ВЫ СЛУЧАЙНО НЕ СПУТАЛИ DS С МИНИ-НОУТБУКОМ, NINTENDO СНАБДИЛО СВОЕ ИЗОБРЕТЕНИЕ ОЧЕНЬ ПОЛЕЗНЫМ ШНУРКОМ С ФИРМЕННОЙ НАДПИСЬЮ.



**ПИРАТЫ НЕ ДРЕМЛЮТ?**

В отличие от PSP, DS практически не имеет защиты от пиратов. На момент написания статьи в сети уже были выложены первые ROM-файлы. Появление «левых» игр от пиратов и флэш-карт, совместимых с DS – лишь вопрос времени. С эмуляторами дело обстоит сложнее, но первые рабочие версии в течение 2005 года появятся обязательно. Реализовать двухэкранность и стилус с помощью разделенного на две половины окна и мышки с клавиатурой получится без проблем. Велика вероятность того, что все игры для DS можно будет без проблем запустить на PC вообще через несколько месяцев, как это произошло с GBA. Простота архитектуры консоли, где, к тому же, используются хорошо известные программистам компоненты, сделает свое дело. Хорошо это или плохо – решайте сами.



■ НАКОНЕЦ-ТО ИГРЫ ДЛЯ ПОРТАТИВНОЙ КОНСОЛИ ОТ NINTENDO ОБЗАВЕЛИСЬ НОРМАЛЬНЫМИ ПЛАСТИКОВЫМИ КОРОБКАМИ. ВНУТРИ, КСТАТИ, КРОМЕ СЛОТА ДЛЯ DS-КАРТРИДЖА ЕСТЬ И ДЕРЖАТЕЛЬ ДЛЯ GBA-КАРТРИДЖА.



■ В КОМПЛЕКТЕ С ПОРТАТИВНОЙ ПРИСТАВКОЙ ИДЕТ ДЕМО-ВЕРСИЯ ИГРЫ METROID PRIME: HUNTERS. МНОГО ВАМ ПОБЕГАТЬ НЕ ДАДУТ, НО НЕКОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О БУДУЩЕМ ХИТЕ ПОЛУЧИТЬ МОЖНО.

или же при выходе из PictoChat консоль выключается.

**BUILT-IN**

PictoChat – достаточно продвинутый графический чат, использующий беспроводное соединение с другими DS. Консоль автоматически создает четыре «комнаты» по 16 человек в каждой, геймер может посмотреть на количество людей в каждой и выбрать ту из них, где есть с кем поболтать. Кириллицы, к сожалению, нет – поддерживаются только западноевропейские языки и японский. Зато можно рисовать стилусом картинки и отсылать их друзьям – это очень забавно! PictoChat, пожалуй, идеально приспособлен для геймеров, играющих под партой в школе или вузе – с его по-

мощью можно переговариваться с друзьями незаметно для преподавателя. В России это, правда, не очень актуально – у нас даже GBA SP не был слишком популярен, а DS появится в магазинах в массовом порядке лишь после европейского релиза. Пункт DS Download Play мы поначалу ошибочно приняли за возможность выкачивать демки игр из Интернета. Однако нет – соединиться таким образом можно только с другими DS. Многие игры (например, Super Mario 64 DS и Metroid Prime: Hunters), имеют на обложке лейбл DS Single-Card Download Play. Это означает, что для мультиплеера достаточно иметь один картридж на четырех человек, а необходимый код игры скачивается по беспроводному

соединению. Однако, существуют игры, где каждый участник мультиплеерных баталий должен купить отдельный картридж. С подобной ситуацией сталкивались и владельцы Game Boy Advance; разница лишь в том, что на DS чаще будет использоваться первый, куда более экономичный для геймеров вариант.

**GBA GAME PAK**

Одно из очевидных достоинств DS – совместимость консоли с играми для Game Boy Advance. Предыдущая портативная система Nintendo, несмотря на свою устаревшую графику, великолепно продавалась все последние месяцы, и теперь большая часть потенциальных покупателей GBA SP обратила внимание на DS. Даже если революционный геймплей их не интересует, DS кажется более выгодной покупкой; негативных факторов лишь два – в полтора раза более высокая цена и солидные размеры консоли. Работают игры для GBA на DS без проблем, однако лишь в однопользовательском режиме и те, что не используют встроенные в картридж дополнительные устройства вроде светочувствительного сенсора в Voktai. Из-за разницы в пропорциях экранов GBA и DS картинка выводится с черными полосами по краям – к этому можно быстро привыкнуть.

**NINTENDO DS GAME CARD**

Картридж для Nintendo DS используют отдельный слот, не такой же, как у GB/GBC/GBA, благодаря чему, наконец-то, были са-

мым серьезным образом уменьшены их габариты при увеличении объема информации. Внешне они похожи на флэш-карточки для N-Gage, и хранить их рекомендуется исключительно в коробке, в противном случае рискуете их потерять. Интересно, что в коробках от игр для DS предусмотрены крепления еще и для картриджей от GBA – на всякий случай. В отличие от PSP, где носителем являются оптические диски, вмещающие прорву информации, на DS в играх крайне редко будут встречаться полноценные видеоролики. Их будут по большей части заменять сценки на движке. Зато на DS не бывает экранов загрузки.

**TEST DRIVE**

Демо-версия Metroid Prime: Hunters, «чистого» FPS с Самус Аран в главной роли, наглядно демонстрирует достоинства и недостатки DS. Например, качество графики оставляет желать лучшего. Некоторые западные обозреватели после E3 поспешили заявить, что Hunters выглядит почти так же хорошо, как и Metroid Prime на GameCube. Это, естественно, неверно. Распространение получило и мнение о том, что DS соответствует по возможностям Nintendo 64. В целом это так, но есть одна хитрость. Если Nintendo 64 на аппаратном уровне поддерживала многие интересные эффекты, недоступные во второй половине 90-х на PC без 3D-ускорителя, то DS не имеет выделенного видеопроцессора и, соответственно, всю графику обрабатывает с помощью

## ОСТАЛИСЬ ЗА БОРТОМ

Мы, к сожалению, так и не смогли протестировать игру *Feel the Magic: XY/XX*, где нижний экран надо тереть, а в некоторых ситуациях и дышать на него. Не ощутили пока и пользы от встроенного микрофона. Наконец, наиболее интересные мини-игры все же содержатся не в *Super Mario 64 DS*, а в *WarioWare Touched!* Потенциал DS будет оцениваться нами в течение всего 2005 года, с каждой новой игрой – от симулятора хирурга до менеджера зоопарка – мы приблизимся к ответу, так ли хорош DS, как его малюют пиарщики.



■ ПО ДИЗАЙНУ DS СИЛЬНО НАПОМИНАЕТ ТЕЛЕВИЗОР СЕРЕДИНЫ ПРОШЛОГО ВЕКА, ТОЛЬКО ЛИНЗЫ НЕ ХВАТАЕТ. НО И ЗА ЭТИМ ДЕЛО НЕ СТАНЕТ, ВЕДЬ ПОДОБНЫЕ АКСЕССУАРЫ ВЫПУСКАЛИСЬ ДЛЯ ВСЕХ «КАРМАННЫХ» ПРИСТАВОК ОТ NINTENDO.



■ СТИЛУС НАСТОЛЬКО УМЕЛО СПРЯТАН, ЧТО НАШ ЛЮБИМЫЙ ВРЕН НАШЕЛ ЕГО ТОЛЬКО НА ЧЕТВЕРТЫЙ ДЕНЬ ТЕСТИРОВАНИЯ ПРИСТАВКИ. ДО ЭТОГО ОН САМОЗАБВЕННО ТЫКАЛ ПАЛЬЦАМИ В ЭКРАН.



■ NINTENDO УПРЯМО НЕ ХОЧЕТ ТЕРЯТЬ СВОЮ ТРАДИЦИОННУЮ ДЕТСКУЮ АУДИТОРИЮ, ПОЭТОМУ НА НИЖНЕМ ВСПОМОГАТЕЛЬНОМ ЭКРАНЕ ПОСТОЯННО БУДУТ ПОЯВЛЯТЬСЯ ПОДОБНЫЕ НАДПИСИ ДЛЯ ОСОБО ОДАРЕННЫХ ГЕЙМЕРОВ. ПЕРЕВОДИТЬ НУЖНО?

универсальных ARM-9 и ARM-7. В результате пока получается картинка, по качеству соответствующая хорошему среднему уровню PS one, не более того. Это не Nintendo 64 хотя бы из-за отсутствия сглаживания текстур на полигонах. Следует, правда, принять во внимание тот факт, что с железом программисты пока знакомы плохо, и теоретически искомое сглаживание все же может быть реализовано, в том числе и за счет чего-то другого. Все же универсальность процессоров позволяет и использовать их как заглагорассудится.

Есть у DS и очевидные плюсы. Например, пресловутый touch screen идеально работает в FPS, позволяя управлять игрой не хуже, чем на в

аналогичных шутерах на PC с клавиатурой и мышью. Правая рука водит стилусом по нижнему экрану, прицел же (и, собственно, вся игра) находится на верхнем.левой рукой нужно ходить вперед-назад, стрейфиться и стрелять (шифтом). На словах система нам казалась громоздкой и неудобной, но, попробовав лично, поняли, что она работает великолепно. Разные игры используют возможности консоли по-разному. Впрочем, о *Super Mario 64 DS* я расскажу отдельно – в соответствующей рецензии.

## POWER OFF

К сожалению, DS среди российских игровых журналистов особой любовью не пользуется. В первую оче-

редь смущают габариты консоли – легко придти к выводу о том, что верхний экран можно было сделать намного больше за счет пустого места слева и справа, есть и другие элементы, на которых можно было бы сэкономить. Естественно, проигрывает DS и по качеству графики, и за счет отсутствия видеороликов. Даже музыка – и то на PSP совершеннее. Не слишком сильно DS обгоняет PSP по продолжительности работы от аккумуляторов – восемь часов против четырех. Все это верно, однако DS действительно предлагает геймерам уникальный опыт. Чем больше времени проводишь за консолью, тем сильнее убеждаешься, что в Nintendo еще остались гении уровня Гумпея Йокоя (создатель Game Boy). Определенный

потенциал DS имеет и как занятная игрушка для тех, кто никогда не увлекался приставками. Немаловажна цена – все-таки DS стоит раза в полтора дешевле, чем PSP. И, наконец, есть еще фактор качества комплектующих. Первая партия PSP страдала от миллионов глюков, о претензиях к DS совсем не было слышно. Сезон рождественских праздников 2004/2005 года остался за Nintendo, и ее консоль достаточно хороша, чтобы никому и в голову не пришло более сбрасывать ее со счетов, как поспешили сделать некоторые журналисты после E3 2004. Теперь все зависит от того, кто сумеет выпустить на своей платформе больше настоящих хитов. В выигрыше же в любом случае окажутся геймеры. ■

# SENTINEL

## СТРАЖ ВРЕМЕНИ



ЧТО ВЫ НАЙДЕТЕ В СВЯЩЕННЫХ ГРОБНИЦАХ ДРЕВНЕЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ?  
НЕСЧЕТНЫЕ СОКРОВИЩА? ВЕЧНУЮ ЖИЗНЬ? ИЛИ... МУЧИТЕЛЬНУЮ СМЕРТЬ?  
ВОЛЯ ПРОСТОГО ЧЕЛОВЕКА ПРОТИВ ИНТЕЛЕКТА МОГУЩЕСТВЕННОГО ТАСТАНСКОГО  
СТРАЖА – В ЗАХВАТЫВАЮЩЕМ ТРЕХМЕРНОМ КВЕСТЕ С УНИКАЛЬНЫМИ ЗАГАДКАМИ  
И ОРИГИНАЛЬНЫМ МИСТИЧЕСКИМ СЮЖЕТОМ.



THE  
ADVENTURE  
COMPANY

DETALION

GFI

ICE  
CUBE

© 2004 «Руссобит-Паблшер» Все права защищены

© 2004 «Game Factory Interactive» All Rights Reserved

© Detalion SC 2004. Licensed exclusively to DreamCatcher. Package design © 2004 DreamCatcher Interactive Inc. DreamCatcher and The Adventure Company designs and marks are trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. Microsoft, Windows and DirectX are trademarks of Microsoft Corporation. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.

[www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru) Отдел продаж: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru); (095) 215-10-11, 967-15-88. Техническая поддержка: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru);

(095) 979-55-58, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



**Автор:**  
Валерий «А.Купер» Корнеев  
valkorn@gameland.ru



# Ridge Racers

Забудьте как о недоделанной Ridge Racer V и невразумительной R: Racing Evolution как о страшном сне. Забудьте о порте Ridge Racer 64 на Nintendo DS, а если не знали о нем, так и оставайтесь в неведении.



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	racing
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PSP

■ ОНЛАЙН:  
Онлайн: [http://namco-ch.net/ridgeracers\\_psp/index.php](http://namco-ch.net/ridgeracers_psp/index.php)

**В**стречайте духовную и фактическию преемницу блистательной R4: Ridge Racer Type 4, наследницу правящей династии аркадных гонок и всяко лучшую портативную гоночную игру! Namco зарядила бронейбойным. Ridge Racers – это ударная компиляция любимых трасс, машин и музыкальных треков из главных игр серии: RR, RR Revolution, Rave Racer, Rage Racer и R4. Это отточенный, отполированный за двенадцать лет, эталонный геймплей с фонтаном свежей крови в виде нитроускорителей; это квинтэссенция понятия «управляемый занос»; заправленный детализированными локациями, сверкающий отражениями уличных огней на боках Assoluto Fatalita, укутанный полноэкранном видео с очаровашкой Рэйкой Нагасе и взрывающий уши электронной музыкой высшей пробы (четыре компакт-диска, на этот крохотный UMD влезли четыре альбома в CD-качестве!) переворот в области восприятия мобильных игр. Поразительно, какой дозой чистого геймплея можно зарядить игру на малюсеньком кусочке пластика. Памятных ветеранам трасс здесь три десятка, почти столько же машин в семи классах, различающихся типом управления



ПАМЯТНЫЕ ПО R4 РАЗМЫТЫЕ ЗАДНИЕ ОГНИ – ТУТ КАК ТУТ. В ОТРЫВ!

и поведению; скорость – поразительная, графика – почти на уровне PS2, адреналин – ведрами. Режим World Tour – бездонная копилка призов в виде секретных трасс, авто и вступительных видеороликов предыдущих игр серии. Беспроводные LAN-соревнования – возможность восьмерым владельцам PSP коллективно нарезать круги всего с одной копией игры. Нет ни малейшего ощущения, что этот настоящий, лакированный Ridge Racer делался в спешке: авторы заново любовно расставили по трассам

коров, рассадили срывающихся из-под колес птичек, изменили траектории полета кукурузников и пассажирских лайнеров, сменили спецэффекты тумана из R4, добавили шикарное солнце и снабдили экраны загрузки портом классической Rally X, за набор 50000 очков в которой полагается скрытая раллийная машина. К чему придирается? К отсутствию модели поврежденной? Так это Ridge Racer, а не Burnout. К семисекундным паузам с надписью Now Loading перед каждой трассой? Хотите моментальных гонок – берите RR на DS и страдайте душой и телом. К тому, что в заносе вам явно подыгрывают? К графике, которая хуже, чем на PS2? К факту того, что это самая требовательная к ресурсу аккумулятора игра для PSP? Придирки, прямо скажем, глупые. Но вы же меня съедите, если я поставлю десять баллов. ■

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★★★

9.5

Наше резюме:

Изумительный проект, которому PSP будет обязана своим успехом. Классика. Вещь на все времена.

## СИЛА МОЗГА

На ранних трассах геймерам-новичкам позволяют влиться в игру – это значит, что давние знатоки RR будут выходить на лидирующее место уже на сходе первого круга. А вот на высоких уровнях сложности AI соперники начинают выделять мерзкие трюки: они изо всех сил стараются не уступать вам дорогу, даже если это означает потерю драгоценного времени при торможении.



## КНУТ И ПРЯНИК



### Плюсы:

Улетная графика, убойный саундтрек, угарный геймплей и уйма удовольствия.



### Минусы:

Соперники время от времени принимают играть в поддавки.



ВИД ИЗ КАБИНЫ УДОБНЕЕ, ХОТЯ КАМЕРУ МОЖНО «ПОДСВИТЬ» И ЗА МАШИНОЙ: ПОЛЮБОВАТЬСЯ ЕСТЬ НА ЧТО.



ЯЗЫКИ ПЛАМЕНИ, ВЫРЫВАЮЩИЕСЯ ИЗ ВЫХОПНЫХ ТРУБ – ЭТО ТАК ЖЕ КРУТО, КАК СЛОВО «STARLUSTER».

ТЕМНАЯ СТОРОНА МАГИИ

# Магия Войны

Знамена Тьмы



TARGET  
GAMES

Бука  
ИГРОВАЯ КОМПАНИЯ

Товар имеет товарный знак. По вопросам приобретения обращайтесь по тел. (495) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru



**Автор:**  
Константин «Wren» Говорун  
wren@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	DS
■ ЖАНР:	action/platform/puzzle
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗОРЕАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.nintendo.com>

# Super Mario 64 DS

Решение использовать Super Mario 64, всем известный хит для Nintendo 64, в качестве основы для launch-проекта новой консоли, нельзя назвать однозначно удачным.

**И** главная тому причина – отсутствие у DS аналогового джойстика. Если помните, контроллер для Nintendo 64 создавался специально под эту игру; благодаря в том числе и этому факту Super Mario 64 стал знаковым трехмерным платформером, совершил революцию в жанре. Однако Super Mario 64 DS – куда больше, чем порт. Даже начинаете вы игру теперь за динозаврика Йоши, а не Марио! Усатого водопроводчика, равно как и Луиджи с Варио вы найдете чуть позже, а затем сможете переключаться между четырьмя героями. У каждого из них есть своя уникальная способность: Марио может надувать себя как воздушный шарик и летать, Варио становится металлическим и без проблем бродит по дну водоемов, Йоши дышит огнем, а Луиджи обретает невидимость и умение проходить сквозь некоторые стены. В оригинальном Super Mario 64 имеется 120 звезд, добыванием которых геймер и занимается на протяжении

всей игры. Накопив необходимое их количество, можно открыть путь в новые локации. В Super Mario 64 DS добавлено еще 30 звезд и, соответственно, некоторое количество уровней. Многие секретные места теперь достижимы только с помощью уникальных способностей персонажей. Что же касается управления, то игра предлагает несколько разных схем, в том числе и использующих touch screen вместо аналогового джойстика. Не очень удобно, но вполне терпимо. Super Mario 64 DS, однако, лишь наполовину является платформером. Процентом десяти времени у вас наверняка отнимет режим мультиплеера (достаточно иметь один картридж). В нем несколько разноцветных Йоши (до четырех одновременно) бегают по локации, собирают звезды и отбирают их у соперников, при необходимости превращаясь в других персонажей игры. А еще сорок процентов займут мини-игры. Поначалу доступно восемь, всего их есть несколько десятков, новые отк-



■ ВЕЧНО ЖИВОЙ МАРИО ВСЕ ЕЩЕ СПОСОБЕН ПРОДАВАТЬ КОНСОЛИ.

рываются по мере прохождения основного режима – собирайте пушистых кроликов. В мини-играх активно используется стилус – вы ловите им падающего в пропасть Марио, стреляете из рогатки, рисуете линии, выбираете карты, – вариантов очень много. Хотя описать геймплей на словах сложно, освоиться с ним очень легко. Пробовали, знаем. Окажись Super Mario 64 DS банальным портом, вряд ли мы оценили бы игру высоко. Однако Nintendo максимально приспособила оригинальный хит для своей портативной консоли, сделав настоящий killer app. ■

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:**  
★★★★★★★

**8.0**

### Наше резюме:

Игра, способная продавать DS в первые месяцы, однако не столь важная для истории индустрии, как Super Mario 64 DS.

### N64 ИЛИ PS ONE?

Западные обозреватели в один голос твердят, что Super Mario 64 DS выглядит куда лучше, чем оригинал. Мы все глаза проглядели, но так и не поняли, что же там стало лучше. Сглаживания текстур нет – вот это как раз хорошо заметно. А еще исчез традиционный для N64 туман, скрывавший далекие объекты, но они по-прежнему не видны. Оценить детализацию моделей сложно, но на наш взгляд она осталась на прежнем уровне.



### КНУТ И ПРЯНИК



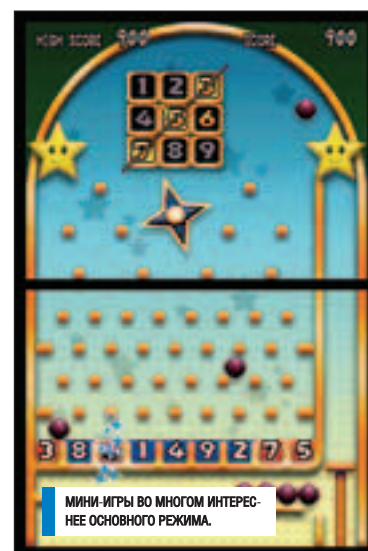
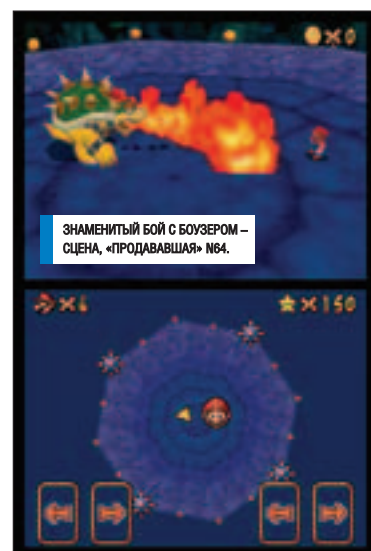
#### Плюсы:

Отличный дизайн уровней, интересный режим мультиплеера, великолепный набор мини-игр.



#### Минусы:

Несколько неудобное управление. Графика не слишком хороша.





Не важно, как ты пишешь «парашют»,  
Важно, умеешь ли ты с ним прыгать.

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

**1C**  
**snowball.ru**  
украинська бізнеска

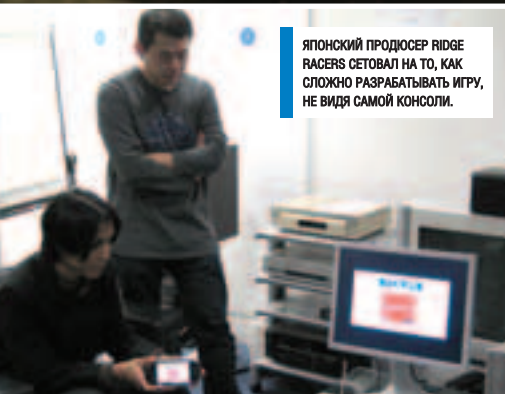
Новый проект  
Novalogic:  
«Возмездие»

**NOVALOGIC**  
www.novalogic.ru



# PSP: Первый взгляд

10 декабря, в Лондоне, Великобритания, за два дня до старта официальных продаж Sony PSP в Японии, прошел пресс-показ под кодовым названием First Look для европейских журналистов. На презентации были представлены девять проектов, которые готовятся к запуску портативной консоли в Европе. 20-30 минут, которые отводились на каждый проект – вполне достаточно, чтобы составить первые впечатления. От Ridge Racers до Everybody's Golf – все это эксклюзивная информация, которую вы первыми получите в России.



ЯПОНСКИЙ ПРОДЮСЕР RIDGE RACERS СЕТОВАЛ НА ТО, КАК СЛОЖНО РАЗРАБАТЫВАТЬ ИГРУ, НЕ ВИДЯ САМОЙ КОНСОЛИ.



В КОНЦЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ WIREOUT PURE КАЖДЫЙ ЖЕЛАЮЩИЙ МОГ ПОЛУЧИТЬ ЭКСКЛЮЗИВНУЮ МАЕЧКУ С СИМВОЛИКОЙ ИГРЫ. ХВАСТАЮСЬ!



СУДЯ ПО ТЫКВАМ НА ПОЛУ, ПРЕЗЕНТАЦИЮ УСТРОИЛИ СОЗДАТЕЛИ MEDIEVIL.



СОРЕВНОВАНИЯ МЕЖДУ ЖУРНАЛИСТАМИ ПО WIFI БЫЛИ НЕПРЕРЫВНЫМ АТТРИБУТОМ КАЖДОЙ МИНИ-ПРЕЗЕНТАЦИИ.



МИНИ-ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПО EVERYBODY'S GOLF НЕСКОЛЬКО ЗАТЯНУЛАСЬ. ВСЕ ДЕЛО В ОЧАРОВАТЕЛЬНОЙ ДЕВУШКЕ?



## PSP: Первый взгляд



ИНТЕРЕСНЫЙ ЭФФЕКТ – ИГРАТЬ НА PSP И СМОТРЕТЬ ПРИ ЭТОМ НА БОЛЬШОЙ МОНИТОР. КОНСОЛЬ – В РОЛИ ДЖОЙСТИКА.

**Автор:**  
Анатолий Норенко  
spoiler@gameland.ru



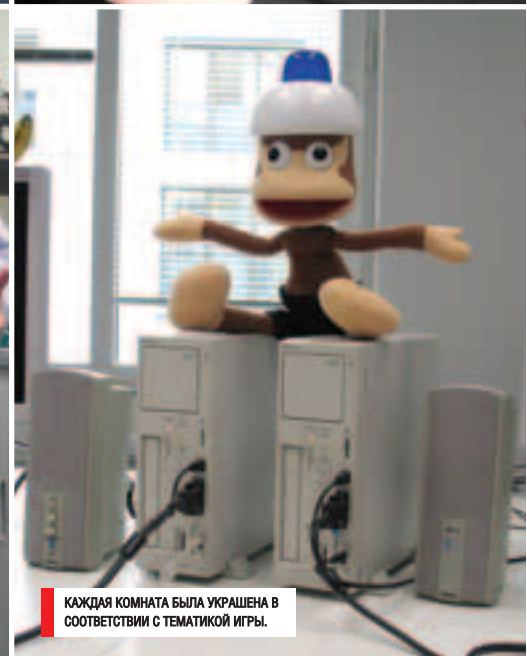
НА НАСТОЯЩЮЮ PSP ДАВАЛИ ПОСМОТРЕТЬ ТОЛЬКО ИЗ РУК – ВО ВРЕМЯ ПРЕЗЕНТАЦИИ ОНИ БЫЛИ В ДЕФИЦИТЕ.



ИГРА ВДВОЕМ НА ОДНОЙ КОНСОЛИ В ARE ACADEMY – ЗРЕЛИЩЕ ПОТРЯСАЮЩЕЕ.



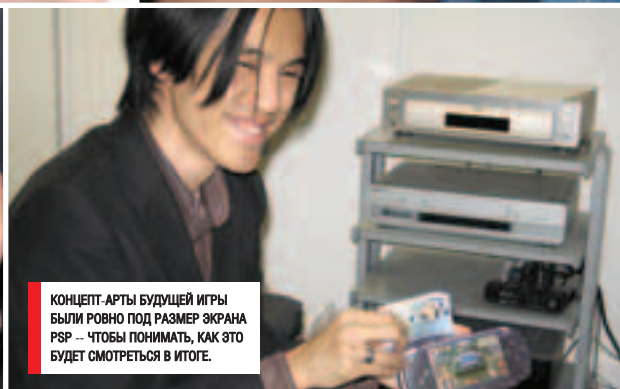
УПРАВЛЯТЬСЯ С ВИДЕОКАМЕРОЙ, ФОТОАППАРАТОМ И БЛОКНОТОМ ДЛЯ ЗАПИСИ БЫЛО НЕПРОСТО. СПРАВИЛСЯ.



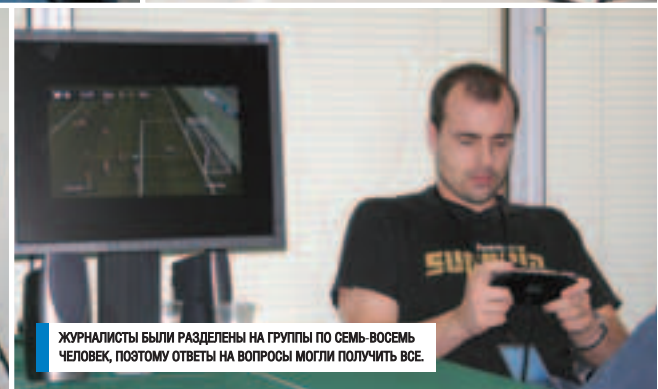
КАЖДАЯ КОМНАТА БЫЛА УКРАШЕНА В СООТВЕТСТВИИ С ТЕМАТИКОЙ ИГРЫ.



БОЛЬШОЙ ЧЕРНЫЙ ПРОВОД УХОДИЛ К ЧЕРНОМУ МОНИТОРУ... НА ЭКРАН КОТОРОГО ВЫВОДИЛОСЬ ИЗОБРАЖЕНИЕ.



КОНЦЕПТ-АРТЫ БУДУЩЕЙ ИГРЫ БЫЛИ РОВНО ПОД РАЗМЕР ЭКРАНА PSP – ЧТОБЫ ПОНИМАТЬ, КАК ЭТО БУДЕТ СМОТРЕТЬСЯ В ИТОГЕ.



ЖУРНАЛИСТЫ БЫЛИ РАЗДЕЛЕНЫ НА ГРУППЫ ПО СЕМЬ-ВОСЕМЬ ЧЕЛОВЕК, ПОЭТОМУ ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ МОГЛИ ПОЛУЧИТЬ ВСЕ.

## MEDIEVIL

Дэниель Фортескью вновь ожил... на сей раз в формате PlayStation Portable.

■ ЖАНР: action/adventure



Один из самых заметных проектов в линейке launch-игр представила Cambridge Studio, подготовив ко всему прочему, пожалуй, лучшую мини-презентацию. Подстегнуть интерес к Medieval удалось за счет уморительных видеосюжетов о главном герое, предвещающих плей-тест. Несмотря на то, что версия для PSP находится на ранней стадии разработки, первое впечатление составить уже можно. И никакие выпадающие полигоны и низкий framerate не станут помехой. Создатели не стали искать легких путей и пренебрегли возможностью портирования, как следствие игра создается с чистого листа с уче-

том всех нюансов новой консоли. Дэниель Фортескью, с тех пор, как мы его видели во времена PS one, не потерял ни капли шарма и обаяния – все также весел и находчив. И привлекателен – настолько, насколько может быть привлекателен оживший скелет рыцаря. Герой мужественно разбирается с противниками, бесстрашно следует за закрученной сюжетной нити, а заодно хвастается несколькими новыми движениями. В результате, надемся, на широкий экран PSP выйдет отличный приключенческий экшн с фирменным для серии юмором, нетривиальными головоломками и безбашенным драйвом. ■

## EVERYBODY'S GOLF

Полный набор для игры в гольф теперь помещается у вас в кармане: клюшки, мячики и... кепка.

■ ЖАНР: sports



Поверьте названию: этот гольф, действительно, годится «для всех» – настолько аддитивным проект получился в версии для PSP. Симпатичная, почти мультяшная, трехмерная графика – лишь шоколадная глазурь для сладкой, пьянящей начинки. Освоить игровой интерес – дело двух минут. Ну хорошо – трех. Скользящая по полосе влево-вправо отметка позволяет определиться с силой удара. Точность зависит от того, как вовремя остановить тот же самый ползунок на исходной позиции. Лично мне, как совсем небольшому фанату гольфа, на ум приходит

лишь Dark Chronicle, где одна из мини-игр построена по схожему принципу. Вплоть до того, что стрелками на D-pad устанавливается тип удара. В игре учитываются погодные условия – от тумана до силы ветра – чтобы усложнить и разнообразить геймплей. Оторваться от копеечного, но увлекательного игрового процесса непросто – на руку милое графическое исполнение вкупе с забавной анимацией персонажей. Устраивать и проводить чемпионаты по гольфу с друзьями, используя возможности технологии WiFi – одно из лучших развлечений в формате PlayStation Portable. ■

## APE ACADEMY

У мартышек из Ape Escape неплохо получается исполнять свои роли не только в платформерах для PS2.

■ ЖАНР: logic



**А**ре Academy – по сути совершенно потрясающий набор мини-игр с небезызвестными мартышками из Ape Escape на главных ролях. Сценарии удивляют каждый раз – можно почувствовать себя настоящим торреодором, отразив атаку разъяренных быков, или же, например, раздать цветы проходим на площади. В Ape Academy найдутся игры и на ловкость, и на внимание, и на быстроту реакции. А то и на все сразу.

Центральная задача – выиграть в крестики-нолики. Причем в слотах на доске как раз и расставлены различные мини-игры. Одерживаете победу – рисуете крестик, проигрываете

те – не обессудьте. Очаровательный мультиплеерный режим – вдвоем на одном PSP. Самый натуральный hot-seat, когда один игрок пристраивается на D-pad, а второй – на кнопках с геометрическими фигурками. Стички с западными журналистами – невинные драки на вершине горы или совместное купание под водой – выливались в добрые бранные перепалки на родных языках. Благодаря такому веселому настрою, игра прочно занимает второе место в личном хит-параде после MediEvil. Игрательность находится на высшем уровне – то, что нужно для портативной консоли. ■

## THIS IS FOOTBALL

Настоящий футбольный симулятор для портативной консоли. Мечта?

■ ЖАНР: sports



**Д**вадцать третьим будешь? Футбольный симулятор на PSP – настоящая отрада для поклонников жанра. До сего момента продвинутой «карманной» версией этого вида спорта не могла похвастаться ни одна портативная консоль. В плане подхода к геймплею изобрести что-то новое сложно, но зато по части графики игра выглядит роскошно, не уступая футбольным симуляторам на PS2. Возможности PSP используются на полную катушку – довод в пользу того, что игра разрабатывается с нуля, и о никаком портировании речи не идет. Среди немалого числа различных режимов не забыт и мультиплеер

посредством WiFi. Так что ничто не мешает проводить чемпионаты с друзьями – главное, иметь единомышленников. Создатели пока не знают, будет ли возможность делиться игровым контентом для мультиплеерной игры с владельцами PSP. Это скорее стратегическое решение продюсеров. Наверное, единственный проект, который оставил меня равнодушным. Хотя для фанатов спортивных игрушек – безусловно, достойное развлечение. Учитывая популярность тематики, неудивительно, что в линейке launch-игр наряду с громкими именами, как Medieval и WRC, имеется и футбольный симулятор. ■

## WIPEOUT PURE

«Вау!» – первое слово, которое вырывается после знакомства с игрой.

■ ЖАНР: racing/action



П олагаю, популярную серию футуристичных гонок, знакомую владельцам как PC, так и PS one, представлять не нужно. *Wipeout Pure*, переполненная бешеным драйвом и энергией, особенно эффектно выглядит на PSP. Благодаря широкому экрану, моментально происходит эффект полного погружения, когда боковое зрение попросту отключается, а все внимание сосредоточено на безумных погонях по сияющим неоновым огням трасам.

Маршруты выполнены идеально – в наличии длинные участки для разгона, невообразимые петли и, разумеется, тысяча и одна возможность

сорваться в пропасть. Маневрировать на высоких скоростях довольно непросто. Для упрощения жизни крестовина предназначена для резких поворотов, а аналоговый джойстик – для плавной корректировки курса. За чередой неудач приходит мастерство, и тогда от игры уже не оторваться.

Арсенал из различных видов вооружения для быстрой расправы с соперниками и забойный саундтрек – все, что нужно для полного счастья. Не забудьте про мультиплеер – живые противники никогда не заменят вам компьютерных оппонентов – и получится поистине взрывной коктейль. ■

## FORMULA 1

«Формула-1» – anytime, anywhere и anyone. Проще не бывает.

■ ЖАНР: racing



Главная прелесть гоночного симулятора в варианте для PSP – аркадная физическая модель. Удивлению не было предела, когда я, ни разу в жизни не сидевший за рулем гоночного болида, даже в компьютерной игре, добрался до финиша вторым. При этом дело вовсе не в слабом искусственном интеллекте – соперники на трассе ведут себя адекватно.

Привычно считать, что когда тебя в гоночном симуляторе пару раз выносит на обочину – о призовых местах в заезде можно спокойно забыть. *Formula 1* для PSP рассчитана на массовый рынок – фанатов «Формулы-1» много, но подавляю-

щее большинство не станет сильно переживать из-за отсутствия дотошного реализма и правдоподобной физики в игре. Куда важнее ощущение скорости и драйва, передать которые создателям определенно удалось.

Выглядит проект симпатично, поэтому смотреть повторы заездов – одно удовольствие. В такие моменты, кажется, что в ваших руках почти что карманный телевизор с трансляцией очередного финала. Но участие в нем принимали – вы.

В обязательном порядке на сладкое припасен мультиплеерный режим – только отыщите нужное число соперников. ■

## WRC

Использование известных торговых марок – важный ход в маркетинговой стратегии Sony.

■ ЖАНР: racing



**К**ак несложно догадаться из названия, это раллийный симулятор по лицензии со всеми вытекающими в виде досконально воссозданных трасс и реально существующих команд.

Первое, на что невольно обращаешь внимание при знакомстве с проектом – графическое исполнение, ничем не уступающее гоночным играм на PlayStation 2. На экране PSP WRC смотрится просто превосходно – захватывает дух. Даже к картинке на мониторах, к которым были подключены демо-стенды с игрой, сложно придаться.

Каждая трасса хорошо проработана, и количество различных мелких де-

талей впечатляет. Трехмерные модели автомобилей также заслуживают отдельной похвалы. Порой не верится глазам, что такая степень реалистичности возможна на портативной консоли.

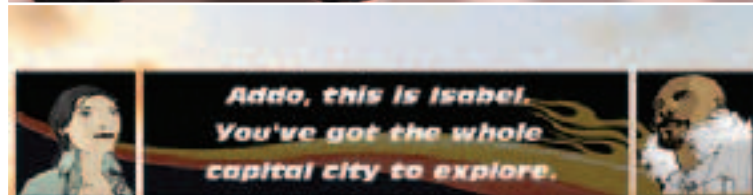
Физическая модель, которая отвечает за поведение машин на трассах, хорошо отлажена – все авто чутко слушаются руля.

Прибавьте ко всему этому возможность играть с живыми соперниками, без которой не обходится ни одна игра для современной портативной консоли, и вы получите отменный раллийный симулятор и одновременно достойный конкурент Ridge Racers. ■

## FIRED UP

Весело, но грустно. По-другому охарактеризовать этот проект можно с трудом.

■ ЖАНР: action



**В**оенные действия в отдаленном будущем – раздолье для гейм-дизайнеров. Однако не всегда результат превосходит ожидания. Геймплей в игре имеет по-миссионную структуру. Разъезжая на машине по выжженному городу, попутно собирая оружие и всяческие рулезы, поневоле встрянешь в какие-нибудь разборки с местными группировками.

Новые миссии выдаются по мере выполнения предыдущих. Ассортимент приличный – от расправы с определенным числом противников за отведенное время до поисков важных объектов на карте.

Единственное, что портит игру – од-

нообразность: как в плане геймплея, так и в плане внешнего вида локаций. От созерцания пустынных пейзажей зевать начинаешь после десяти минут игры.

Зато настоящее веселье начинается в мультиплеере. Режимов много – от deathmatch до capture the flag. Все обычно начинается с изучения карты на предмет расположения бонусов. Кто занимается рекогносцировкой на местности, тот имеет больше шансов на выживание. Другой вариант – беспощадный подход к действию, когда можно за счет внезапности и агрессивного поведения буквально вырывать победу из рук нерасторопных соперников. ■

# Tekken 5

Аркадная версия игры уже давно доступна широкой публике.



КРИСТИ МОНТЕЙРО УЧАСТВУЕТ В ЧЕМПИОНАТЕ, ЧТОБЫ ДОБЫТЬ ЛЕКАРСТВО ДЛЯ БОЛЬНОГО ДЕДУШКИ... ТОЛЬКО ТЕХНОЛОГИИ КОРПОРАЦИИ МИСИМА МОГУТ ПОМОЧЬ СТАРИКУ.

НА ПРЕДЫДУЩЕМ ТУРНИРЕ KING OF IRON FIST КРЭЙГ МАРДУК ПРОИГРАЛ КИНГУ. СЧИТАВШИЙ СЕБЯ НЕПОБЕДИМЫМ БОЕЦ СЧЕЛ ЭТО ПОЗОРОМ. ВЫЙДЯ ИЗ БОЛЬНИЦЫ, ОН НАЧАЛ СЕРИЮ ИЗНУРИТЕЛЬНЫХ ТРЕНИРОВОК, ПРЕВРАТИВШИХ ЕГО ТЕЛО В ИДЕАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ. НА ПЯТОМ ТУРНИРЕ МАРДУК ОТОМСТИТ КИНГУ.

**И**рония судьбы: Tekken дебютировал как ответ Namco на Virtua Fighter, долгое время пытался догнать и перегнать файтинг от Sega; некоторым даже казалось, что

цель достигнута. Однако прошло более 10 лет, и Tekken 5 образца 2005 года почему-то хочется сравнивать с уже устаревшим Virtua Fighter 4, а не ориентироваться на его гипотетический сиквел.

На исходе четвертого турнира The King of Iron Fist сошлись в битве сын и отец, Дзин и Кадзуя. Долго ни один герой не уступал другому, но вышел Дзин победителем из схватки. Хэйхати Мисима наблюдал за



Автор:  
Константин «Wren» Говорун  
wren@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	fighting
■ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.tekken-official.jp>

## ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ПИНГВИНЫ В ТЕККЕН 5 БУДУТ ИГРАТЬ ТУ ЖЕ РОЛЬ, ЧТО И СЛОНЫ В DEAD OR ALIVE: ULTIMATE.

схваткой и первым приветствовал удачливого воина, а Кадзуэ бросил лишь презрительное: «Жалкий слабак... бесполезный идиот!». Но даже могучий глава корпорации Mishima Zaibatsu не смог одолеть Дзина в бою. Кажется, смерть его настигла – тот готов был прикончить своего врага, но в последний момент одумался. «Благодари мою мать, Дзюн Кадзама, ради нее сохраняю я тебе жизнь», – произнес благородный воин, улетающий. Стихли звуки боя, лишь Хэйхати лежал на земле недвижимо. Но вдруг новое действующее лицо вступило в игру. Пронесся по воздуху самолет, сонмы бойцов-Джеков десантировались с него и окружили повер-

женного воина. Хэйхати было подумал, что это неблагодарный Кадзуэ предал его, но тот и сам не ожидал такого поворота событий. Оба воина собрали остатки сил и разбросали нападающих. Вот только Джеки прибывали и прибывали, на место одного павшего тут же вставали двое. Почувствовал Кадзуэ, что силы уже на исходе, схватил Хэйхати да бросил врагам на растерзание, а сам наутек бросился... Закончил дело гигантский взрыв, уничтоживший все следы побоища. А на следующий день в «Комсомольской правде» появилась статья с заголовком «Хэйхати Мисима мертв».

Первым делом следует сказать, что в Tekken 5, наконец-то, будет подтя-

нуто качество графики. Если Tekken Tag Tournament воспринимался как продвинутый порт Tekken 3 с PS one (каким он, по большей части, и являлся), а Tekken 4 несколько уступал не только Virtua Fighter 4 и Dead or Alive 3, но даже первому Soul Calibur, то его сиквел задействует железо PlayStation 2 так, как и подбавляет выходящему в шестой год жизни платформе проекту. Подробными моделями одежды и развевающимися волосами сейчас никого не удивишь, плавными движениями персонажей – тоже, но Tekken 5 сразу по всем параметрам соответствует всем стандартам игр какого-либо поколения для PlayStation 2, а это дорогого стоит. Некоторые издания попытались сравнить скриншоты двух версий

### АРКАДА ПРОТИВ КОНСОЛЕЙ

ДО РОССИИ ЭТО ЧУДО ПОКА НЕ ДОБРАЛОСЬ, ОДНАКО ГЕЙМЕРЫ В США, ЯПОНИИ И ЕВРОПЕ УЖЕ ТОЛПЯТСЯ ВОЗЛЕ ЗАВЕТНЫХ АВТОМАТОВ.



Очень часто геймеры, привыкшие к аркадному автомату, плохо чувствуют себя с джойстиком в руках и наоборот. Турниры по файтингам проводятся то в одном, то в другом формате, что тоже создает путаницу. В Tekken 5 проблема решена просто – геймеры могут приносить в аркадные залы свои джойстики от PS2 и подключать их к автомату! Конечно, остаются люди, привыкшие к классическому управлению, но тут уже ничего не поделаешь.

НИНА ВИЛЬЯМС НЕ ОГРАНИЧИЛАСЬ СВОЕЙ DEATH BY DEGREES, ОНА ПОЯВИТСЯ И В ТЕККЕН 5.



### И ГДЕ ЖЕ ONLINE?

Список игровых режимов, скорее всего, будет стандартным для файтингов от Namco – аркадное прохождение, versus и разнообразные бонусы вроде survival и тренировок. Будет и аналог Tekken Force с Дзином Кадзамой в главной роли, на сей раз – даже с сюжетом!

Что совсем не радует, так это отсутствие online-режима. Если учесть, что в Virtua Fighter 4 уже был своеобразный имитатор онлайн, а Mortal Kombat: Deception и Dead or Alive Ultimate комфортно чувствуют себя в Интернете, то Tekken 5, увы, кажется лишь дополнением к Tekken 4.



Dead or Alive Ultimate станет лучшим online-развлечением...



А МК: Deception является таковым уже сейчас!

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

ФЕНГ ВЕЙ — МАСТЕР ПО КИТАЙСКОМУ КЕНПО. ИЗ-ЗА СВОЕЙ ГОРДЫНИ НАЧАЛ УЧАСТВОВАТЬ В ТУРНИРАХ БОЕВЫХ ИСКУССТВ С МАСТЕРАМИ ДРУГИХ СТИЛЕЙ, ЧТО БЫЛО СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО. УБИВ ВО ВРЕМЯ СПОРА СВОЕГО УЧИТЕЛЯ, ФЕНГ ВЕЙ ПОКИНУЛ ШКОЛЫ И НЫНЕ ИЩЕТ СЕКРЕТНЫЕ СВЯТКИ, ХРАНЯЩИЕСЯ У СЕМЬИ МИСИМА.



игры — аркадной и той, что выйдет на PlayStation 2 (пока, по заверениям Namco, она завершена на 60%). На наш взгляд они абсолютно идентичны, и искать, где именно при портировании стало на три полигона меньше, несколько глупо. С учетом того, что аркадное железо Tekken 5 (System 256) построено на базе PlayStation 2, никаких принципиальных ухудшений качества быть не должно. Собственно, к такому же выводу пришли все разглядыватели скриншотов. Гораздо интереснее смотреть на арт, благо Namco уже давным-давно предоставила прессе изображения всех персонажей. Стилль остался прежним (еще бы это было не так!), и если вам не нравился дизайн предыдущих игр серии, то ничего симпатичного и в этой не найдете. Такова специфика сериала — если в Soul Calibur нас ждут «льщарии всех времен и народов» в сияющей броне и цветастых тряпках, то мир Tekken населяют эдакие inferнальные бандиты,

суровые члены якудзы, бизнесмены с квадратными челюстями, шпионы с лицензией на убийство; даже молоденькие девушки здесь смахивают на закоренелых рецидивисток. Никакого жизнерадостного «ня» от них не дожждатся. Не сменился и стиль музыкального сопровождения — мелодии звучат новые, но поклонник сериала сразу же сочтет их родными, не подкачали и звуковые эффекты.

Информации об игре уже сейчас предоставлено: аркадная версия уже стоит в залах (не в России, естественно), консольную поздней осенью Namco показала прессе. Есть, однако, и толика интриги — в первую очередь это касается состава персонажей. Всего бойцов должно быть более тридцати, среди них — как «старички» (Marduk, Lee, Jin, Kazuya, Lei, Paul, Law, Julia, Christie, Jack-5, Nina, Hwoarang, King, Steve, Bryan, Xiaoyu и Yoshimitsu), так и «новички» — Raven, Feng, and Asuka. Raven — суровый

**Теккен 5 понравится тем, кому странной и неправильной показалась четвертая часть.**

### ЭВОЛЮЦИЯ СЕРИАЛА НА PLAYSTATION 2



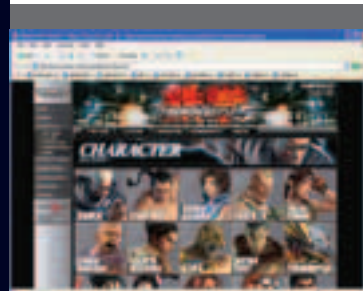
В 2000 году на PlayStation 2 вышел Tekken Tag Tournament, ставший одним из первых файтингов для системы. Графика была предсказуемо плоха, геймплей же взял в себя все лучшее из Tekken 3. В 2002 году Namco выпустила Tekken 4, несколько проигравший по продажам Virtua Fighter 4. Спустя три года в продажу поступит пятая часть.





АРЕНА В ТЕККЕН 5 ЛУЧШЕ ДЕТАЛИЗОВАНА, ХОТЯ В ЦЕЛОМ ОТЛИЧИЙ ОТ ЧЕТВЕРТОЙ ЧАСТИ НЕ ТАК УЖ И МНОГО.

### TIME RELEASE



Аркадная версия, поступившая в продажу, содержала лишь 20 игровых персонажей. Однако было известно, что со временем в ней автоматически будут открываться дополнительные – это и называется time release. Первой тройкой секретных героев стали Baek Doo San, Anna Williams и Roger Jr. – они добавились в таблицу выбора персонажа в начале декабря 2004, спустя неделю к ним присоединились Bruce Irvin, Kuma и Wang Jinrey. К Новому году список наверняка еще пополнится. Самый свежий можно найти на <http://www.tekken-official.jp>.



КИНГ ХОТЕЛ БЫЛО ПРИКОНЧИТЬ МАРДУКА, ПОКА ТОТ ЛЕЖАЛ В БОЛЬНИЦЕ В БЕСПОМОЩНОМ СОСТОЯНИИ, НО ПРОЯВИЛ БЛАГОРОДСТВО И ОСТАВИЛ ЗЛОДЕЯ В ЖИВЫХ, ДО СЛЕДУЮЩЕГО ТУРНИРА.



«ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ ХЭЙХАТИ В SOUL CALIBUR 2. ДИЗАЙН ДВУХ ФАЙТИНГ-СЕРИЙ, КАК ВИДИТЕ, ЗАМЕТНО РАЗЛИЧАЕТСЯ.»

блондин с короткой стрижкой, носит темные очки и затянут в кожу; на мускулистых руках выделяются татуировки. Feng специализируется на ушу, может похвастаться длинной косичкой и цветастым одеянием. Наконец, Asuka – японская девушка (не девочка-школьница!); несколько напоминает Хиаоуи. Система боя внешне практически не изменилась по сравнению с Tekken 4. Классическая раскладка кнопок уже в шестой раз доказывает свою жизнеспособность, уходы в 3D выполняются так же, как и в предыдущей игре. Большая часть приемов и комб, хорошо знакомых фанатам серии, работает и здесь. Различий, пожалуй, даже меньше, чем между двумя

частями Soul Calibur. В четвертой части впервые появились стены, о которые врагов можно было больно «приложить», а также неровный пол, из-за которого отдельные удары могут не попадать по врагу. В Tekken 5 все это никуда не делось, при этом арены еще более разнообразные, чем раньше. Есть и традиционные, с большими открытыми пространствами, и тесные – где расстояние от стены до стены столь мало, что бой превращается в своеобразный пинг-понг. Встречаются интерактивные элементы – некоторые объекты можно разбить; желательно делать это телом летящего после джаггла противника. Естественно, есть здесь и сминаемая под ногами бойцов трава. Грамотная работа с освещением и знакомый

всем дизайн локаций делают арены Tekken 5 столь же впечатляющими, что и... в любом другом современном 3D-файтинге. При этом частота кадров не скачет, держась на планке в 60 FPS, – это уже серьезное достижение. Стоит, однако, отметить, что Tekken 5 не только не развивает идеи Tekken 4 относительно интерактивности арен, но даже и несколько отходит назад. Стратегия боя у стены, где использовался прием «поменяться местами с противником», позиционировалась когда-то как инновационная фишка; сейчас о ней уже и не вспоминают. В отличие от Mortal Kombat: Desception, интерактивные элементы в Tekken 5 на поединок почти не влияют – разве лишь на некоторых

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

## КАРТОЧНАЯ СИСТЕМА

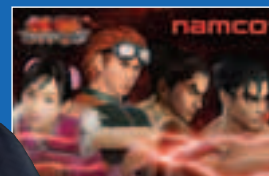
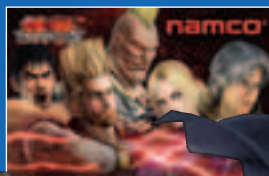
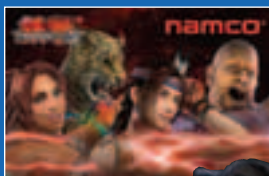
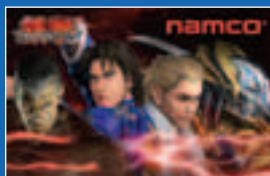


В аркадной версии Virtua Fighter 4 впервые была представлена система идентификационных карточек, на которых каждый геймер мог хранить свой профайл – со статистикой, полученными бонусами и прочим. Благодаря им можно было и играть по сети так, что компьютер сам подбирал примерно равного по опыту и силам противника. В Tekken 5 используется подобный принцип. Любой геймер может прямо в аркаде купить за небольшую сумму (она может различаться, но будьте готовы, что долларов пять за нее выложить надо) особую

карточку, привязанную к конкретному персонажу. На ней хранится статистика, геймеру присуждается ранг (система кю и данов – совсем в Virtua Fighter 4), бойцу можно придумывать уникальное имя и слегка менять его облик. Карточка рассчитана на 500 боев, затем требуется покупать новую.

Скорее всего в домашней версии Tekken 5 будет некий аналог режима Kumite из Virtua Fighter 4. Там имитируются все эти «заморочки» с карточкой, кю и данами, а также сетевой режим. И, если помните, в том самом

Kumite геймерам предлагалось сражаться не просто с AI, а с... бойцами, копирующими манеру реальных японских геймеров. Аркадный Virtua Fighter 4 умел создавать «призраков бойцов» – аналог ghost car в гонках – именно они и были использованы в домашней версии игры. Так вот, аркадный Tekken 5 снабжен ровно такой же фишкой. Правда, по отзывам геймеров, «призраки» копируют их манеру несколько странно; все-таки, у Sega опыт разработки самообучающегося AI куда как больше – еще в Virtua Fighter 2 было нечто подобное.



аренах. Зато Tekken 5 должен понравиться всем, кому странной показалась четвертая часть. Да и вообще возврат к идеалам Tekken Tag Tournament вряд ли кого-то огорчит. Увеличение количества десятиударных комб (теперь они будут даже у тех, кто был обделен в Tekken 4), упрочнение роли джампов и бросков в бою, совершенствование баланса на базе старой, времен Tekken 3, игровой механики – вот фишки, ради которых будут покупать новый файтинг поклонники жанра. И даже не так важно, что до сих пор геймплей во многом остался двухмерным, хотя игра и использует трехмерный движок.

Namco очень грамотно разнесла свои два основных файтинг-сериала – исключительно быстрый, яркий, разнообразный и трехмерный Soul Calibur с одной стороны и медленный, мрачный, серьезный, относительно простой, двухмерный по сути Tekken – с другой. В Soul Calibur – перекаты, прыжки, уходы в сторону из немыслимых положений, в Tekken – mind game, неспешный обмен ударами, где каждая ошибка может дать врагу возможность снять половину линейки жизни удачной серией. Soul Calibur лялен к новичкам, к Tekken необходимо привыкать, этой игрой нужно жить.

Tekken 5, очевидно, не станет лучшим файтингом всех времен и народов – он лишь займет место Tekken 4 и Tekken Tag Tournament, объединив вокруг себя всех поклонников сериала. Турниры, любительские видеоклипы, фанарт, косплей – все это будет, но в ожидаемых масштабах. Seriously потеснит он позиции разве что подражающих ему во многом Dead or Alive и Mortal Kombat, однако у обоих этих сериалов достаточно козырей, чтобы остаться на плаву. Если только Namco не решит, что контролировать две из пяти основных линеек файтингов – слишком мало, и не выпустит что-то принципиально новое.

ЕГО КОДОВОЕ ИМЯ – RAVEN. ОН РАБОТАЕТ НА РАЗВЕДКУ ОДНОЙ ИЗ СТРАН. ТЕКУЩАЯ ЗАДАЧА – ИЗУЧЕНИЕ СВЯЗЕЙ СЕМЬИ МИСИМА С НЕКОЕЙ G CORPORATION. В ПЯТОМ ТУРНИРЕ РЕШИЛ УЧАСТВОВАТЬ, ЧТОБЫ СОБРАТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ ИНФОРМАЦИЮ О МЕРОПРИЯТИИ И МОТИВАХ ЕГО ОРГАНИЗАТОРОВ.



Геймплей во многом остался двухмерным, хотя игра и использует современный трехмерный движок.



ДЛИННЫЕ КОМБЫ И МОЩНЫЕ ДЖАМПЫ В ТЕККЕН 5 ОБРАДУЮТ ДАВНИХ ФАНАТОВ СЕРИАЛА.



ТОЛКНУТЬ ВРАГА К СТЕНЕ, ЗА КОТОРОЙ БЕСНУЮТСЯ ЗРИТЕЛИ, ТАК ЖЕ ПОЛЕЗНО, КАК И В ТЕККЕН 4.

# КАРИБСКИЙ КРИЗИС



**Купи мобильный Карибский Кризис**  
 и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной  
 игре Карибский Кризис – и получи секретное супероружие!

Подробности на сайте [www.g5mobile.ru](http://www.g5mobile.ru)

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



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.  
 © 2004 G5 Software. Данные игры разработана компанией G5 Software. Все права защищены.  
 © 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.  
 Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

# Wish

В каком направлении  
будут развиваться  
MMORPG?  
Разработчики Wish,  
похоже, знают ответ  
на этот вопрос.



ДРАКЕ DRAGON — ОДНО ИЗ САМЫХ  
ОПАСНЫХ СУЩЕСТВ ГАНЕДАНА.  
И, МЕЖДУ ПРОЧИМ, ВЫМИРАЮЩИЙ  
ВИД, ЗАНЕСЕННЫЙ В МЕСТНУЮ  
КРАСНУЮ КНИГУ.

ИНТЕРЕСНАЯ ПАЛИТРА: ГУБЫ  
ЗЕЛЕННЫЕ, СТАТУИ СИНИЕ!

ПО СЮЖЕТУ ВОЙНА ИДЕТ ЛИШЬ МЕЖДУ  
ИГРОКАМИ И NPC, НО ТАКЖЕ ВОЗМОЖНЫ  
ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ГЕЙМЕРСКИЕ БОИ.



Автор:  
Роман «Shad» Епишин  
shad@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Mutable Realms
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлено
■ РАЗРАБОТЧИК:	Mutable Realms
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не ограничено
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.mutablerealms.com>

## ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



НЕ КАЖДАЯ RPG МОЖЕТ ПОХВАСТАТЬСЯ ТАКИМИ МАГИЧЕСКИМИ СПЕЦЭФФЕКТАМИ.



### СДЕЛАЙ САМ

Многие любители RPG не представляют свою жизнь без рукоделия. Я никого не обвиняю в вышивании крестиком, просто MMO-пользователям нравится производить что-то своими руками, превращать найденные в игровом мире ингредиенты и составляющие в артефакты, предметы экипировки и оружие. Wish предоставляет широчайшие возможности для «крафтинга». Обратите внимание, что особенно поднаторевшие в ремеслах игроки имеют все шансы стать великими мастерами, чьи имена превратятся в легенду, а изделия будут цениться на вес золота у других героев. Mutable Realms даже допускает, что отдельные умельцы смогут смастерить нечто, не известное самим разработчикам. Интересно, это как?



«Wish you were here a battlefield of love and fear... Wish you were here».  
Rednex

**Ж**анр Massively Multi-player Online Role-Playing Game зародился относительно недавно. Если за отправную точку брать Ultima Online и Meridian 59, то в 1997 году. Тем не менее, сегодня рынок MMORPG буквально завален

играми всех мастей и «степеней хитовости». Хитрые разработчики, не надеясь на успех при такой конкуренции, уливают от борьбы и ставят на многопользовательские сетевые рельсы другие жанры: космические симуляторы, шутеры, стратегии... Компания Mutable Realms соперничества не испугалась и бросилась в омут многопользовательских ролевиков. Что это: холодный

расчет или безрассудство? Что ж, статья в рубрике «Хит?» уже говорит о многом...

### НЕ ТАКОЙ, КАК ВСЕ

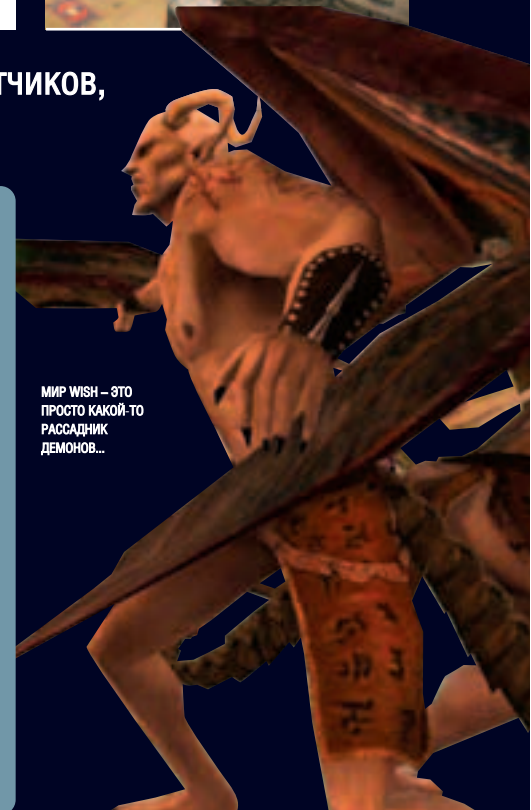
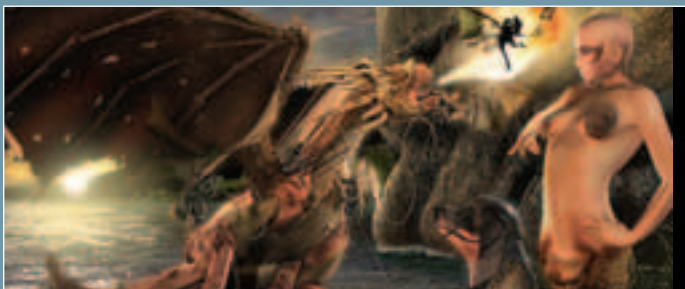
Чем же успели отличиться разработчики еще задолго до выхода игры? Для начала добавили к жанровому названию приставку Ultra. Проект Wish, по словам Mutable Realms, позволит жить и умирать в одном виртуальном ми-

Команда выдумщиков – Live Story Team – должна, по замыслу разработчиков, непрерывно обеспечивать игроков уникальными квестами.

### ЗА УДОВОЛЬСТВИЕ НАДО ПЛАТИТЬ

До релиза Wish еще несколько месяцев, а на официальном сайте уже поговаривают о деньгах. Оно и не мудрено, ведь жизнь в сетевом мире стоит приличных (по крайней мере, по российским меркам) ежемесячных отчислений. Разработчики, естественно, пока не называют конкретных сумм. В то же время, они честно признаются, что Wish станет далеко не самым дешевым удовольствием. По словам Mutable

Realms, игра собирается завоевывать сердца и кошельки геймеров интересным, оригинальным и комплексным геймплеем, а не своей низкой ценой. Более высоких, чем в других MMORPG, тарифов стоит ожидать еще и потому, что пресловутая «Live Story Team» работает непрерывно и состоит из живых людей. Последние, естественно, хотят кушать, причем сидеть на хлебе с водой отказываются.



МИР WISH – ЭТО ПРОСТО КАКОЙ-ТО РАССАДНИК ДЕМОНОВ...

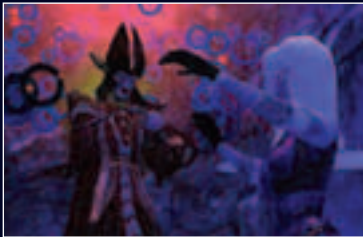
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



НЕ ОДНОМУ ТОЛКИЕНУ ПРИГЛЯНУЛСЯ МИФ О ЗДОРОВЫХ ХОДЯЧИХ ДЕРЕВЬЯХ.



КРАСИВУЮ ММО RPG НЕ ЧАСТО ВСТРЕТИШЬ, НО WISH И ТУТ НЕ ПОДКАЧАЛА.



**Создатели хотят сделать проект привлекательным для всех и сразу, обеспечить достойное существование даже едва завербовавшимся в фэнтезийные гвардии новобранцам.**

ре более чем десяти тысячам человек одновременно. При этом никакого деления на зоны не предвидится и каждый из этих десяти тысяч при желании непременно встретит в игре своего товарища. Хотя, ясное дело, на одной обширности далеко не уедешь. Для получения почетного звания хита (пусть и под вопросом) этого недостаточно. Чем еще может похвастаться Mutable Realms? Едва ли не каждая из онлайн-овых RPG повествует о великих магических войнах в фэнтезийных мирах. Орки и эльфы, люди и гномы, а также разные полукровки (полуорки, полуэльфы) препятствуют или, наоборот, способствуют проникновению в царство Света беспричинно злых исчадий Тьмы. Игроки принимают одну из сторон и пытаются вершить судьбы миров, попутно выполняя множество побоч-

ных квестов. Поручения в основном сводятся к тому, чтоб отбить сокровища и талисманы у специально обученных чудовищ или гонять разбойников с торговой дороги. Подобное однообразие легко объясняется автоматической генерацией заданий. Нет у компьютера творческого мышления, и все тут. Такими играми давно уже все сыты по горло и хотят чего-нибудь новенького. Согласны ли со мной в Mutable Realms или действуют из иных побуждений – неважно. Главное – Wish, по крайней мере на первый взгляд, безупречна по всем статьям. Расовый состав игровой вселенной уникален. Совсем отказываться от людей (humans), эльфов (elves) и гномов (dwarves) разработчики посчитали нецелесообразным, зато разбавили эту подкисающую смесь бесами (imps), циклопами (cyclops) и сов-

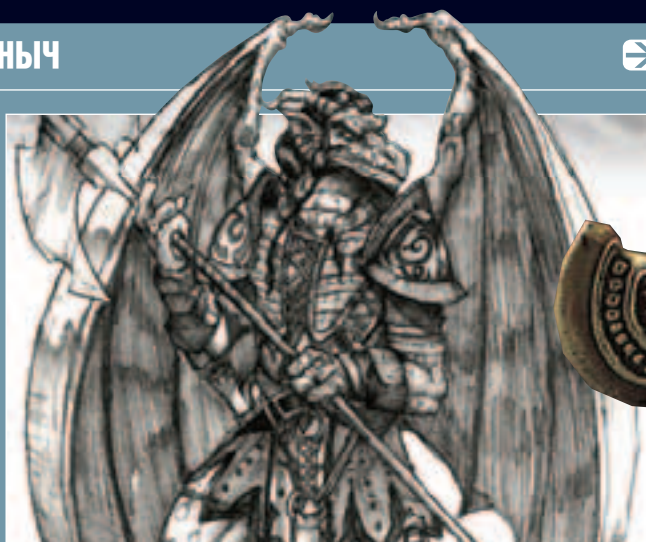
сем уж загадочными драгонкинами (dragonkin). Кто здесь против кого дружит, разработчики не открыли, зато наградили нас еще одним обещанием. Основная сюжетная линия игры и весь набор побочных квестов будут «живыми». В составе студии трудится Live Story Team, отрабатывающая свой хлеб непрерывной креативной деятельностью. Команда выдумщиков должна, по замыслу Mutable Realms, непрестанно обеспечивать игроков уникальными квестами. Генерации заданий сказано решительное «нет».

### ЦАРСКАЯ ОХОТА

Надо сказать, что и стандартного респауна монстров в игре тоже нет. Судя по всему, разработчикам не меньше нашего опостылела охота на хищников, обитаю-

## ЧЕЛОВЕК + ДРАКОН = ГОРЫНЫЧ

Драгонкинов считают потомками драконов, а их гуманоидный вид наталкивает на жуткие мысли о странной любви дракона и человека, от которой пошла эта раса. Драгонкины обитают у подножия древних гор, в джунглях западного континента. Суровая, нередко смертельно опасная среда обитания превратила их в безжалостных профессиональных убийц. Мужские особи расы обычно сведущи в боевых искусствах, а женщины весьма успешны в деле применения боевой магии. Драгонкины живут разрозненными семьями в условиях матриархата. Их религия базируется на вере в души умерших драконов, причем каждое поселение особо почитает какой-то один дух.



ПОЗНАКОМЬТЕСЬ: ЭТО ДРАЕГА – ПРОПАВШИЙ БЕЗ ВЕСТИ КОРОЛЬ ЛАРОЦИИ. ГОВОРЯТ, ЧТО ОН ПРОДАЛ ДУШУ ДЬЯВОЛУ.



ХИТ? ХИТ?



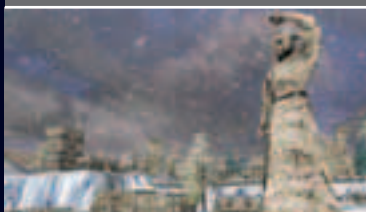
НЕ ЛИМУЗИН, КОНЕЧНО, НО В ФЭНТЕЗИЙНОМ МИРЕ И ЛОШАДКА КАК ТРАНСПОРТ – БОЛЬШАЯ УДАЧА.



СУДЯ ПО ВСЕМУ, РАЗРАБОТЧИКАМ НЕ ЧУЖДА СКАНДИНАВСКАЯ КУЛЬТУРА.

## ИСПОЛНИТЕЛЬ ЖЕЛАНИЙ

В основе игры лежит Wish Engine. Базируется он на технологии Ice, разработанной командой ZeroC. На сегодняшний день существует лишь один проект на основе этого движка – сетевая игра Suì Tang Online. Проект создан компанией Shanghai Cartoon и студией Shanghai Animation Studio, получившими лицензию на использование Wish Engine у Mutable Realms. Это беспрецедентный случай сотрудничества американской и китайских компаний. Для восточных разработчиков Wish Engine – вероятно ценное приобретение, ведь именно он отвечает за массовость игры, поддерживает существование тысяч героев в одной зоне.



СНЕЖНЫЕ ЛЮДИ СУЩЕСТВУЮТ. ТЕПЕРЬ ЭТО ДОКАЗАННЫЙ ФАКТ. ТОЛЬКО ЖИВУТ ОНИ В МИРЕ WISH.



СОСТОЯЩИЕ ИЗ ИГРОКОВ ГИЛЬДИИ СМОГУТ ЗАХВАТЫВАТЬ ГОРОДА И РАСПОРЯЖАТЬСЯ ИМИ.



щих в одних и тех же местах. Разумные и полуразумные зверушки кочуют по горам по долам, ведомые лишь своими звериными инстинктами. При этом убитое создание не возродится в заранее отведенном месте, а всякий раз будет появляться в новом уголке игрового мира. Такой бесхитростный, но действенный прием не только превращает банальную охоту в чертовски азартное занятие, но и ликвидирует так называемый «фарм монстров» (от

английского farm – ферма) и левелинг (level – уровень). Так что теперь игроки не смогут сутками торчать на поляне и издеваться над одним несчастным тигрокротилом, получая за это опыт и ценные трофеи. К тому же быстро прокачивать героя и нужды нет. Создатели хотят сделать проект привлекательным для всех и сразу, угодить и матерым воякам, и желторотым новобранцам, едва завербованным в фэнтезийные гвардии.

Игровой баланс рассчитывается точно, как в аптеке: персонаж десятого уровня сильнее новичка ровно в десять раз и не более. Такое соотношение встретишь далеко не в каждой RPG: обычно богоподобные ветераны сплошь и рядом устраивают избиение младенцев. Пока неизвестно, какими умениями будут наделены персонажи, но доподлинно известно, что развить какой-либо навык можно только целенаправленными упражнениями.

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



САБЛЕЗУБЫЕ МЫШИ?  
НЕТ... БОБРОСЛОНЫ? А  
МОЖЕТ, СЛОНОБОБРЫ...

## АДВОКАТЫ ДЬЯВОЛА

Чуждой Ганедану расой являются бесы (imps). Прошлое их покрыто мраком. Известно лишь, что этот народ пришел во вселенную Wish из другой реальности, где «импов» жестоко эксплуатировали некие могущественные существа (уж не хранители ли подземелий?). Благодаря хорошо подвешенному языку и природной хитрости бесы легко ужились с исконными обитателями приютившего их мира. Особи расы не обладают большой физической силой, зато неплохо разбираются в черной магии. Они – прирожденные шпионы, в стелс-действиях им нет равных. У бесов нет собственной религии. Вместо этого они поклоняются множеству богов и героев, заимствованных у других обитателей Ганедана. Спросите у десяти бесов, кто их бог, и получите десять разных ответов.



ми. Иными словами, чем жарче машешь мечом, тем увереннее им владеешь. Никаких классов, ограничивающих развитие персонажей, Mutable Realms не приемлет.

### ЗВЕЗДНАЯ МУЗЫКА

Особый дух, неповторимое сказочное настроение придает игре звуковая дорожка. Mutable Realms веников не вяжет, и звукорежиссером выступил не кто-нибудь, а Майкл Кимбол (Michael Kimball). Фамилия мастера может быть неизвестна уважаемым читателям, однако с отдельными примерами его творчества все вы хорошо зна-

комы. Мультфильм «Черепашки Ниндзя» смотрели? Аудиосопровождение «Черепашек» – его работа. Также Майкл отвечал за музыкально-звуковое содержание сериала X-Files и знаменитых рекламных роликов Energizer с неутомимым Кроликом в главной роли. Работа Кимбола снискала множество наград. Пять раз он выдвигался на премию Emmy и дважды ее получил. Кроме того, он еще и обладатель «Оскара», полученного за мультфильм Bram Stoker's Dracula. Думаю, понятно, что за качество озвучки волноваться не приходится.

### ЛОЖНАЯ СКРОМНОСТЬ

Примечательно, что при всей незаурядности своего детища разработчики ведут себя очень скромно. Никто не кричит о революции в жанре, не грозит лютой смертью конкурентам и не обещает сделать идеальную MMORPG. Но, быть может, в этой сдержанности и кроется залог успеха? Главное ведь не что обещали, а как сделали. Будет ли геймплей увлекательным, равновесие сил выверенным, игровой мир разнообразным?.. Ежели время ответит «да», то мы твердой рукой отложим на дальнюю полку World of Warcraft и начнем играть в Wish. ■

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ WISH ЗАВЕРЯЕТ, ЧТО КАМЕННЫЕ ГОРГУЛЬИ ЛЕГКО МОГУТ ПРИКЛАДЫВАТЬСЯ СТАТУЯМИ, А ПОТОМ... НО ВООБЩЕ НАДО БЫТЬ ПОЛНЫМ ИДИОТОМ, ЧТОБЫ В ОПАСНОЙ БЛИЗОСТИ ОТ ТАКОЙ ОБРАЗИНЫ ПОТЕРЯТЬ БДИТЕЛЬНОСТЬ.

В ИГРЕ НЕТ КЛАССОВ ПЕРСОНАЖЕЙ, А НАВЫКИ ПОВЫШАЮТСЯ ЗА СЧЕТ ПРАКТИЧЕСКИХ УПРАЖНЕНИЙ. ВЗМАХНУЛИ МЕЧОМ – ОПУСТИЛИ НА ГОЛОВУ МОНСТРА, ВЗМАХНУЛИ – ОПУСТИЛИ...



# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОК

# МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, закупок  
и аренды рекламы  
в сети 1С Мультимедиа  
обращайтесь в офисы 1С:  
123055, Москва, ул. Б. Садовая, 27,  
Тел.: (800) 707-90-97,  
факс: (495) 691-44-67  
www.1c.ru, www.1c.ru



# TOCA

# RACE DRIVER™ 2

ULTIMATE RACING SIMULATOR



© 2004 The Codemasters Software Company Limited (Codemasters). Все права защищены. Codemasters и название Codemasters являются зарегистрированными торговыми знаками и принадлежат компании Codemasters. Alfa Romeo™, Alfa Romeo Driving School™ и GIBSON GT RACING™ являются торговыми знаками компании Codemasters. Все прочие названия или логотипы принадлежат их владельцам и используются с разрешения владельцев соответствующих торговых знаков.  
© 2004 Nival Interactive. Все права защищены.  
1С 2004-2005 1С. Все права защищены.

DTM

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

*(game)land*

п р е д с т а в л я е т

суббота  
**5 марта**

**19.00** начало

**Москва**

Центральный Академический  
Театр Российской Армии

Первая церемония вручения наград в области  
компьютерных и видеоигр

**GAMELAND**

**AWARD**

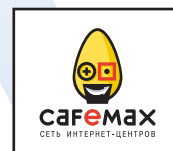
**С участием  
«ЗВЕЗД»**

российской игровой индустрии  
популярных исполнителей  
создателей известных  
игровых журналов

Официальный спонсор  
церемонии:

**AMD**

Партнеры:



приобрести  
**Билеты**

можно в Интернет-центре «Сафемах на Пятницкой»  
(Пятницкая, 25, стр. 1) с 1 февраля 2005 года

по телефону:  
**Справки**  
935-70-34

Подробности на сайте: [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

# определяете вы!!! Победителей

5 марта в Центральном Академическом Театре Советской Армии состоится Первая церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр Gameland Award 2004, организованная издательским домом (game)land. Цель - отметить заслуги разработчиков и издателей компьютерных и видеоигр России и стран СНГ. Выбирать лучшие игры среди творений игровой индустрии России и бывшего Советского Союза (то есть номинанты только те игры, которые сделаны разработчиками и издателями России и стран СНГ) доверено самим геймерам!

Перед вами 11 номинаций и 66 номинантов, которых путем споров и голосования выбрали главные редактора и

редактора популярных и авторитетных игровых журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ», «Путеводитель: PC ИГРЫ» и Computer Gaming World Russian Edition. Теперь все зависит от вас! Выберите в каждой номинации самую лучшую, на ваш взгляд, игру, вырежьте купон и отправьте его нам по адресу: 103031, Москва, Дмитровский пер., д.4, стр. 2 с пометкой «Gameland Award». В конце февраля голоса будут подсчитаны и на торжественной церемонии награды найдут своих героев!

Среди тех, кто примет участие в голосовании будет разыгран ноутбук и другие ценные призы, а также пригласительные билеты на церемонию вручения наград.

## НОМИНАЦИИ

### Лучшая PC ИГРА 2004 года (A)

- 1 Перл Харбор
- 2 В тылу врага
- 3 Александр
- 4 Периметр
- 5 Звездные волки
- 6 Космические рейнджеры 2: Доминаторы
- 7 Власть закона
- 8 T72. Балканы в огне
- 9 Чистильщик

### Лучшая RPG 2004 года (B)

- 1 Златогорье 2: Холодные небеса
- 2 Космич. рейнджеры 2: Доминаторы
- 3 Звездные волки
- 4 Сфера
- 5 Князь 2: Продолжение легенды
- 6 Механоиды

### Лучшая стратегия 2004 года (C)

- 1 Сталинград
- 2 Александр
- 3 Противостояние: Война в заливе

- 4 Блицкриг: Смертельная схватка 2
- 5 Периметр
- 6 Осада

### Лучшая многопользовательская игра 2004 года (D)

- 1 В тылу врага
- 2 Сфера. Материк власти
- 3 Страусиные бега
- 4 Kreed: Битва за Савитар
- 5 Периметр
- 6 Александр
- 7 Перл Харбор
- 8 Противостояние: Война в заливе

### Лучший ЭКШН 2004 года (E)

- 1 Kreed: Битва за Савитар
- 2 Тормозилки
- 3 Чистильщик
- 4 Страусиные бега
- 5 Ударная сила
- 6 Механоиды

### Лучшая графика 2004 года (F)

- 1 Периметр
- 2 Перл Харбор

- 3 Полная труба
- 4 Операция Silent Storm: Часовые
- 5 В тылу врага
- 6 Звездные волки
- 7 Власть закона

### Лучший квест 2004 года (G)

- 1 Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки
- 2 Братья Пилоты 3D: Дело об огородных вредителях
- 3 Братья Пилоты: Обратная сторона Земли
- 4 Полная труба
- 5 Вий: История рассказанная заново
- 6 Революционный квест
- 7 Ядерный титбит: Flashback

### Лучшая локализация на PC 2004 года (H)

- 1 Beyond Good & Evil
- 2 Ground Control 2: Operation Exodus
- 3 Syberia 2
- 4 FarCry
- 5 The Suffering

- 6 Scrapland
- 7 Conflict: Vietnam
- 8 Doom 3

### Лучшая локализация на PS2 2004 года (I)

- 1 Killzone
- 2 Кузя: Жукодром
- 3 Getaway: Черный понедельник
- 4 Jak 3

### Лучший саундтрек 2004 года (J)

- 1 Сталинград
- 2 В тылу врага
- 3 Саботаж
- 4 Власть закона
- 5 Периметр

### Самая ожидаемая игра 2005 года

(впишите три российские игры, которые вы с нетерпением ждете)

---

---

---

AMD

## Лучшие геймеры выбирают лучшие игры!

# SMS

 голосование

Стоимость сообщения для абонента – 0,15\$ без учета НДС



Проголосовать за лучшие игры можно и с помощью SMS. Отправьте на номер 3030 (для любого телефона для всех операторов) сообщение с буквой (которая стоит рядом с названием номинации) и номером номинанта (например, если в номинации «Лучшая игра для PC» вы голосуете за игру «Периметр», то ваше сообщение будет выглядеть как «A4»). Внимание! Одна sms – одна номинация, то есть если вы хотите проголосовать по всем номинациям, вы должны отправить 10 sms (голосование в номинации «Самая ожидаемая игра 2005 года» проходит только посредством заполнения купона).



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



НЕ ПОДУМАЙТЕ, ЧТО БОЕЦ – ЛЕВША, – ЭТО ИЗДЕРЖКИ ДИЗАЙНА.

# Альфа: Антитеррор (ALFA: Antiterror)



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	TBS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Strategy First
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М» / GFI
■ РАЗРАБОТЧИК:	MiST land
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	начало 2005 года

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM,  
3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.mistgames.ru/projects/projects/alfa/news.shtml>

## Радость человеческого общения

Козырной картой «Альфы» сами разработчики называют мультиплеер. Кроме обычных сетевых режимов, игра поддерживает hot seat (который так популярен у поклонников Heroes of Might & Magic) и возможность обмена ходами по электронной почте. Вы отдаете приказы солдатам, а движок записывает ваши действия в файл и отправляет его на сервер по e-mail. Сервер, в свою очередь, получает письма от всех игроков, обсчитывает следующие двадцать секунд боя и рассылает участникам результаты.

Небольшой коттедж, где работники MiST land корпят над проектами студии, находится в подмосковном Зеленограде. Чтобы увидеть «Альфу» в действии, мы трясемся в электричке, четыре микрорайона кряду толкаемся с бабушками в автобусе (бабушки, простите нас!), пересекаем необъятное снежное поле и выходим, наконец, к уютному домику рядом с котельной. Там тепло, там горячий чай, приветливые девелоперы и виновник торжества во всей своей красе – тактический симулятор отечественного спецназа.

## ПОДМЕНА ПОНЯТИЙ

Многие издания, упоминая «Антитеррор», сравнивают игру с X-Com. Тепло, но не совсем верно: да, в «Альфе» на ограниченной территории

действуют две команды; да, здесь есть многоэтажки, и для переключения между этажами в интерфейсе предусмотрена особая кнопка. Если же быть точным, игра больше похожа на Combat Mission или Laser Squad Nemesis про российский спецназ. Дело в том, что играющие в «Альфу» ходят не по очереди, а одновременно. Участники раздают лишь предварительные приказы в духе «идите к лесу и, если увидите вра-

га, немедленно атакуйте». Что произойдет дальше, решат характеристики ваших бойцов, случай и искусственный интеллект. Движок обсчитывает двадцать секунд неинтерактивного геймплея и снова передает управление игроку: тот смотрит, что произошло за это время, разбирается, что задумал враг, корректирует приказы. Затем еще двадцать секунд боя, и так продолжается, пока одна из сторон не одержит победу.



ТЕХНИКА НЕИНТЕРАКТИВНА. СООТВЕТСТВЕННО, ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ГЛАВНЫМ КАЛИБРОМ НЕ ПОЛУЧИТСЯ.



## И о тарелках



Большинство уровней создано по мотивам операций, проведенных «Альфой» в различные годы, — недаром разработчиков консультировали отставные бойцы этого подразделения. Персо-

нажи игры побывают в Афганистане и Чечне, примут участие в нескольких вымышленных, но вполне реалистичных операциях. «А сделайте, — предлагаю полусутоливо, — уровень в духе X-

сот: российские спецназовцы защищают разбившуюся летающую тарелку». Девелоперы смеются. Обещают, что, если найдут время, непременно смастерят.

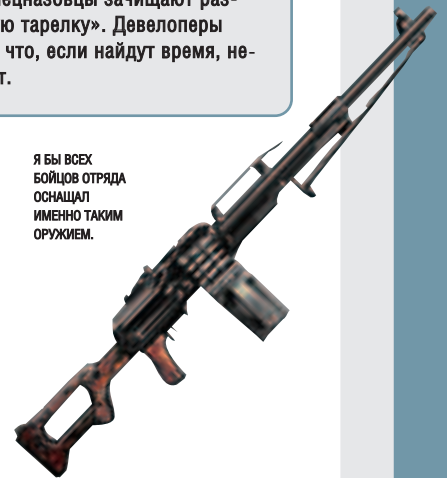
Вернемся в офис MiST land. Сажусь в кресло, прихлебываю хозяйский чай. Плююсь по сторонам, пока на компьютере собирают свежую версию игры. Рабочий стол на мониторе усеян иконками, в уголке — Half-Life 2, Counter-Strike: Source, Doom 3, Full Spectrum Warrior. Сразу ясно: здесь следят за достижениями западных коллег. Чай меж тем заканчивается, семнадцать тысяч файлов занимают свои места, и хозяева готовятся запустить «Альфу».

## ПОЕХАЛИ!

Мои спецназовцы высаживаются около края уровня, словно войска в Warhammer: Dark Omen. О той же игре напоминает и карта: действие происходит на «куске» двести на двести метров, словно исполинским ножом отрезанном от остального мира. В многоуровневых локациях может быть до десяти «слоев» в глубину, здесь же лишь горка справа, речушка (и стратегически важный мост) в

центре, бункер слева вдалеке. Команда предусмотрительно разбита на два взвода: первый (два снайпера и автоматчик) мчится по ложбине в надежде занять господствующую высоту, второй (два автоматчика) осторожно крадется вдоль реки к укреплениям. Тридцать седьмая секунда: враг обнаружен! Вернее, мы обнаружены. Взбешавший на холм автоматчик получил пулю в лоб, а не успевающие за ним снайперы изумленно смотрят на летящую к ним оборонительную гранату. Им остается жить ровно две секунды. Все честно: противник выбрал быстрых солдат, и пока мои запыхавшиеся спецназовцы еле волочили отяжелевшие ноги в гору, враг успел занять позицию и бросить гранаты. Автоматчики меж тем льнут к земле: противник пронесся по окопу (там был окоп? Ччерт!) и занял бункер. Один солдат погибает мгновенно, единственный выживший подбирается почти вплотную, кидает гранату в узкое окошко. Промаях! Стальной подарок ударяется о перекрытие и откатывается к ногам метателя. Блестящее поражение, конец игры! «Ну как, — спрашивают, — хороша ли?» Ничего. В голове сумбур, объективные факты — во врезках. Ясно одно: любители военной истории будут без ума. ■

Я БЫ ВСЕХ БОЙЦОВ ОТРЯДА ОСНАЩАЛ ИМЕННО ТАКИМ ОРУЖИЕМ.

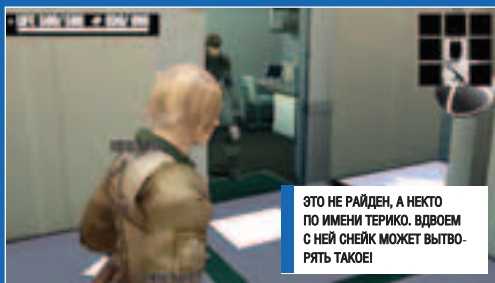


## Совсем как настоящие

Разработчики упирают на реалистичность: попадание в корпус или голову означает немедленную смерть, а все использованные в игре виды оружия существуют в реальности. Вот их далеко не полный список: пулемет Калашникова, пулемет «Печенег», Steyr AUG, Colt M4 Carbine, Steyr Scout Tactical, Glock 17, AEK-919K «Каштан», СВУ, РПГ-7.



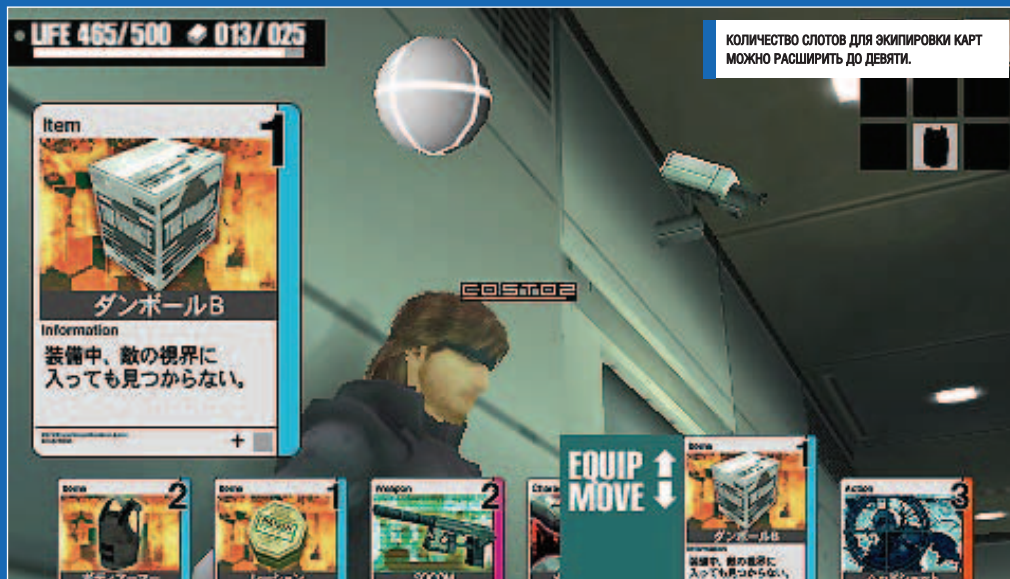
НА САМОМ ДЕЛЕ СТРОЕНИЯ ПОВРЕДИТЬ НЕЛЬЗЯ. ТАНК ТОЖЕ: ОН ТАКОЙ, ДЫМЯЩИЙСЯ, И БЫЛ. ЧЕСТНО, ЭТО НЕ Я!



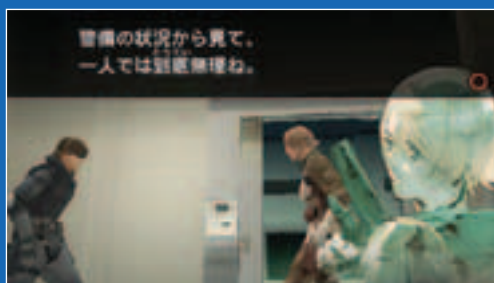
ЭТО НЕ РАЙДЕН, А НЕКТО ПО ИМЕНИ ТЕРИКО. ВДВОЕМ С НЕЙ СНЕЙК МОЖЕТ ВЫТВОРИТЬ ТАКОЕ!



СЮЖЕТНЫЕ СЦЕНЫ СОПРОВОЖДАЮТСЯ ДЕМОНСТРАЦИЕЙ КРАСИВОГО АРТА.



КОЛИЧЕСТВО СЛОТОВ ДЛЯ ЭКИПИРОВКИ КАРТ МОЖНО РАСШИРИТЬ ДО ДЕВЯТИ.



Автор:  
Яна Сугак  
kairai@pisem.net



■ ПЛАТФОРМА:	PSP
■ ЖАНР:	action/strategy
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.konami.com">http://www.konami.com</a>	

# Metal Gear Acid

Превратить шпионский боевик в карточную игру – это дорогого стоит. А что еще накуролесят авторы сценария...



Идет 2016 год. Вымышленное африканское государство работает над проектом «Пифагор», однако отнюдь не это взволновало американцев. Незвестный террорист захватил самолет с сотнями пассажиров, в числе которых – кандидат в президенты США. Негодяй угрожает убить их всех, если не получит... тот самый «Пифагор». Отряд специального назначения уже попытался проникнуть на базу, где находится лаборатория, но был уничтожен охраной. Задача не имеет решения – не начинать же полномасштабное вторжение. Солид Снейк уже вышел на пенсию, но согласился по старой дружбе помочь правительству... Как все это увязывается с сюжетом Metal Gear Solid 2, игры, хронологически предшествующей Acid? Никак представить себе не могу. Завязка открывает столько возможностей для захватывающего продолжения, что хочется все бросить и начать учить японский – в США-то игра когда еще выйдет. Оставаясь шпионским боевиком по своей сути, Metal Gear Acid преврати-

лась в пошаговую стратегию. Любое действие – лечение, стрельба, экипировка брони – выполняется «выкладыванием на стол» одной из карт из тех шести, что есть на руках. Перед каждым новым уровнем состав колоды можно подкорректировать по своему усмотрению, но элемент случайности неистребим. Передвигается по уровню Снейк пошагово, у каждой применяемой карты есть лимит на количество клеточек. Заняв нужное положение, надо выбрать направление, куда смотрит герой – атаковать спиной-то он не сможет. Иногда дешевые карты тратятся специально ради движения. В конце уровня подводится статистика, на счет Снейка начисляются очки, которые затем могут быть обменены на новые карты. При необходимости можно переиграть миссию, однако вместо обусловленных сюжетом целей перед вами будет поставлена простая задача – уничтожить всех врагов. Metal Gear Acid наверняка будет локализован в Европе аккурат к релизу PSP в нашем регионе. И я его обязательно куплю. ■

## Принцип работы

Некоторые карты применяются сразу, другие экипируются в один из трех свободных слотов. Стелс-устройство, например, позволит временно стать невидимым для врагов, миноискатель покажет, где лежат опасные игрушки. Есть сброс ненужных карт с рук с заменой их на новые, выкладывание на стол четырех сразу. Баланс обещает быть интересным, ведь у каждой карты есть еще и ее «вес». Потратив за свой ход две карты с суммарным весом в 30, Снейк дает врагу возможность действовать как угодно, но в рамках этих 30 единиц. Поэтому давить гадов «тяжелой артиллерией» не всегда уместно, лучше ограничить ответную реакцию противника.



# THE ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА FALL

**Конец Света наступил.  
Жизнь продолжается.**

- новейшая постапокалиптическая RPG с нелинейным сюжетом;
- новая система боя, неограниченные тактические возможности;
- уникальное взаимодействие персонажей с окружающим миром;
- более 500 единиц различного оружия и амуниции;
- свободно плавающая камера с различными уровнями масштабирования;
- интуитивное управление;
- 5 уровней сложности;
- ошеломляющий 3D-звук.



© 2004 RuSobol. Издательство. Все права защищены. © 2004 Silver Sky Entertainment. All rights reserved.  
www.russobol.net. Office продаж: office.russobol@mail.ru | 711-10-11, 80745-80.  
Телефонная поддержка: support@russobol.ru | 800-370-0507. Также на форуме по адресу: <http://www.russobol.ru/forum>



ВПЕРВЫЕ НА АРЕНЕ – ПОЛНОРАЗМЕРНЫЙ ЙОДА!



ПЕРВЫЙ ЭПИЗОД. ИНСЦЕНИРОВКА ДЕТСКОГО САДА ДЕРЕВНИ ЛЕДЕНЦЫ, ТУЛЬСКАЯ ОБЛАСТЬ.



УЧИТЕЛЬ, Я РАЗОБРАЛ НАШ КОРАБЛЬ И НЕ МОГУ СОБРАТЬ ЕГО ЗАНОВО. УЧИТЕЛЬ, ИНСТРУКЦИЯ? ВЫ НЕ ВЫБРОСИЛИ ИНСТРУКЦИЮ?



**Автор:**  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Traveller's Tales
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года
■ ОНЛАЙН:	

<http://www.lego.com/eng/starwars/videogame>

# Lego Star Wars

Нравится Монти Пайтон? Не по душе Джа Джа Бинкс? Тогда Lego Star Wars – это ваша игра.



Официальные игры о вселенной «Звездных войн» имеют обыкновение описывать эпическую битву добра и зла, подвиги богоподобных фехтовальщиков или межпланетные военные конфликты. Хватит. Lego Star Wars – штукация, которая разбавит юмором очень героические деяния джедаев, вдоволь посмеется над нелепыми ситуациями из кинокартин, предложит неожиданную трактовку канонических сюжетов. Первая пародийная игра по «Звездным войнам» – это вам не на форточке кататься!

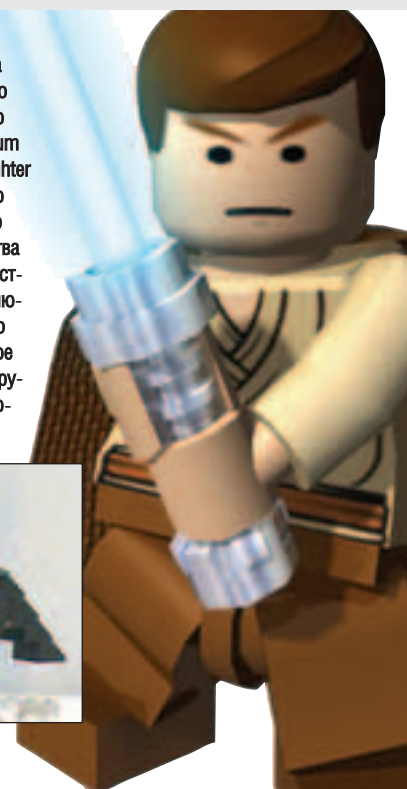
Чеширская (расположенная в графстве Чешир, Великобритания) компания Traveller's Tales покажет в Lego Star Wars самые яркие моменты трех последних эпизодов в исполнении смешных Lego-шибзиков с огромными светящимися мечами. Первое слово в названии игры говорит о ее принадлежности к известной империи конструкторов. Из деталей собраны не только персонажи, но и обстановка, интерьеры, враги – все! Техника, выпущенная в линейке Star Wars конструктора Lego, появляется в игре в полном соответствии

с инструкциями по сборке: прежде чем добавлять ту или иную деталь, разработчики пробовали создать ее на столе, из кубиков.

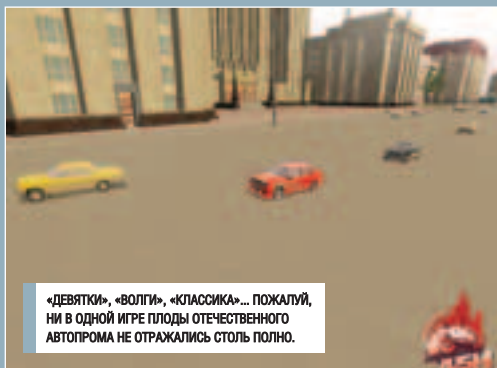
Рольевых элементов – ноль. Интерес к игре поддерживают не очки опыта, но коллекция чудиков из Lego, которые становятся доступны по мере прохождения. Авторы заставляют нас переживать кусочки истории то за одного, то за другого персонажа, и их модели постепенно занимают свои места в коллекции. Для более тесного знакомства с ними движок позволяет в любой момент загрузить любой пройденный уровень с участием понравившегося персонажа. Кроме того, игра поддерживает необычный совместный режим: второй игрок берет джойпад и незамедлительно присоединяется к действию, не прерывая развлечение экранами загрузки. Если же оставить контроллер без внимания, напарник в игре перейдет под контроль искусственного интеллекта. Конечно, ждите музыку, озвучку и звуковые эффекты прямоком из фильмов: конструктор конструктором, а SW-антураж здесь блудут свято. ■

## Из кубиков и горды этим

Первые модели Lego в серии Star Wars появились в 1999 году, когда Джордж Лукас реанимировал свою звездную трилогию. Сейчас можно приобрести конструкторы Millennium Falcon (корабля Хана Соло), TIE Fighter и Y-Wing, Naboo Fighter, всеобщего любимца AT-AT, республиканского истребителя и огромного количества прочей аутентичной техники; существуют наборы персонажей, позволяющие разыграть практически любую дуэль из фильмов. Обходится такое хобби недешево: например, монструозная «Звезда смерти» от Lego стоит около двух сотен долларов.







«ДЕВЯТКИ», «ВОЛГИ», «КЛАССИКА»... ПОЖАЛУЙ, НИ В ОДНОЙ ИГРЕ ПЛОДЫ ОТЕЧЕСТВЕННОГО АВТОПРОМА НЕ ОТРАЖАЛИСЬ СТОЛЬ ПОЛНО.



НАМ ОТКРОЕТСЯ ЛИШЬ ЛЕТНЯЯ МОСКВА. ЗЕЛЕНЬ ГОРОДА КАЖЕТСЯ РАЗРАБОТЧИКАМ «ЭФФЕКТНЕЕ» БЕЛОГО.



ДОРОГИ ПОКА ПУСТЫННЫ, НО В ФИНАЛЬНОЙ ВЕРСИИ ОБЕЩАНО ДО 50 МАШИН В КАДРЕ И ПРОБКИ В ЧАСЫ ПИК. НОЧЬЮ (А СМЕНА ВРЕМЕНИ СУТОК ПРОХОДИТ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ) БУДЕТ ПОСВОБОДНЕЙ.



Автор:  
Роман «Shad» Епишин  
shad@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК:	HBM Game Development Group
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	26 февраля 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=87">http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=87</a>	

# Москва на колесах

«Московская ночь... По Садовому кольцу я лечу, и рядом лунный ветер, лунный свет. По Садовому кольцу я лечу, и мне летит навстречу московская ночь...»

## АВТОМОБИЛЬ – НЕ РОСКОШЬ, А СРЕДСТВО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Машины в «Москве на колесах» – это не коробки из-под обуви, а настоящие четырехколесные друзья. Разработчики и издатель не стали тратить на лицензирование марок, зато обещали сохранить внешнее сходство иностранных и отечественных авто с их прообразами. Игроку позволят как следует оттюнинговать свой агрегат, причем в интервью нашим коллегам из «РС ИГР» продюсер проекта Иван Мороз даже осторожно похвастался, что по части апгрейдов «Москва на колесах» превосходит Need for Speed. Правда, не уточнил, какую именно. Но в одном HBM по-любому переплюнет EA – машины будут биться, а повреждения – сказываться на ходовых качествах автомобилей.



Как хочется прокатиться по виртуальной Москве... И неважно, аркадные это будут гонки или серьезный автосимулятор! Уж сколько лет Красная площадь и Кремль мелькают за окнами автомобилей в разных играх, а с тех пор как вышел Grand Theft Auto III, отчаянные энтузиасты не оставляют попыток склепать приличный «московский» мод на его движке. Но это все, конечно, баловство. Вот если б заинтересовать солидного издателя, да разработчиков привлечь профессиональных! Для «Москвы на колесах» нашлось и то, и другое.

«Бука» на пару с HBM Game Development Group подошла к разработке игры со всей серьезностью. Собственно работе над проектом предшествовал маркетинговый анализ, подтвердивший острый интерес к гонкам по Москве как в России, так и за рубежом. Сам город было решено создавать не по принципу «Кремль в середине, типовые высотки по периметру», а в точном соответствии с действительностью. Виртуальная Москва лежит в пределах третьего транспортного кольца и выглядит

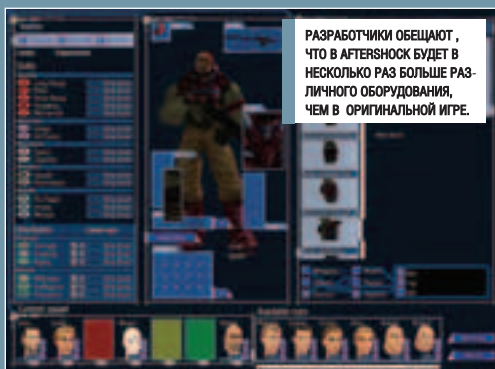
почти как настоящая. Внутри кольца Садового сходство обещают чуть ли не стопроцентное, да и за ним город со всеми его культурно-бытовыми достопримечательностями будет узнаваем.

Чем именно займется игрок, толком пока не известно. По признанию самих разработчиков, это не очень-то и важно. Потакосвал там, перевез груз здесь, поучаствовал в стрит-рэйсинге еще где-нибудь... Главное – процесс, «покатушки» по столице России.

HBM делает ставку на атмосферу живого города. На улицах ожидается не только активное автомобильное, но и пешеходное движение (прохожие, скорее всего, будут неуязвимы для ударов). Естественно, нам обещана реалистичная физическая модель. Куда ж без нее? Количество автомарок переваливает за сотню, но управляемых из них всего лишь двенадцать – от родного «запорожца» до буржуйского «мерседеса». Увы, законопослушный главный герой умеет лишь покупать, но не отбирать машины. Хотя игра, вообще-то, не о том. Игра о езде, и езды мы получим в избытке. ■



СУДЯ ПО ВСЕМУ, ПЕРЕД НАМИ СЦЕНА РАССТРЕЛА ОЧЕРЕДНОГО ВРАГА ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.



РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЮТ, ЧТО В АФТЕРШОК БУДЕТ В НЕСКОЛЬКО РАЗ БОЛЬШЕ РАЗЛИЧНОГО ОБОРУДОВАНИЯ, ЧЕМ В ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЕ.



ВЗГЛЯНУВ НА ГЛОБУС, МОЖНО ПОДУМАТЬ, ЧТО АФТЕРШОК – ИГРА ОБ ЭКСПАНСИИ ССР НА ЗАПАД. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА КОЛИЧЕСТВО ДОСТУПНЫХ РЕСУРСОВ И ОГРОМНЫЙ РАЗМЕР БАЗЫ.



Автор:  
Илья «GM» Вайнер  
iv@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy/tactics
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Senega Publishing
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Altar Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005
■ ОНЛАЙН:	
	<a href="http://www.ufo-aftershock.com">http://www.ufo-aftershock.com</a>

# UFO: Aftershock

Упрямые пришельцы снова пытаются покорить Землю, а не менее упрямые разработчики – поклонников X-Com.



Вышедший в прошлом году UFO: Aftermath должен был возродить легендарную серию, продолжить славные традиции и согреть душу всем ветеранам X-Com. Однако именно их он прежде всего и разочаровал. Разработчики всячески отрицались от сравнений, уверяли, что создали нечто новое, и сулили золотые горы. На горизонте что-то заблестело. Главный недостаток игры заключался в том, что стратегического в ней было не больше, чем в тетрисе «эргэшного». И это разработчики собираются исправить в первую очередь. Отныне мы сможем сами выбирать направление экспансии, добывать различные ресурсы (в зависимости от региона) и застраивать свои базы. На постройку и содержание зданий, как и на исследования, понадобятся материалы. Поэтому все базы будут объединены системой коммуникаций в единую сеть, позволяющую обмениваться ресурсами. И даже дипломатия нам теперь не чужда: встретим и коварных пришельцев, и различные группировки людей.

Основные изменения в тактическом режиме напрямую связаны с модификацией физического движка. Авторы обещают, что игровое окружение станет полностью разрушаемым, что даст простор для новых тактических решений. Можно залезать на крыши, прятаться в зданиях или взрывать их вместе с врагами. Впрочем, взорвать можно и любой другой объект на карте. Каждый из бойцов обладает шестью характеристиками и несколькими умениями. Первые, как и раньше, прокачиваются прямо в бою, а последние – только за счет упорных тренировок, коих будут десятки видов. Как любой уважающий себя разработчик, Altar хвалится еще и существенно поумневшими противниками и немисливо похорошевшей графикой. Хотя важнее всего, по моему, возможность окунуться в давно знакомый и, главное, настоящий мир. Делать что вздумается, а не безропотно следовать указаниям сценаристов. Как же хочется, чтобы хоть на этот раз разработчики сделали все как надо! ■

## «Светлое будущее»

В Altar всегда всегда умели лихо закрутить сюжет, но в этот раз разработчики, похоже, превзошли себя. На дворе 2054 год. Полвека назад произошло непоправимое – человечество приняло ультиматум пришельцев и согласилось покинуть поверхность Земли (неправда! я откажусь!), отдав ее на растерзание биомассе. Немногие выжившие бежали на огромный летающий остров – Лапуту. Но люди еще раз доказали, что для вымирания им никакие пришельцы не нужны: устроили кровопролитную войну, в результате которой потеряли и новый дом. Горстке уцелевших ничего не оставалось, кроме как во всех смыслах спуститься на землю и попытаться отвоевать планету.



ПО МНЕНИЮ ALTAR INTERACTIVE НАШИ ПОТОМКИ БУДУТ ВЫГЛЯДЕТЬ ИМЕННО ТАК. КРАСАВЦЫ, НИЧЕГО НЕ СКАЖЕШЬ...

ДО РЕЛИЗА ЕЩЕ ДАЛЕКО, ПОЭТОМУ ХОЧЕТСЯ ВЕРИТЬ, ЧТО ПОД «УЛУЧШЕННЫМ ГРАФИЧЕСКИМ ДВИЖКОМ» ПОНИМАЛОСЬ НЕЧТО ВРОДЕ ЭТОГО ПОСТАНОВОЧНОГО СКРИНА.



Мощный освежающий эффект надолго

Новый Gillette Series Power Caps

Благодаря специальным микрокапсулам новый гелевый антиперспирант надолго обеспечивает Вам свежесть и защиту от неприятного запаха.





НАМ КАЖЕТСЯ, ЭТО ОЧЕНЬ ПОХОЖЕ НА CS\_ITALY.



СИДЖЕЙ, ПЕРЕСТАНЫ СИДЖЕЙ, ЭТО ДРУГАЯ ИГРА!



КОГДА ДЕЛО ПАХНЕТ КЕРОСИНОМ, ПЛОХИШИ НЕ ГНУШАЮТСЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗАЛОЖНИКОВ КАК ЖИВЫЕ ЩИТЫ.



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Avalanche
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
	<a href="http://www.25tolife.com">http://www.25tolife.com</a>

# 25 to Life

(GTA: San Andreas плюс SOCOM) умножить на Counter-Strike.



Авторы консольных шутеров питают слабость к двум типам игр: реалистично-милитаристским и футуристично-фантастическим. На существование прочих идей они почему-то закрывали глаза. Раньше. Но нашлись, нашлись герои, готовые подзаработать на любителях сетевых шутеров и поклонниках хип-хопа разом, — имя им Avalanche. Следующий проект студии содержит все, что мы привыкли видеть в консольных онлайн-шутерах — с участием бандитов и полицейских, нецензурной бранью и словом-паразитом «йо».

Интрига сетевой игры в 25 to Life напоминает о компьютерном Counter-Strike. С одной стороны уровня собираются плохие гангстеры, один другого мускулистее; с другой — отличники полицейской академии, первосортные борцы с преступностью. Затем обе группы затариваются оружием и разбегаются по карте дубасить друг друга. Как в «Контре», команды отличаются в основном доступным набором оружия: плохиши пользуются контрабандными «калашами», а хорошие парни героически ограничиваются полицейским снаряжением: пистолетами, гранатами, тазерами, если повезет, MP5. Техническая отсталость защитников закона компенсируется бронежилетами и

огневой подготовкой: при прочих равных служители правопорядка стреляют точнее, чем их противники. Обнародовано три (не считая deathmatch) режима игры: Raid — налет полиции на занятую бандитами крепость; Robbery — то же самое, но наоборот: полицейские обороняются, бандиты наступают; и Graffiti, где выигрывает команда, которая успеет нарисовать больше своих лого на доступной местности. Оговоримся: скриншоты сняты от третьего лица только чтобы показать рельефную натуру персонажей. Одним нажатием можно задвинуть камеру в черепную коробку героя и играть от первого лица: это повышает точность стрельбы, но снижает радиус обзора. Скажете, калька с Counter-Strike? Пусть даже и так. Владельцы консолей остались в стороне от самого популярного сетевого PC-шутера. Пора и им познавать мир. ■

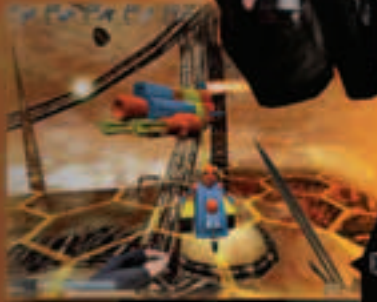


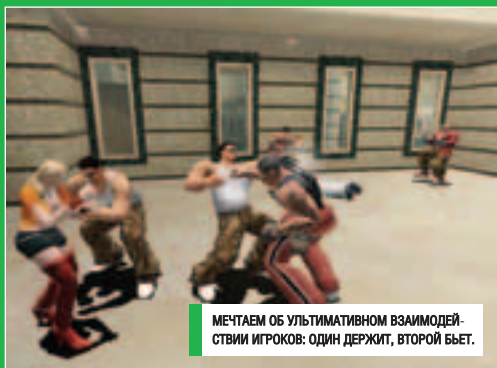
## Клуб одиноких сердец

Как же «сингл», спросят обделенные онлайн-радостями жители регионов России? Пожалуйста: сюжетная кампания порадует рассказом о злключениях реального пацана по нику Freeze. Фриз пробирает себе путь из «быков» в высший мафиозный свет, вламывая по ходу и товарищам-бандюкам, и сволочам-копам. Сценарий кампании написал Фрэнк Уиллиамс, признанный знаток андерграунда, заверивший, что его правдивая и жестокая история не будет иметь ничего общего с романтическими телесериалами «про братву». Похождения Фриза сопровождается гангстерская музыка, подборку которой можно лично составить во встроеном плейлисте. Саундтрек от звезд хип-хопа прилагается.

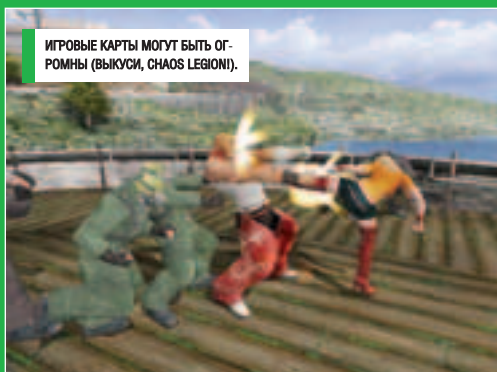


# ПСИХОТОКСИК ВРАТА АДА





МЕЧТАЕМ ОБ УЛЬТИМАТИВНОМ ВЗАИМОДЕЙСТВИИ ИГРОКОВ: ОДИН ДЕРЖИТ, ВТОРОЙ БЬЕТ.



ИГРОВЫЕ КАРТЫ МОГУТ БЫТЬ ОГРОМНЫ (ВЫКУСИ, CHAOS LEGIONI).



МНОГИЕ УДАРЫ НАПОМИНАЮТ О VIRTUA FIGHTER 4.



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Amusement Vision
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	начало 2005 года
■ ОНЛАЙН:	

<http://www.amusementvision.com/products/spikeout-bs>

# Spikeout Battle Street

Поклонникам beat'em up приходится разыскивать Double Dragon для GBA? Негоже! Вот более актуальный представитель жанра.



Streets of Rage и Double Dragon начинали свой путь к успеху в залах игровых автоматов. Там они прошли боевое крещение: только самые популярные, лучшие игры перебирались с аркадных машин на домашние консоли. В начале девяностых Double Dragon и Streets of Rage (Bare Knuckle в Японии) фактически сформировали жанр beat'em up, который позже застоялся в отсутствие приличных проектов. В этом году Sega переносит на консоли свеженькую успешную драку с игровых автоматов – Spikeout.

Лидер проекта Тосихиро Нагоси сообщил, что масштабный кооперативный режим – неотъемлемая часть его игры. Sega собралась с духом сделать домашнюю версию игры, только когда появились Dreamcast, способные связываться друг с другом с помощью модемов. Судьба консоли была печальна, и проект заморозили до тех пор, пока сетевые развлечения не станут обычным делом, а коробочки около телевизора не научатся выдавать графику на уровне игрового автомата конца девяностых. Это время пришло, и вот он – Spikeout Battle Street.

Авторы пока не спешат раскрывать карты: господин Нагоси лишь подтвердил наличие кооперативного режима на четыре персоны да объявил, что лучшие игроки смогут настраивать персонажей под себя: скачивать им одежду, татуировки и новые прически. Разработчики обещают запустить сервисы, которые будут вести глобальную статистику и проводить соревнования между желающими – не только в совместном режиме, но и на ринге, друг против друга. Однопользовательская кампания вертится вокруг противостояния двух банд: игроку позволено выбирать гангстера по вкусу. Схема уровней напоминает Chaos Legion: необходимо расправиться с врагами на одной арене, и откроются ворота в следующую секцию. Боевая система же наводит на мысли о Virtua Fighter: герои быстро бьют руками, мощно пинаются, невысоко прыгают. Очевидно, Sega делает проект на экспорт, ведь в Японии тираж лучших игр для Xbox исчисляется смешными десятками тысяч. Угодите же нам! ■

## Шипом наружу!

В 1997 году первый SpikeOut был создан легендарной командой AM2 (Virtua Fighter, Virtua Cop) как многопользовательский beat'em up. Играть в него можно было и в одиночку, но такой подход считался лишь дополнительным. Поставив рядом два (три или четыре) автомата, посетители могли объединить усилия и исследовать город в команде – или разойтись в разные стороны и друг о друге не вспоминать. Более поздняя версия автоматов Spikeout Final Edition могла работать по сети, что позволило играть с геймерами из других залов. В 2001 году вышел третий автомат серии, Spikers Battle. Ни один из них не был официально представлен в США или Европе.



Spikeout Battle Street

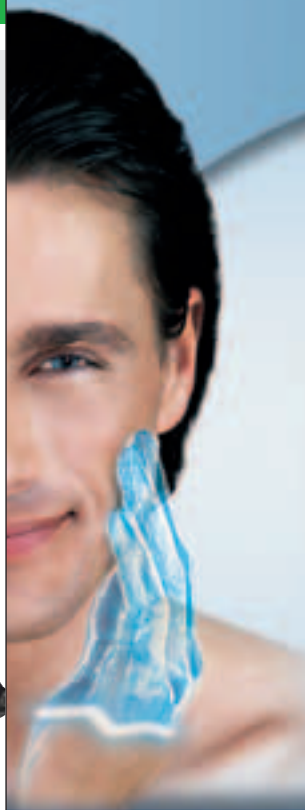
В РАЗМЕРЕ

ПРЕСС-РЕЛИЗЫ ОБЕЩАЮТ: В ИГРЕ БУДЕТ ОРУЖИЕ. НА ШОТАХ – НИ ЕДИНОГО ОБРАЗЦА.



**ГЕЛЬ ДЛЯ БРИТЬЯ**

**Gillette**  
SERIES



Его нужно совсем немного



Легко наносится на заранее увлажненную кожу



Смягчает щетину и уменьшает трение



Для более гладкого и комфортного бритья

Товар сертифицирован

**ИЗМЕНИТ ВАШЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О БРИТЬЕ**



ИГРАТЬ МОЖНО КАК ОДИН НА ОДИН, ТАК И ТРОЕ НА ТРОЕ. ОСОБЕННО ЭТО АКТУАЛЬНО ПРИ ИГРЕ В ОНЛАЙН-РЕЖИМЕ.



ДАЖЕ СУПЕРМЕН ПОЗАВИДУЕТ ПРЫГУЧЕСТИ МЕСТНЫХ БАСКЕТБОЛИСТОВ. ОСОБЕННО ОНА ПРОЯВЛЯЕТСЯ В РЕЖИМЕ DUNK CONTEST. ПОДПРЫГНУТЬ ВЫШЕ КОЛЬЦА? КАК НЕЧЕГО ДЕЛАТЬ!



ОБАЛДЕННАЯ КАРТИНКА ВСЕГДА ПРИВЛЕКАЛА В ИГРАХ ОТ EA BIG. НОВЫЙ NBA STREET НЕ СТАЛ ИСКЛЮЧЕНИЕМ. ЯРКО, РЕАЛИСТИЧНО, ТЕХНОЛОГИЧНО – ПРОСТО ПРЕЛЕСТЬ.



Автор:  
Юрий Воронов  
voron@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ДАТА ВЫХОДА:	18 февраля 2005 года
ОНЛАЙН:	<a href="http://www.easportsbig.com/games/nbastreetv3/home.jsp">http://www.easportsbig.com/games/nbastreetv3/home.jsp</a>

# NBA Street V3

Собираясь выпускать новую линейку игр FIFA Street, EA не забыла и о родоначальнице серии, NBA Street.



Еще не успели остыть джойстики после недавнего хита NBA Ballers! Какие там были баталии, какие трюки – просто загляденье! Но и ответ EA будет более чем серьезным. И прошлые две NBA Street были очень хороши, а третья часть обещает возвести серию в ранг легенды. Судите сами: помимо выдуманных героев, а также топ-игроков из всех команд NBA, в игре присутствует двадцать пять самых известных баскетболистов за всю историю лиги. Созданы они с таким старанием, что позавидует сам Snake из Metal Gear Solid 3. Детализация физиономий, рук, спортивной формы великолепна: ресурсов явно не жалели. Но главное в другом: можно не использовать готового баскетболиста, а создать своего собственного. Благо, опыт в этом плане у EA огромный; теперь ни одна игра от этой компании не обходится без каких-нибудь заимствований из Sims 2. Вот и в NBA Street войдут и доскональный контроль над кучей параметров при создании персонажа, и около тысячи различных предметов одежды для

нашего будущего кумира молодежи. Внушает, согласитесь. Создавать мы в этот раз можем не только протезы, но и баскетбольные площадки. Менять разрешается все что угодно, от покрытия до рисунков на боковых щитах, чтобы затем пробовать свои творения в новом режиме онлайн-игры. Да-да, отныне мы можем сражаться не только с компьютером или с соседом, пришедшим помять второй джойпад, но и с миллионами геймеров по всему миру. Конечно, ждет нас и множество одиночных режимов. Так что если вы не обладаете возможностью выхода в Интернет, то не стоит расстраиваться. Вы проведете не один десяток часов в режиме карьеры и получите незабываемые ощущения в совершенно новом для NBA Street варианте игры – Dunk Contest. В итоге: все ждем середины февраля, когда игра появится на прилавках, когда великолепная графика, увлекательный геймплей и море эмоций, подаренные настоящим уличным баскетболом, будут поджидать вас в коробке с NBA Street V3. ■

## Новая система Trick Stick

В этом году мы увидим революционную систему трюков в новом NBA Street – Trick Stick. Теперь если игрок скомбинирует кнопку «турбо» с нажатиями в разные стороны правого аналогового рычажка, герои смогут выполнять около сорока различных дриблингов, а также соединять их в эффектные комбо-связки. После пары тройки удачных комбинаций становится доступен режим Gamebreaker. Вот тут-то вы и сможете по полной программе оценить всю фантазию разработчиков. Ведь вас ждет настоящий three-man aerial dunk assault! Как звучит, а? Выглядит еще круче! Ради такого зрелища стоит хоть раз сыграть в NBA Street V3.







# Лучшие из Лучших

## ГОРНЫЕ ЛЫЖИ 2005

Максимальный выброс адреналина!

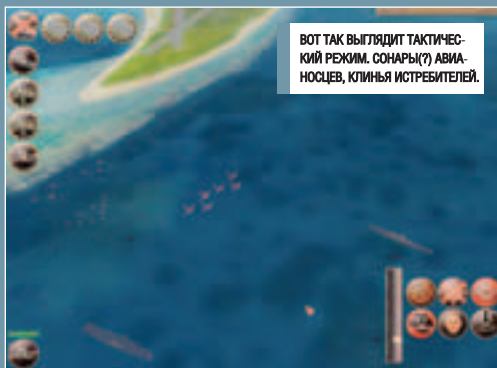
 140 км/ч...
  150 км/ч...
  160 км/ч...

И никакой подушки безопасности!



© 2004 JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a A-8798 Rottemannstrasse. Developed by Coldwood Interactive. All rights reserved.  
 © 2004 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. © 2004 «Game Factory Interactive». All rights reserved.  
[www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru) Отдел продаж: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru); (800) 211-10-11, 967-15-80.  
 Техническая поддержка: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru); (800) 979-05-36, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>





ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ ТАКТИЧЕСКИЙ РЕЖИМ. СОНАРЫ(?) АВИАНОСЦЕВ, КЛИНЬ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ.



НАЧАЛСЯ ВОЗДУШНЫЙ БОЙ И ВМЕСТО СТРОЙНЫХ РЯДОВ – КУЧА. КТО СВОЙ, А КТО ЧУЖОЙ, ОПРЕДЕЛЯТ ПО ОБЛОМКАМ.



КАМИКАДЗЕ ИЛИ ОБЫЧНЫЙ ТОРПЕДОНОСЕЦ? В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ, ЭСМИНЦУ ОСТАЛОСЬ ЖИТЬ СЧИТАННЫЕ СЕКУНДЫ.



Автор:  
Игорь «MHarry» Мельник  
mharry@ngs.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS/simulation
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Lesta Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.steelmonsters.com">http://www.steelmonsters.com</a>	

# Стальные монстры (Pacific Storm)

На свете есть три совершенно ненужные вещи: Египетские пирамиды, Великая китайская стена и линкор «Ямато».



**В**ывод безымянного японского офицера перечеркнул всю морскую стратегию императорской Японии. Ставка на сверхдредноуты не оправдалась: на арену вышли авианосцы. Игра, о которой пойдет речь далее, покажет нам, почему одни гиганты просто обязаны были сменить других. Вообще, Второй мировой на Тихом океане посвящено огромное количество экшенов, всевозможных симуляторов, варгеймов. Любит западный потребитель эту тему, а издатели не прочь ее поэксплуатировать. Вот так, год за годом мы вынуждены штурмовать безымянные островки, выискивать торпедоносцы противника, наблюдать горизонт через оптику перископов. Хотя разве противостояние Японии и США может сравниться с тем, что происходило на десять тысяч километров западнее? Новая реальновременная стратегия от тандема Lesta Studios-Buka Entertainment, уже знакомого нам по RTS «Антанта», будет называться «Стальные монстры». Звучно, раскатисто. Это по-нашему. А по-бусурмански – Pacific Storm.

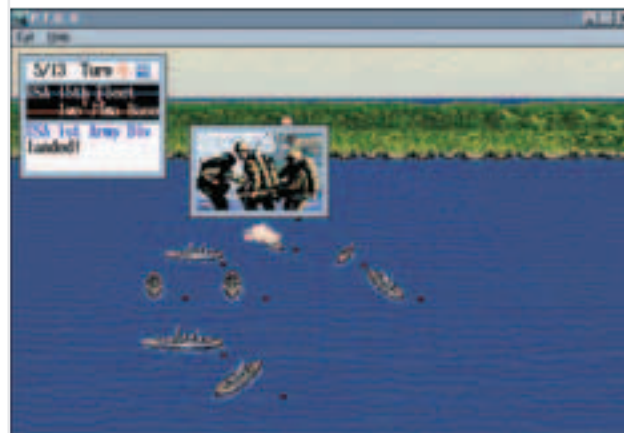
В принципе, идея стратегической «военно-морской» игры, где главным командующий – царь и бог в одном лице, возникла еще в 1992-ом, когда японская KOEI выпустила Pacific Theater of Operations (смотрите врезку). В нем превосходно сочетались стратегические элементы управления и тактические бои. Разработчики из Lesta Studios пошли гораздо дальше. Режим симулятора – изюминка «Стальных монстров». Глобальным стратегиям всегда не хватало драйва. Этот нюанс девелоперы учли.

## ВСЕ РАБОТЫ ХОРОШИ, ВЫБИРАЙ НА ВКУС!

Pacific Storm предоставит нам уникальную возможность сравнить две разноплановые военные специальности летчика и матроса. По мне, пилотом быть интереснее всего. И сложнее. Устали закладывать виражи? Извольте пожаловать на место стрелка. Боевые корабли дают еще больше простора для действий. Главный калибр, зенитные автоматы, торпедные аппараты, бомбометы – все в нашем распоряжении. Подлодки – разговор особый. Могу уверенно зая-

## А началось все в Японии...

24 сентября 1992 года корпорация KOEI представила публике Pacific Theater of Operations – выдающийся военно-морской варгейм по мотивам тихоокеанских сражений. Релиз состоялся на SNES. Через три года вторая часть PTO появилась на PC. Основной упор делался на экономическую составляющую – без грамотного обеспечения воюющих сил боеприпасами, топливом, провиантом достичь успеха было просто невозможно. Система апгрейдов, которая зависит от состояния экономики страны и суммарной продукции промышленных баз, возможность заказывать военные корабли различных типов – все было впервые реализовано здесь.





Не болтай!

Разработчики Pacific Storm уделили большое внимание разведке и контрразведке. Начнем с того, что в зонах, где окопался противник, получить информацию можно только с помощью разведки. Путь множество – самолеты, корабли, радиолокационные станции. Если б еще шпионов можно было засылать... РЛС (как свои, так и вражеские) автоматически собирают информацию о соседних зонах. Но и мы не лыком шиты: наши войска способны создавать помехи в эфире и соблюдать режим радиомолчания на кораблях.



вить: симулятора японской подводной лодки не существует в природе. Pacific Storm просто обязан исправить это недоразумение. Шучу, ничего он никому не обязан. Ну можем мы разглядывать из перископа вражеские суда, а еще выпускать торпеды и стрелять из орудий в режиме всплытия. Разве это симулятор?

CHANGE THE WORLD NOW!

Видом от первого лица и возможностью управлять персонально каждым юнитом нас уже не удивишь. Как и RPG-элементами. Куда интереснее самостоятельно менять ход войны! Официальные обещания гласят, что в проект заложено «возможное аппроксимирование истории и техники в зависимости от действий игрока». То есть наш успех (или провал) повлияет на судьбу... не мира, но уж Тихоокеанского региона, как минимум. Повернуть в нужную сторону можно и технический прогресс, благо развитая система апгрейдов позволяет создать, например, атом-

ную бомбу в 1943-м и выжечь всю Японию. ...Или Западное побережье США. Главное, чтобы ресурсов хватало. А ресурсы придется получать, нещадно эксплуатируя острова и архипелаги Тихого океана. Делается это так: захватываем определенную зону на глобальной карте и отстраиваем там базу. Последняя берет под охрану прилегающую территорию (то есть врагу для захвата области, как минимум, придется подавить сопротивление наших подразделений), снабжает армию и флот. База подвергается апгрейдам. Кроме того, позволено строить аэродромы, казармы, береговые батареи. И, естественно, все это хозяйство можно разбомбить, расстрелять, сжечь в ходе кровопролитных боев.

КРАСОТИЩА

Что меня, прожженного варгеймера, не перестает удивлять и никогда, наверное, не перестанет – графика в новых стратегиях. То, что

год назад казалось верхом совершенства для авиасимуляторов, сегодня – стандарт для RTS. Есть в этом заслуга и 3D-программеров Lesta Studios. Уже сейчас уровень графики и детализации «Стальных монстров» вызывает уважение. Особенно, если учесть жанр игры и более чем скромные системные требования. Модельки самолетов, кораблей – все отлично прорисовано. Разнообразные погодные условия наличествуют. Что еще сказать? Смотрите на скриншоты: все ясно без слов.

РЕЗЮМИРУЕМ

Очень амбициозный проект. Но каким будет AI, способный «менять стратегии поведения»? Отладят ли разработчики баланс? Смогут ли совместить столь разные жанры в одной игре? Вопросов, как всегда, полно. Тем более что масштабные проекты частенько разочаровывают нас. Но отбросим в сторону сомнения и просто пожелаем удачи девелоперам. ■

Гибель последнего монстра

Суперлинкор «Ямато» был подбит 25 декабря 1943 года торпедой (масса заряда 270 кг) с подводной лодки «Скейт». Размеры пробоины достигли 25х5 метров. Корабль «выжил». 7 апреля 1945 года «Ямато» в составе небольшого

соединения, без авиаприкрытия шел к острову Окинава, чтобы помешать высадке американских десантников. Авиация США совершила три налета, в которых участвовало в общей сложности около 200 самолетов. В ходе двухча-

сового боя в «Ямато» попало от 4 до 12 тяжелых авиабомб и от 7 до 12 авиационных торпед (количество точно не установлено), причем почти все они поразили левый борт корабля. И только после этого «Ямато» перевернулся и

затонул, унеся с собой 2498 жизней. История морских сражений не знала более живучих боевых кораблей, чем этот японский линкор... На фото – «Ямато» под бомбежкой. Март 1945 года.



Внешне Round 2 мало чем отличается от множества собратьев по жанру: забавный персонаж, яркая графика, незамысловатый игровой процесс...

## SUPER ARMY WAR

■ ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
■ ЖАНР:	action
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus Software
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Neko Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.atlus.com">www.atlus.com</a>



**И**гроки, желающие власть повоевать, не вылезая из уютных кресел, всегда находили понимание у многочисленных разработчиков и издателей, готовых денно и ночью продвигать в массы очередной «симулятор генерала» — за умеренную плату, разумеется. Компания Atlus также решила не отставать от всеобщей мобилизации и уже в феврале следующего года представит публике проект Super Army War... Мы уже слышим гул оружейных залпов! Основная задача в SAW — любой ценой обеспечить победу нашей армии на поле брани, управляя либо самолетом, либо вертолетом. Судя по имеющейся на данный момент информации, особых различий между указанными средствами подавления

оппонентов не предвидится, разве что вооружение будет разным. Впрочем, это не главное, так как SAW на поверку оказывается не примитивной аркадой, а довольно оригинальным сплавом action и стратегии в реальном времени. Нам предстоит не только громить врагов, обрушивая на них с неба ливень из бомб, ракет и пулеметных очередей, но и управлять наземными войсками, высаживая, например, десант на чужой территории и поддерживая его затем огнем с воздуха. Кроме того, создатели SAW предусмотрели и более привычные задания, вроде спасения мирного населения, уничтожения зенитных комплексов противника или расстрела танковых колонн. Одним словом, любителям активных боевых действий скучать не придется. ■

Red Cat

[Chaosman@yandex.ru](mailto:Chaosman@yandex.ru)

## KAO THE KANGAROO ROUND 2

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ:	JoWood Productions
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Tate Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2005 года
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.kao-kangaroo.com">http://www.kao-kangaroo.com</a>



**К**то только не побывал в рядах защитников мира, добрая и справедливости за последние годы: ежи, медведи, белки, бандикуты, драконы, летучие мыши и еще прорва всякой живности, сбежавшей ради благих дел из ближайшего зверинца. Но разработчикам из студии Tate Interactive этого показалось мало — дабы переплюнуть своих коллег, они решили пополнить список героически животных самым настоящим кенгуром, вдобавок неплохо боксирующим. Хвостатого конкурента братьев Кличко зовут Kao и на самом деле в мире компьютерных игр он уже не новичок — оригинальная Kao The Kangaroo была выпущена несколько лет назад на PC и Dreamcast. Большим успехом проект не поль-

зовался, но, видимо, заработал достаточно денег, чтобы вопрос о создании продолжения решился положительно. В Round 2 Kao предстоит заступиться за зверей, несправедливо обиженных жестоким Охотником, и по итогам прохождения 20 обширных уровней доказать любителю пострелять его тотальную неправоту. Помогать храброму сумчатому будут попугай и жук-светлячок, всегда готовые поддержать Kao добрым советом. Внешне Round 2 мало чем отличается от множества собратьев по жанру: забавный персонаж, яркая графика, незамысловатый игровой процесс — все это рассчитано, прежде всего, на самых юных пользователей. Остальные наверняка предпочтут Jak III или очередную серию Ratchet & Clank. ■

Red Cat

[Chaosman@yandex.ru](mailto:Chaosman@yandex.ru)



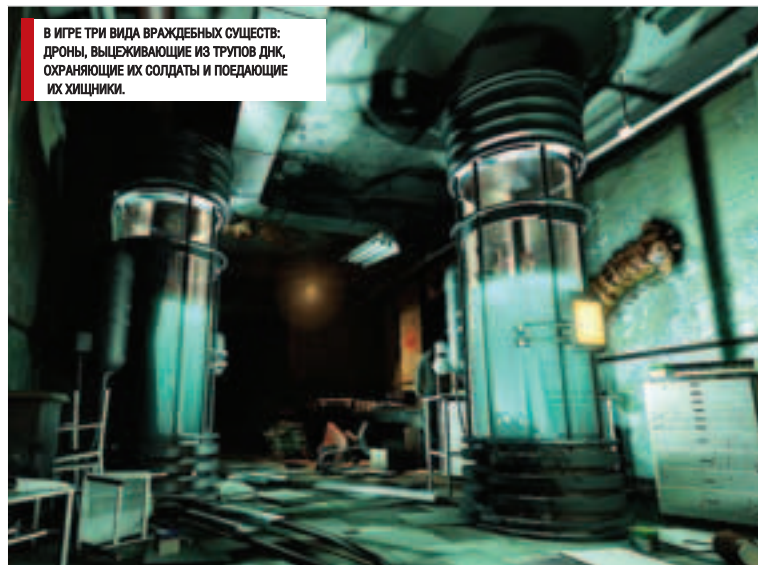
## Shining Force Neo

Новая игра серии Shining Force все же не относится к жанру тактических RPG. Вместо этого нам предлагают еще одну вариацию на тему боев в реальном времени. Однако здесь есть разделение по классам и прочие атрибуты «правильной» RPG мира Shining.

## BIOSHOCK

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Irrational Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	2005 год

■ ОНЛАЙН: <http://www.sshock2.com/bioshock>



В ИГРЕ ТРИ ВИДА ВРАЖДЕБНЫХ СУЩЕСТВ: ДРОНЫ, ВЫЖИВАЮЩИЕ ИЗ ТРУПОВ ДНК, ОХРАНЯЮЩИЕ ИХ СОЛДАТЫ И ПОЕДАЮЩИЕ ИХ ХИЩНИКИ.



**Irrational Games** делает действительно иррациональные игры. Иррациональные в лучшем смысле: неординарные, захватывающие. Студия уже выдала полный комплект самых разнообразных хитов: *Freedom Force*, *Tribes: Vengeance*, *System Shock 2*. Но есть еще порох в пороховницах — планы компании на текущий год воистину грандиозны!

*Irrational Games* официально заявила, что возвращается к истокам. Первый шаг команды — возрождение *System Shock 2*, великолепной, атмосферной, страшной 3D-action/RPG. Но забудьте о сиквеле! Разработчики не стремятся превращать первоклассный horror в мыльную оперу, нас ждет иная игра — *BioShock*. Никакого отношения к вселенной *System Shock* проект не

имеет, однако он в полном объеме наследует леденящую атмосферу игры. Мы попадаем в заброшенный лабораторный комплекс, построенный и покинутый еще в период Второй мировой. Для чего построенный? Почему покинутый? Пока не ясно. Известно лишь, что за многие годы в занимавшихся генной инженерией лабораториях появилась своя, далеко не самая дружелюбная жизнь... Уже сейчас разработчики, не стесняясь, хвастаются AI монстров. Специалисты *Irrational Games*, вдохновленные телепередачами а-ля «В мире животных», собираются наделять тварей системой инстинктов, которые будут определять поведение существ в той или иной ситуации. Что ж, звучит неплохо. Что получится на деле, узнаем уже в этом году. ■

Роман «Shad» Епишин

[shad@gameland.ru](mailto:shad@gameland.ru)

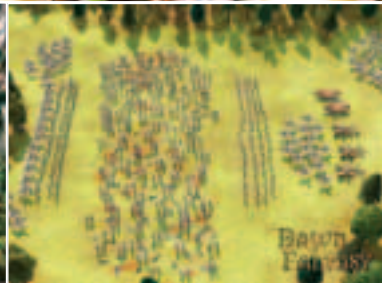
## DAWN OF FANTASY

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Reverie Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	2005 год

■ ОНЛАЙН: <http://www.reverieentertainment.net/dof>



НИ В ОДНОМ ПРЕСС-РЕЛИЗЕ РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ЗАЯВЛЯЛИ О НАМЕРЕНИЯХ ПОТЯГАТЬСЯ С РОМЕ: TOTAL WAR МАСШТАБНОСТЬЮ СРАЖЕНИЙ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, ПОТАСОВКИ ЗДЕСЬ СОЛИДНЫЕ.



**К**ниги многих судеб еще не дописаны, многие победы еще не одержаны. Все впереди... Кто-то утверждает, что будущее предрешено и каждому отводится лишь маленькая роль в давно поставленном спектакле. Другие убеждены, что мы сами пишем историю. А *Reverie Entertainment* готова доверить нам судьбу целого мира.

Нет-нет, никаких террористов, угрозы ядерной войны и прочей альтернативщины от Тома Клэнси. Живописные просторы реальности *Muthador* населяют шесть могущественных цивилизаций — люди, гномы, эльфы, орки, минотавры и драконы. Шесть масштабных однопользовательских кампаний позволят вам распорядиться судьбой каждой из этих рас. Поведете ли

вы подданных путем тотальной милитаризации или возрастите в уютной долине мирную сельскохозяйственную общину — дело сугубо личное. Свобода действий — главный козырь разработчиков, не считая, конечно, самой вселенной. Величественной красоты пейзажи на проверку оказываются еще и огромными: движок без проблем обрабатывает интерьеры огромных замков и едва ли не бесконечные сети подземных коммуникаций. Еще одной отличительной особенностью игрового мотора являются выдающиеся способности юнитов, беспрецедентные для RPG и стратегий. Солдатики отныне не только ходят, но также плавают и занимаются альпинизмом. Возможно, нас ждет что-то действительно свежее. Рассвет фантазии? ■

Роман «Shad» Епишин

[shad@gameland.ru](mailto:shad@gameland.ru)

По словам Тодда Ховарда, исполнительного продюсера Fallout 3, команда начинает разработку заново с использованием некоего нового движка...

## FALLOUT 3

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Bethesda Softworks
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Bethesda Softworks
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	не объявлена
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.bethsoft.com">http://www.bethsoft.com</a>



BETHESDA НЕ ВЫПУСТИЛА ЕЩЕ НИ ЕДИНОГО ШОТА, ТО, ЧТО ВЫ ВИДИТЕ, – ОСТАНКИ ПРОЕКТА FALLOUT 3: VAN BUREN, СОЗДАВАВШЕГО BIS.



**Д**ела Interplay, издателя двух частей Fallout, совсем плохи. В конце 2003 года компания закрыла Black Isle Studios, главного разработчика постапокалиптических RPG, и огорчению фанатов не было предела: ходили слухи, что Fallout 3 был почти завершен. В июле прошлого года Interplay за 1.17 миллионов долларов рассталась с лицензией, и сейчас мы можем сказать наверняка: Fallout 3 будет! Счастливым покупателем стала Bethesda Softworks, автор блистательного The Elder Scrolls III: Morrowind. Interplay сохранила за собой права на многопользовательские игры по мотивам Fallout, но бороться за них в Bethesda не собирались: представители команды боятся, что будут заниматься сюжет-

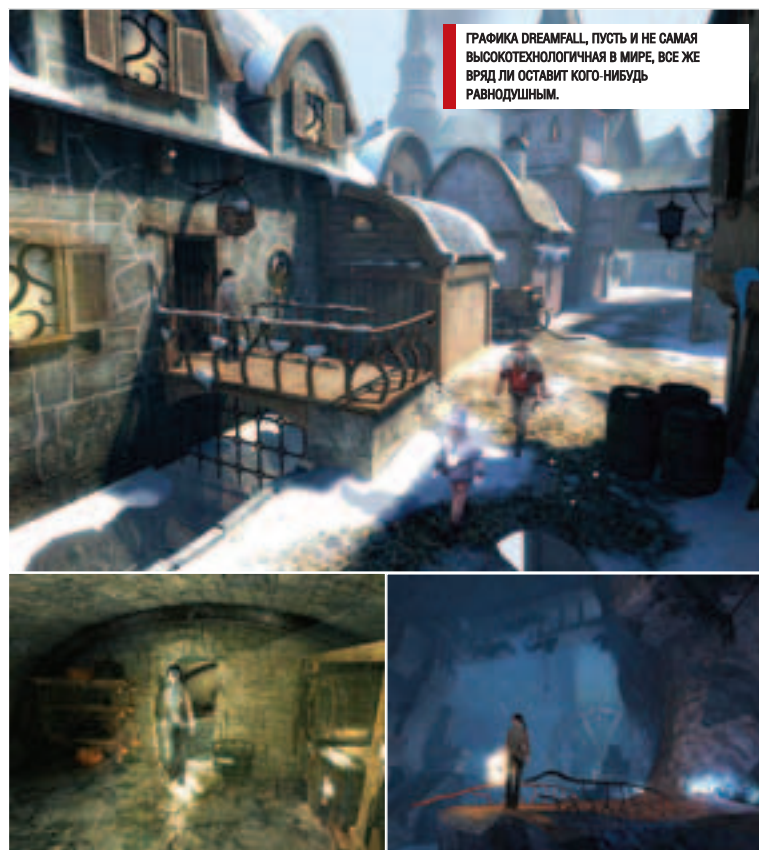
ной кампанией, и только ей. По словам Тодда Ховарда, исполнительного продюсера Fallout 3, команда начинает разработку заново с использованием некоего нового движка, элементы которого мы увидим в The Elder Scrolls IV. При этом игра не превратится в «Morrowind с мутантами», – авторы еще сами не решили, в какой перспективе будет изображено действие: от первого лица или в изометрической проекции. Зато совершенно точно известно, что вернутся жизнерадостные человечки, изображавшие действие перков, равно как сами перки и почти вся система S.P.E.C.I.A.L. «Всегда найдутся игроки, которым не понравятся наши решения, – говорит Тодд. – Ну и что? Питера Джексона тоже поначалу хаяли, а посмотрите, чем все кончилось». ■

Игорь Сонин

[zontique@gameland.ru](mailto:zontique@gameland.ru)

## DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Funcom
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Funcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	10 января 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.dreamfall.com">www.dreamfall.com</a>



ГРАФИКА DREAMFALL, ПУСТЬ И НЕ САМАЯ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНАЯ В МИРЕ, ВСЕ ЖЕ ВРЯД ЛИ ОСТАВИТ КОГО-НИБУДЬ РАВНОДУШНЫМ.



**Н**есколько лет назад критики называли The Longest Journey новой надеждой приключенческого жанра, переживавшего далеко не лучшие времена. Надежда не помешает авантюрам и сегодня. Сейчас, когда приличной авантюры днем с огнем не сыщешь, именно сейчас – самое подходящее время для появления сиквела The Longest Journey. И его релиз, в самом деле, уже не за горами. Сюжет нового проекта, получившего название Dreamfall, разворачивается примерно через десять лет после событий первой части – сразу в нескольких «параллельных измерениях». Среди них разработчики особо выделяют футуристический мир высоких технологий Штарк и средневековую Аркадию (оба хорошо знако-

мы поклонникам оригинала), а также холодный, покрытый льдом и снегом мир, пока что известный только под названием «Зима» (The Winter). Основных персонажей в Dreamfall трое – уроженка Штарка Зу Кастилио (Zoe Castillio), героиня TLJ Эйприл (April) и воин Аркадии Киама (Kiam) – наемник, не самая положительная личность. Игровой процесс Dreamfall будет в основном следовать устоявшимся канонам жанра, но станет более насыщенным и динамичным – теперь, чтобы открыть запертую дверь, необязательно часами искать ключ: ее можно просто выломать. Кстати, авторы подумывают выпустить игру и на консолях – прежде всего на Xbox. Пока эти планы существуют лишь на словах, а запуск компьютерной версии состоится уже в январе. ■

Red Cat

[Chaosman@yandex.ru](mailto:Chaosman@yandex.ru)



### Resident Evil 4

После того, как Леон обнаружит и спасет Эшли, дочь президента США, они попытаются найти убежище в средневековом замке. Там их будут ждать бесчисленные ловушки, злые монстры и многочисленные друзья, готовые обернуться врагами...

## BATMAN BEGINS

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube, PSP, Game Boy Advance
■ ЖАНР:	action
■ ИЗДАТЕЛЬ:	EA Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Eurocom Entertainment Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	1 июня 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.ea.com">www.ea.com</a>



РАЗРАБОТЧИКИ ПОКА ОБНАРОДОВАЛИ РАВНО ОДИН СКРИНШОТ. СРАВНИТЕ ЕГО С ПРОМО-КАДРАМИ ГРЯДУЩЕГО ФИЛЬМА (ВНИЗУ).



**С**овсем скоро великий победитель Джокера, Человека-Пингвина и Женщины-кошки, неустранимый Бэтмен, вернется на киноэкраны, которые он бесславно покинул после «Бэтмена и Робина». А о том, чтобы очередное пришествие Человека-летучей мыши не осталось незамеченным игровой индустрией, поспешило позаботиться вездесущее издательство Electronic Arts, вознамерившееся следующим летом выпустить интерактивную версию Batman Begins чуть ли не на всех известных платформах.

Игра (как и одноименный фильм) повествует о молодых годах летучего борца за справедливость, о его битве с криминальными боссами города Готгема. Битву эту Бэт-

мен ведет в основном по ночам, полагаясь не только на свою выдающуюся силу, но также на довольно богатый (по словам разработчиков) арсенал различных приспособлений (вроде бэттангов) и способность прятаться по темным углам, аки супершпион Сэм Фишер. Кстати, с главным героем сериала Splinter Cell игрового Бэтмена роднит не только умение скрываться от любопытных взоров – сценаристом Batman Begins стал ДжейТи Петти (JT Petty), в свое время участвовавший в написании сценария Splinter Cell.

Авторы проекта пока не спешат делиться с общественностью другими сведениями об игре. Нам остается лишь надеяться, что Batman Begins окажется все-таки лучше недавней Catwoman. ■

Red Cat

[Chaosman@yandex.ru](mailto:Chaosman@yandex.ru)

# ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА

Свобода. Честь. Любовь.  
На планете Земля  
2033 года  
ничего этого  
больше нет.



Мировые олигархи заставили людей платить даже за воздух.

Это Запретная зона – здесь никому нельзя доверять, но в одиночку точно не выжить.



Бывший полицейский, накер, якудза и телепат восстают против тирании, борясь за право остаться людьми.



Добро пожаловать в Запретную зону – Action RPG, подобной которой еще не было!



[WWW.ND.RU](http://WWW.ND.RU)

© Master Creating, 2004. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: [sale@nd.ru](mailto:sale@nd.ru). Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: [zakaz@nd.ru](mailto:zakaz@nd.ru). Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: [sales@odyssey.od.ua](mailto:sales@odyssey.od.ua), [www.Odyssey.od.ua](http://www.Odyssey.od.ua).

DRAGON WARRIOR VIII ПОЛУЧИЛ ВЫСОКИЕ ОЦЕНКИ В ЗАПАДНОЙ И РОССИЙСКОЙ ПРЕССЕ, ОДНАКО, УВЫ, ВЫШЕЛ НА PS ONE В США СЛИШКОМ ПОЗДНО.



## Авторы:

Яна Сугак  
kairai@pisem.net

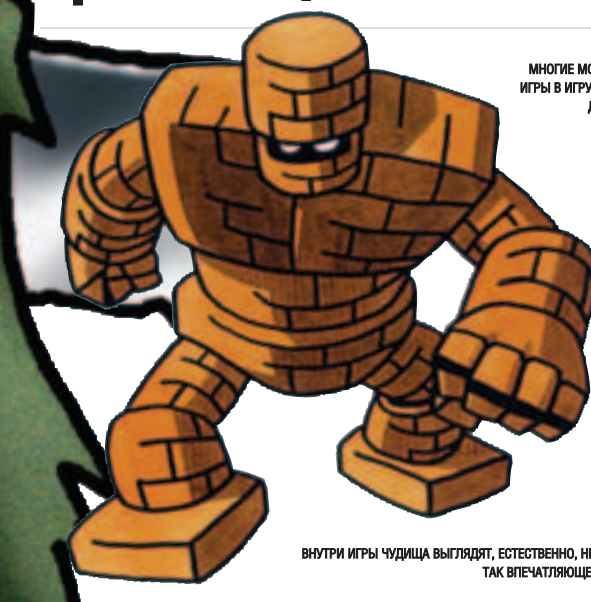
Константин «Wren» Говорун  
wren@gameland.ru



Были времена, когда японских RPG не существовало в природе, и геймеры довольствовались компьютерными – вроде сериалов Ultima и Wizardry. Однако в Стране восходящего солнца те считались слишком сложными. Три человека – писатель, художник и композитор – решили создать ролевую игру нового типа, то есть несколько упростить геймплей и сделать атмосферу «более японской». Юджи Хории, Акира Торияма и Коити Сугияма не были новичками в индустрии, но даже они не могли предположить, насколько популярным окажется их детище. В 1986 году оно поступило в продажу (на MSX и NES), и... началось!

# Dragon Quest:

## Угроза национальной безопасности



МНОГИЕ МОНСТРЫ КОЧЕВАЛИ ИЗ ИГРЫ В ИГРУ. А ЕЩЕ У МНОГИХ ЕСТЬ ДЕТЕНЬШИ.



ВНУТРИ ИГРЫ ЧУДИЩА ВЫГЛЯДЯТ, ЕСТЕСТВЕННО, НЕ ТАК ВПЕЧАТЛЯЮЩЕ.

### DRAGON QUEST

Геймплей Dragon Quest оказался не столь простым, сколь интуитивно понятным. Удобный интерфейс и несложность игрового процесса позволяли легко освоиться с игрой и детям, и взрослым. Таким же универсальным оказался и сюжет – в меру умный, но все же достаточно понятный. Шли годы, игры выходили одна за другой, они продавались миллионными тиражами, несильно, но опережая появившегося вскоре конкурента – Final Fantasy от Square. С Dragon Quest III

связана одна из наиболее известных легенд игровой индустрии. Дело в том, что Enix по каким-то причинам отправила игру в магазины в середине рабочей недели. В результате десятки тысяч детей в этот день пропустили школу, чтобы успеть приобрести картридж, а их папы и мамы не пришли на работу. Очереди у магазинов растягивались на несколько кварталов. Некоторые покупатели были даже ограблены менее удачливыми геймерами, которым не досталась игра. Отбирали они, естествен-

но, только заветный картридж, никак не деньги. Общественный резонанс был настолько сильным, что японский парламент выпустил специальный закон – Enix предписывалось выпускать игры этой серии только в выходные дни или праздники. Даже притом, что на Западе немало игр продано тиражом большим, чем Dragon Quest, ни Halo, ни Grand Theft Auto и близко не подошли к такому же культовому статусу. Еще одно важное достижение сериала – небывалый успех Dragon Quest VII в Япо-

### Факты

- В первых двух играх серии не было сейвов на батарейках. Вместо этого приходилось записывать пароли на бумажку.
- Христианские религиозные символы при локализации в США менялись на иудейские.
- В Dragon Quest III появилась система классов – Hero, Soldier, Priest, Wizard, Fighter, Merchant, Sage и Jester, затем она неоднократно совершенствовалась.
- Dragon Quest IV представил казино – непременный атрибут игр серии в дальнейшем.
- В этой же игре бои с монстрами стали сложнее – те были снабжены нормальным AI.
- В Dragon Quest VII впервые для серии использовалось сочетание двухмерной и трехмерной графики. Прохождение оказалось нелинейным, количество классов увеличилось до 54, а времени на завершение игры требовалось около 120 часов!





МОНСТРЫ DRAGON QUEST ПО СВОЕЙ ПОПУЛЯРНОСТИ МАЛО УСТУПАЮТ ПЕКЕМОНАМ.

ПО МЕРЕ РАЗВИТИЯ СЕРИИ ЕЕ ДИЗАЙН ПРАКТИЧЕСКИ НЕ МЕНЯЛСЯ.



Dragon Quest VII – первая игра в истории, получившая награду от Японского агентства культуры.



ТВОРЧЕСТВО АКИРЫ ТОРИЯМЫ НЕ НРАВИТСЯ НАШЕМУ ГЛАВРЕДУ. А Зря.



В СЕДЬМОЙ ЧАСТИ ВПЕРВЫЕ ПОЯВИЛАСЬ ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА.

нии. Игра стала самым продаваемым проектом для PlayStation с результатом более чем в 4 млн. копий. Кроме того, Dragon Quest VII – первая игра в истории, получившая награду от Японского агентства культуры. Enix производил и мерчандайз по мотивам Dragon Quest – фигурки, линейки, карандаши, мягкие игрушки; существуют даже телесериалы и манга. Сумасшедшая популярность Dragon Quest может сравниться разве что с успехом Pokemon в США и Европе. Цитаты из Dragon Quest встречаются

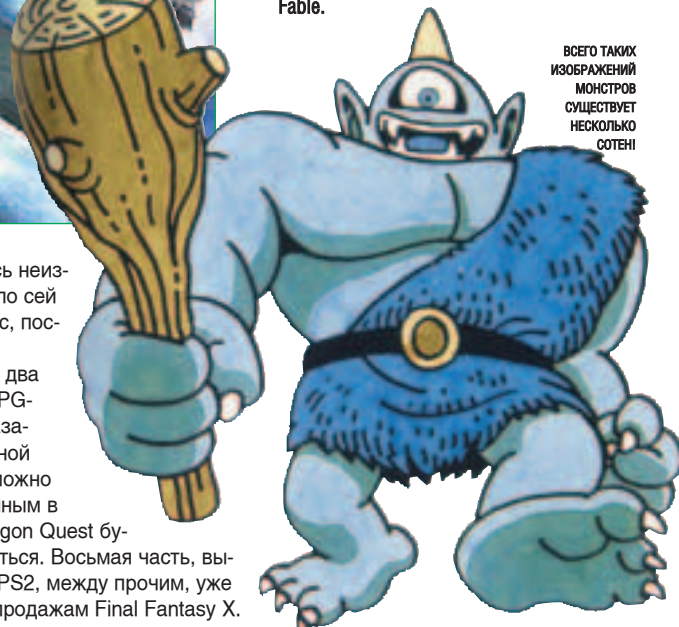
в аниме, литературе и видеоиграх. Симпатичный монстрик под названием slime, неофициальный символ Dragon Quest, почти во всех последующих JRPG выглядит очень похоже на придуманного Акирой Ториеймой. Главным же достижением Dragon Quest следует считать появление жанра консольных RPG как такового. Final Fantasy, Phantasy Star появились позже; хотя они и развивались в несколько других направлениях, Dragon Quest все равно заложил основы игрового процесса JRPG, кото-

рые остались неизменными и по сей день. Сейчас, после создания Square Enix, два ведущих JRPG-сериала оказались под одной крышей, и можно быть уверенным в том, что Dragon Quest будет развиваться. Восьмая часть, вышедшая на PS2, между прочим, уже обошла по продажам Final Fantasy X.

Дух Dragon Quest

Первые три игры серии были крепко связаны друг с другом сюжетом – знакомая схема с сиквелами и приквелами. Исполняющий древнее пророчество герой, спаситель целого мира и одной, но такой прекрасной принцессы – вот кем предлагалось стать владельцам NES. Три раза история повторялась с незначительными вариациями на тему – то Повелитель драконов, то темный маг угрожали человечеству. Однако уже четвертая представила мир, где о событиях предыдущих игр уже люди позабыли. С тех пор новые Dragon Quest, хоть и не были максимально разнесены друг от друга, как Final Fantasy, но все же не имели и прямой связи за исключением схожего дизайна и развивающейся эволюционно, без метаний из стороны в сторону системы боя. Что тоже, конечно, немало.

Многие идеи Dragon Quest затем использовались в других ролевых проектах, хотя разбираться в том, кто именно что придумал первым – дело неблагодарное. Например, Dragon Quest IV делился на пять глав, причем первые четыре были посвящены различным членам команды протагонистов, в пятой же они собирались все вместе. К слову, именно здесь был представлен торговец по имени Торнеко, мечтающий когда-нибудь открыть крупнейший магазин в мире. Его приключениям было затем посвящено несколько отдельных игр. Так вот, подобная схема деления по главам применялась в сериале El Dorado Gate от Capcom, о котором я вам рассказывала в одном из предыдущих номеров «СИ». Dragon Quest V был выстроен так: вы начинаете играть за маленького мальчика, который по мере прохождения мужает и становится взрослым. Есть даже возможность выбрать себе супругу и получить целое королевство впридачу. Последнее парой лет раньше сделала Sega в своей Phantasy Star III; что же касается взросления то эту фишку разработчики до сих пор используют в играх неохотно, однако если уж используют, то сразу получается знаковая игра вроде Fable.



ВСЕГО ТАКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ МОНСТРОВ СУЩЕСТВУЕТ НЕСКОЛЬКО СОТЕН

## Kenshin Dragon Quest

Эта игра не нуждается в консоли или компьютере и подключается напрямую к телевизору. Управлять действием необходимо с помощью специального джойстика-меча. В отличие от похожего на вид устройства для Optusha, это действительно принципиально новый способ управления игрой. Мечом следует махать

перед экраном, его движения будут отслеживаться специальными датчиками. Сюжет игры повторяет оригинальный Dragon Quest, но выглядит она совсем иначе, в первую очередь из-за применения вида из глаз. Kenshin Dragon Quest дебютировал в Японии в 2003 году и разошелся тиражом в 500 тысяч экземпляров.



МОНСТР GIZMO ЗОЛ КАК НИКОГДА – КТО-ТО ПОКУСИЛСЯ НА ЕГО НР.

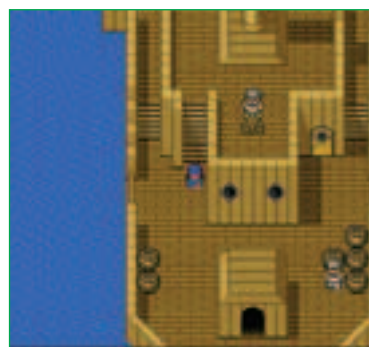
## Люди



Юджи Хории, «отец Dragon Quest», родился в 1954 году, закончил факультет литературы университета Васэда. В 1982 году ему удалось победить на конкурсе по созданию игр, устроенному Enix, что и послужило толчком для дальнейшей карьеры. Хории известен еще и как один из членов дрим-тим (туда также входили Акира Торияма и Хиронобу Сакагути), создавшей Chrono Trigger (SNES). Об Акире Торияме, бессменном дизайнера Dragon Quest, впрочем, лучше рассказывать на страницах рубрики «Банзай» – это один из самых успешных японских художников. На Западе он более всего известен по аниме и манге Dragon Ball Z. Бесчисленное количество монстров, изображениями которых оформлена эта статья – его рук дело. По своей популярности они вполне могут соперничать с покемонами; во всяком случае, в Японии. Наконец, композитор Dragon Quest, Коити Сугияма – деятель широкого профиля, он сочиняет музыку не только для игр, но и рекламы, мюзиклов, полнометражных фильмов и сериалов. Если интересно его творчество, можете заглянуть на официальный сайт – <http://www.sugimania.com>.



СПРАЙТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ИСЧЕЗЛИ ЛИШЬ В DRAGON QUEST VIII.



ЛИШЬ ДЛЯ DRAGON QUEST VII ЕСТЬ АРТ В ВЫСОКОМ РАЗРЕШЕНИИ, УВЫ.

## DRAGON WARRIOR

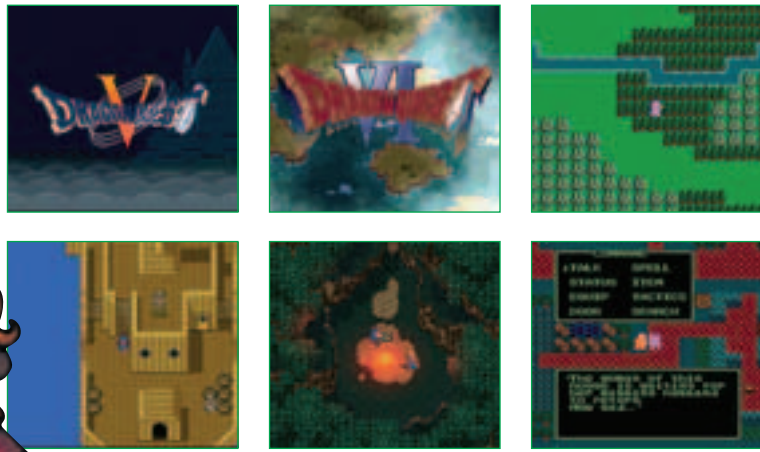
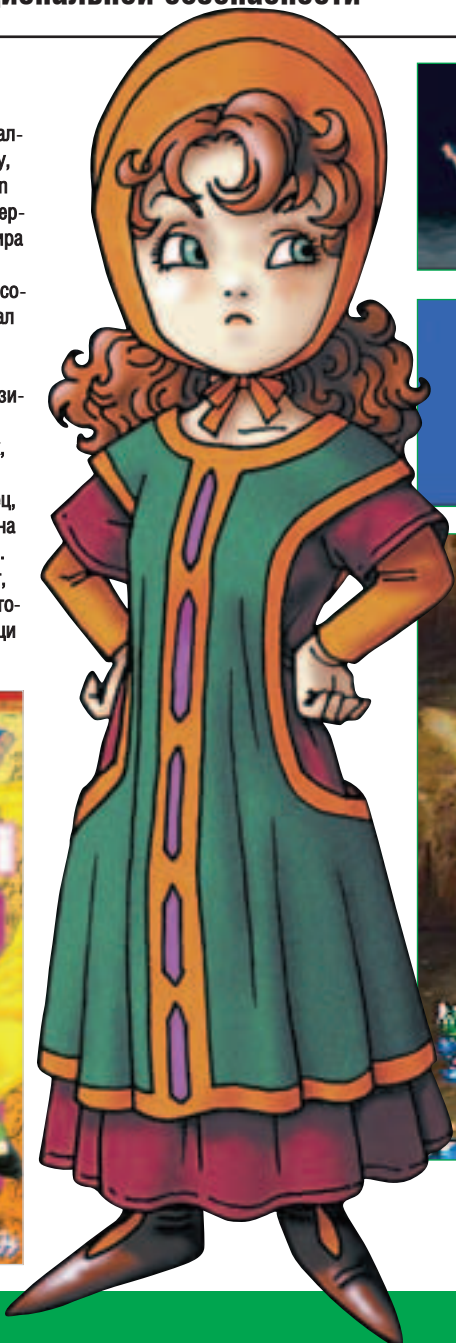
В 1989 году Nintendo of America решила издать Dragon Quest в США. К сожалению, в этом регионе правами на название владела компания TSR, поэтому пришлось переименовать игру в Dragon Warrior – такое положение дел сохранилось и поныне. Nintendo взялась за раскрутку проекта с размахом – объявлялось, что это «абсолютно новый тип игры» (что, естественно, верно; хотя все же Phantasy Star на Sega Master System вышла в США чуть раньше), бесплатную копию выдавали всем подписавшимся на официальное издание компании – Nintendo Power. Во многом локализация Dragon Quest (в годы, когда считалось, что западный геймер не готов к чисто японским проектам!) – заслуга Говарда Филлипса, одного из тогдашних руково-

дителей Nintendo of America. Однако без традиционной для тех лет цензуры не обошлось. Ведь основную массу геймеров составляли дети, поэтому контент японских игр подвергался переделкам. Все сомнительные диалоги переписывались, названия и картинки заменялись. Заодно американцы добавили в некоторые куски текста стилизацию под средневековый английский. Наконец, арт Акиры Ториямы на обложке был заменен другим, менее анимешным, в духе американской фэнтези. С точки зрения современного геймера такие переделки могут показаться кошмарными, однако Nintendo занималась не только цензурой, в Dragon Warrior заметно улучшилась графика. Все спрайты героев, например, были перерисованы с добавлением новых кадров анимации.

Dragon Warrior в США, конечно же, не стал таким же хитом, как и на родине, однако продажи были достаточно высокими. Настолько, что Enix сама занялась переводом и изданием Dragon Warrior II, III и IV. Однако в середине девяностых руководство компании не названным причинам приняло решение о закрытии офисов в США. На этот момент перевод Dragon Warrior V был завершен на 50%, однако свет локализованная версия игры так и не увидела. Несколько лет новые части сериала выходили только в Японии. Лишь в 1999 году Enix продала права на издание Dragon Quest Monsters

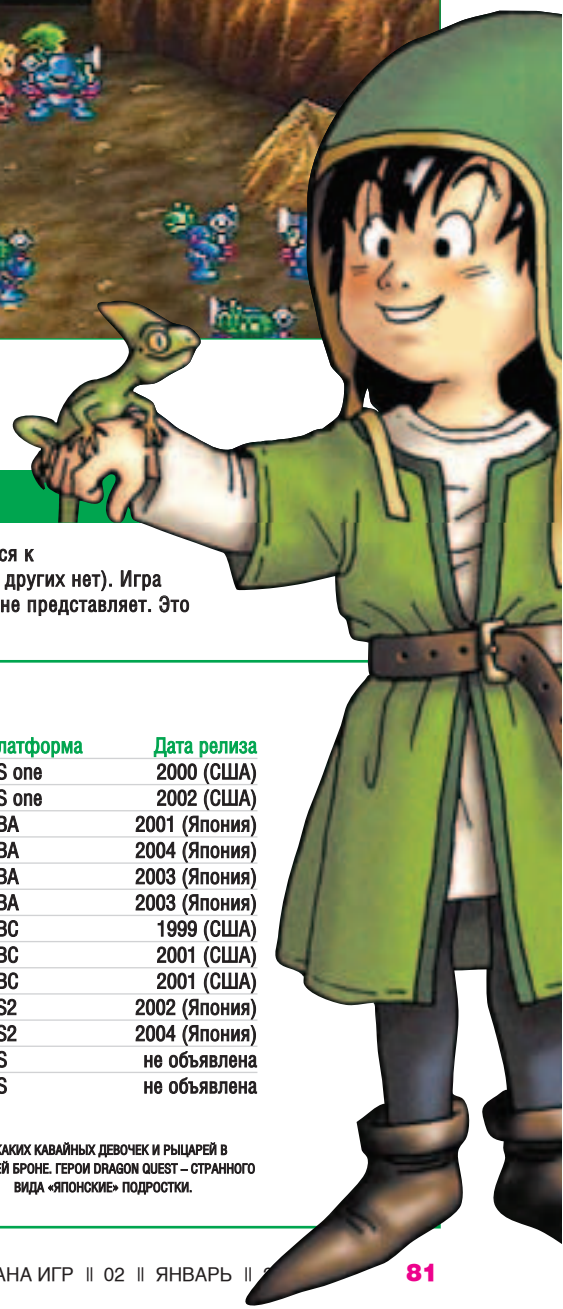
АНИМЕ И МАНГА

Аниме-сериал Dragon Quest транслировался на японском телевидении в 1990 году, затем было снято продолжение – Dragon Quest II. Сюжет его дополнял события первых игр серии, дизайном занимался Акира Торияма. Вторым проектом по мотивам Dragon Quest стал Dai no Daibouken (персонажей рисовал Кодзи Инада), он включал в себя аниме-сериал и 37 томов манги. Еще 21 том насчитывает Dragon Quest: Emblem of Roto (художник – Камуи Фудзивара, известный геймерам по Grandia Xtreme), где рассказывается о событиях, произошедших в промежутке между Dragon Quest III и Dragon Quest I. Наконец, по мотивам Dragon Quest VI была создана манга Dragon Quest: Maboroshi no Daichi. Популярность сериала на убыль не идет, поэтому в Японии постоянно выходит что-то новенькое; возможно, некоторые вещи попадут в нашу рубрику «Банзай».



УСТАРЕВШАЯ ГРАФИКА НЕ ПОМЕШАЛА ЕЩЕ НИ ОДНОЙ ИГРЕ СЕРИИ СТАТЬ ХИТОМ ПРОДАЖ.

DRAGON QUEST – САМЫЙ ЧТО НИ НА ЕСТЬ КЛАССИЧЕСКИЙ JRPG-СЕРИАЛ, ЗДЕСЬ БЫЛИ «ОБКАТАНЫ» ВСЕ ШТАМПЫ ЖАНРА.



Хронология

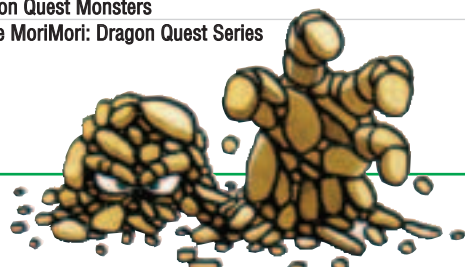
Всего существует 30 игр серии Dragon Warrior, некоторые из них пока только ходят в разработке или же готовятся к локализации в США. Приведены даты релиза в США (если они были или планируются) или в Японии (в случае, когда других нет). Игра называется Dragon Warrior, если был американский релиз. Большая часть побочных линий сериала особой ценности не представляет. Это простенькие action/RPG (Torneko) или же прямые конкуренты Pokemon (Dragon Warrior Monsters).

ОСНОВНОЙ СЕРИАЛ

Игра	Платформа	Дата релиза
Dragon Quest	MSX	1986 (Япония)
Dragon Warrior	NES	1989 (США)
Dragon Quest	Mobile	2004 (Япония)
BS Dragon Quest	SNES	1998 (Япония)
Dragon Warrior I & II	GBC	2000 (США)
Dragon Quest I & II	SNES	1993 (Япония)
Dragon Warrior III	GBC	2001 (США)
Dragon Warrior II	NES	1990 (США)
Dragon Warrior III	NES	1991 (США)
Dragon Quest III	SNES	1993 (Япония)
Dragon Warrior IV	NES	1992 (США)
Dragon Quest IV	PS one	2001 (Япония)
Dragon Quest V	SNES	1992 (Япония)
Dragon Quest V	PS2	2004 (Япония)
Dragon Quest VI	SNES	1995 (Япония)
Dragon Warrior VII	PS one	2001 (США)
Dragon Warrior VIII	PS2	2004(Япония)

ПОБОЧНЫЕ ЛИНИИ

Игра	Платформа	Дата релиза
Torneko: The Last Hope	PS one	2000 (США)
Dragon Quest Monsters 1+2	PS one	2002 (США)
Dragon Quest Characters: Toruneko no Daibouken 2 Advance	GBC	2001 (Япония)
Dragon Quest Characters: Toruneko no Daibouken 3 Advance	GBC	2004 (Япония)
Dragon Quest Monsters: Caravan Heart	GBC	2003 (Япония)
Slime Morimori Dragon Quest: Shougeki No Shippo Dan	GBC	2003 (Япония)
Dragon Warrior Monsters	GBC	1999 (США)
Dragon Warrior Monsters 2: Cobi's Adventure	GBC	2001 (США)
Dragon Warrior Monsters 2: Tara's Adventure	GBC	2001 (США)
Torneko Adventures 3: Mysterious Dungeon	PS2	2002 (Япония)
Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Special	PS2	2004 (Япония)
Dragon Quest Monsters	DS	не объявлена
Slime MoriMori: Dragon Quest Series	DS	не объявлена



НИКАКИХ КАВАЙНЫХ ДЕВОЧЕК И РЫЦАРЕЙ В СИЯЮЩЕЙ БРОНЕ. ГЕРОИ DRAGON QUEST – СТРАННОГО ВИДА «ЯПОНСКИЕ» ПОДРОСТКИ.

## Dragon Quest VIII

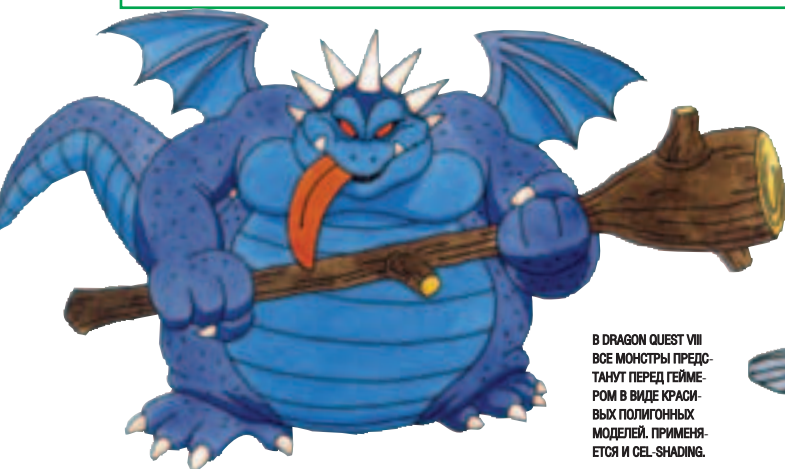
Возможно, после слабой графически и несвоевременной Dragon Quest VII многие поклонники JRPG записали сериал в те, что понятны и интересны лишь японцам. Dragon Quest VIII (Dragon Warrior VIII после локализации в США) развеет все заблуждения. Первым делом следует отметить наличие огромного игрового мира, сравнимого по масштабам с Grand Theft Auto: San Andreas, но яркого, красочного, фэнтезийного. Новые локации подгружаются мгновенно, поэтому нет ощу-

щения того, что игра поделена на уровни. Dragon Quest VIII позволяет свободно исследовать свой мир. Если во время вашего путешествия вы видите гору на горизонте, то можете быть уверены в том, что сможете до нее добраться. Пешком, правда, идти придется долго, а вот на лошади доскакать получится уже быстрее. При этом мир еще и делится на несколько континентов! Совсем как в какой-нибудь MMORPG. Как и в предыдущих играх серии, есть смена дня и ночи. В темное

время суток монстры становятся многочисленнее и опаснее, а магазины закрывают свои двери. Некоторые квесты можно выполнять в нужном месте и только в нужный момент. Dragon Quest всегда отличался от Final Fantasy тем, что сюжет играл менее важную роль, чем исследование мира. Заигрывание с нелинейностью в Dragon Quest VII продолжилось и в сиквеле; сайд-квесты в нем занимают больше времени, чем продвижение по основной линии. Это именно тот самый слу-

чай, когда интересно просто бродить по миру, разговаривая с людьми и получая квесты, забывая на время о том, что этот самый мир надо спасать. В остальном Dragon Quest VIII развивался в рамках эволюции жанра в целом. Появилась возможность комбинировать предметы, получая новые. У разных видов оружия есть уникальные скиллы, добавляемые в меню действий в бою. Соответственно, полезно сохранять в своем инвентаре по одному экземпляру каждого класса. Во время боя

можно использовать так называемую Tension System — она позволяет потратить ход на накопление силы, чтобы в следующий раз произвести особо сильную атаку. Монстры также на это способны. При этом в Dragon Quest VIII намеренно включены некоторые элементы, напоминающие о классических играх серии — простенькие текстовые меню, 8-битные звуковые эффекты — хотя, конечно, в целом дизайн игры и ее графический движок вполне современны, то же касается и музыки.



В DRAGON QUEST VIII ВСЕ МОНСТРЫ ПРЕДСТАВЛЕНЫ В ВИДЕ КРАСИВЫХ ПОЛИГОННЫХ МОДЕЛЕЙ. ПРИМЕНЯЕТСЯ И CEL-SHADING.



МАГИ, МЕЧНИКИ, ЛУЧНИКИ... В СЕРИАЛЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ ВСЕ ОСНОВНЫЕ КЛАССЫ ГЕРОЕВ.

английской компании Eidos, а в 2000 году заново открыла американский офис и анонсировала несколько игр. В линейку вошли Dragon Warrior 1+2 (GBC) и Torneko: The Last Hope (PS one). Первый проект пользовался большим успехом, второй полностью провалился — и вполне заслуженно. Исходя из этих результатов, Enix продолжила работать с GBA, локализовав Dragon Warrior III, а затем и Dragon Warrior Monsters 2. В конце 2000 года было принято решение об издании в США Dragon Warrior VII (напомним, что пятая и шестая части были пропущены, хотя на нумерации Dragon Warrior это не сказалось — в отличие от аналогичной ситуации с

сериалом Final Fantasy). Из-за обилия сомнительных с точки зрения христианской религии сцен, игру пришлось подвергнуть переработке — Enix столкнулась с теми же проблемами, что и Square по отношению к Xenogears. Совершенно анекдотический случай приключился с римейком Dragon Warrior IV для PS one. Игра должна была быть издана в 2002 году, однако разработчик — компания Heartbeat — внезапно прекратила свое существование. Enix не смог продолжить работу над локализацией, так как только программисты Heartbeat знали, как нужно заменять японский текст на английский в коде игры.

Изучение исходников своими собственными программистами могло затянуться надолго, поэтому руководство компании предпочло вовсе отменить проект. После объединения Square и Enix американское отделение Enix прекратило свое существование, влившись в состав Square Enix USA, в рамках которого и завершило свой последний самостоятельный проект — перевод Star Ocean 3. Заниматься локализацией Dragon Warrior VIII в США от начала и до конца будет уже Square Enix USA. Если, конечно, вообще будет — фанаты упорно твердят о том, что выходцы из Square «задвигают» Dragon Warrior. ■



# Дрейк™

ИЗ КЛАНА 99 ДРАКОНОВ



СКОРО  
В  
ПРОДАЖЕ

Клан 99 драконов был уничтожен, и, что еще хуже, древний артефакт, который они охраняли, украден...

Дрейк чудесным образом выжил...

Теперь, используя сверхоружие и огневую мощь, он жестоко отомстит и вернет артефакт, прежде чем тот станет могучим орудием зла...

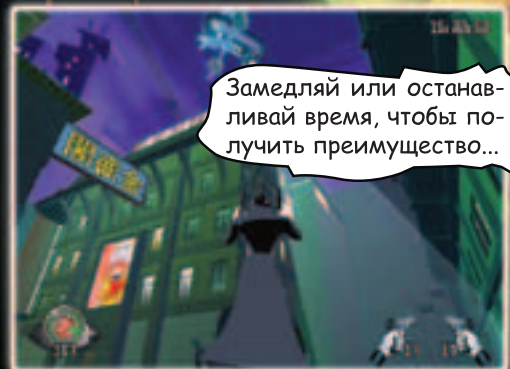
Пополняй свою жизнь, поглощая души мертвых врагов...

25 интенсивных миссий...



Стрельба с двух рук...

Замедляй или останавливай время, чтобы получить преимущество...



## Idol



www.nd.ru

**ZOO**  
Digital Publishing

# СЛОВО КОМАНДЫ

Сегодня в нашем выпуске нечастый гость – письмо читателя, который пространно, явно подражая стилю журнальных статей, отзывается о любви

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

**1.0-1.5** – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

**2.0-2.5** – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает пос-

ледней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

**3.0-3.5** – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная 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 заслу-

женным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

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

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

**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.

«Страна Игр»  
РЕКОМЕНДУЕТ



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

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

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

«Прямая речь»

Юрий Поморцев



**ДОЛЖНОСТЬ:**  
Издатель игровой группы

**КОМПАНИЯ:**  
(game)land

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Half-Life 2 (4ever!)

**ХОББИ:**  
Музыка (Dream Theater, Pain of Salvation)

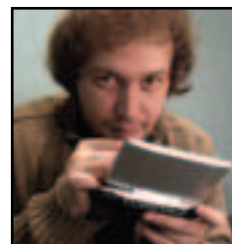
Привет, ребята! Хочу рассказать вам о наших планах на следующий год. С особой любовью обращаю ваше внимание на утолщение и улучшение полиграфии «СИ». Посмотрите, ну до чего хороша стала наша «Страна» – и бумага-глянец, и формат-великан, и объем, прости господи, топмодельный! Три года назад, когда над журналом только-только начинала работать новая команда, мы и мечтать не могли, что когда-нибудь «СИ» будет выглядеть так мощно и стильно. Кстати, о стиле. Больше месяца Алик Вайнер под бдительным коллективным оком вышеупомянутого Разумкина корпел над новым дизайном. И сделал. Классно сделал! Я давно подозревал, что Алик гениален, теперь я в этом убедился. Не забыли мы и про «Дни читателя». В наступившем году их будет два: первый случится весной (март-апрель), а второй – осенью (ноябрь-декабрь). Наш главный-по-пиару Максим Баканович уже арендовал пару вместительных складов под подарки – для хороших людей, знаете ли, не жалко.

Некоторое время назад мы обнаружили факт вопиющей несправедливости. Сколько существует всяких музыкальных, киношных и прочих премий? Не сосчитать! А нормальной геймерской – вот так, чтобы взять и проголосовать за игру, которую действительно любишь, – ровным счетом ни-од-ной. Несправедливость? Однозначно. Мы решили срочно исправить несовершенное мироустройство и запланировали на 5 марта (внесите в календарь) супер-пупер мероприятие под названием GAMELAND AWARD. Что за штука? Смотрите страницы 56-57, где все подробно рассказано. Братья и сестры! Призываю вас отдать свои голоса за самые лучшие игры. На фиг доморощенных экспертов – давайте честно расскажем всей стране, какие игры действительно заслуживают самых высоких оценок и лестных наград! За сим лимит, отведенный купим на знаки Mr. Разумкиным, заканчиваюсь. Я обрисовал только самое важное. Но вы и сами все увидите, пощупаете и прочувствуете – оставайтесь на нашей волне!

**ЦИТАТА:**  
Я давно подозревал, что Алик гениален, но такого явного подтверждения еще не получал. Эпикриз – гений.



**М.Разумкин**  
razum@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Эксперт №1

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Lineage II  
■ PoP: Warrior Within

Вот мы и добрались до новеньких портативных систем, совсем недавно появившихся на рынке. Мне, естественно, больше понравилась стильная PSP с ее огромным экраном и дисковыми носителями. Картриджи должны умереть! Но у DS есть одна особенность. Очень интересный подход к управлению в FPS – с помощью тач-скрина и стила.

А ФОТ И МИ



**Валерий «А.Купер» Корнеев**  
valkorn@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Гонщик

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Ridge Racers  
■ Katamary Damacy

Пролетаю в Ridge Racers по трассе Diablo Canyon Road мимо поля с коровами, вдруг – оп! Нет, думаю, показалось... тормознул, развернулся – она. Катамари из Katamary Damacy раскатывает, на нее уж короли с заборами налипли! Теперь внимательно приглядываюсь к задним планам – кто ж знает, чего там еще пона-рассовывали.

# Наш Хит-Парад

## PC

### # НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Half-Life 2
- 2 World of Warcraft
- 3 Vampire: The Masquerade - Bloodlines
- 4 The Sims 2
- 5 Rome: Total War
- 6 Counter-Strike: Source
- 7 Immortal Cities: Children of the Nile
- 8 Космические рейнджеры 2
- 9 FlatOut
- 10 Sid Meier's Pirates!

## КОНСОЛИ

### # НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Prince of Persia: Warrior Within
- 2 Grand Theft Auto: San Andreas
- 3 Jak 3
- 4 Ratchet & Clank: Up Your Arsenal
- 5 Halo 2
- 6 Burnout 3
- 7 SingStar: Party
- 8 Pikmin 2
- 9 Getaway: Черный понедельник
- 7 Shadow Hearts: Covenant

### ПЛАТФОРМА

- PS2, GC, Xbox  
PS2  
PS2  
PS2  
Xbox  
PS2, Xbox  
PS2  
GC  
PS2  
PS2



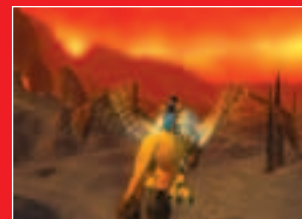
**СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ  
МАГАЗИН E-SHOP.RU ЗА  
ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ**

# ИГРА НОМЕРА



## World of Warcraft стр.92

Пожалуй, только Blizzard может позволить себе не выпускать глючную бету онлайн-версии RPG, выдавая ее за финальную версию. Пока Европа с нетерпением ожидала релиз World of Warcraft, мы играли на американских серверах.



### ■ ГРАФИКА:

Единственный явный прокол проекта. Но он компенсируется великолепным дизайном.

### ■ СЮЖЕТ:

Вы, наверное, и сами все знаете: Орда все так же грызется с Альянсом. Теперь в онлайн.

### ■ ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:

Это просто праздник какой-то! Знакомство с онлайн-версией RPG рекомендуем начинать именно с World of Warcraft.

## Обратите ВНИМАНИЕ

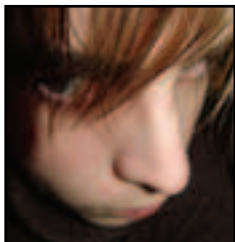


Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных

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

### Алик «Jmurik» Вайнер

alikh@gameland.ru



#### СТАТУС:

Эксперт № 2

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Doom

Вообще не имею тяги к портативным игровым консолям – пару раз на них глянул и забыл. Первой и единственной была GameBoy, в ту пору еще очень большая и с черно-белым экраном. Но спустя много лет у меня вновь проснулся интерес – хочу PSP. Не знаю пока, зачем она мне нужна, но она такая клевая, что хочу!

### Константин «Wren» Говорун

wren@gameland.ru



#### СТАТУС:

Лохматый чибик

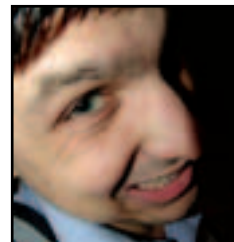
#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- SingStar: Party
- Armies of Exigo

Подарки к Новому году потихоньку раздаются (а некоторые – доделываются... и это не опечатка), статьи дописываются. Рен-тян очень устала под конец года, ей надо бы съездить на море, отдохнуть и позагорать. Только задумался об этом, как цунами полону курортов в южном полушарии смыло. Карма!

### Алексей «Chikitos» Ларичкин

chikitos@gameland.ru



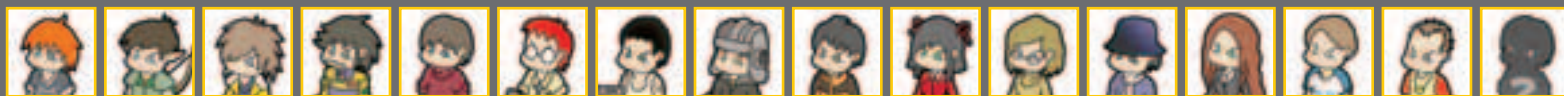
#### СТАТУС:

Потерявшийся в онлайн

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- World of Warcraft
- Metroid Prime: Hunters

По заданию Разума мучал Nintendo DS. Это, кстати, мой первый опыт игры на портативных консолях. Должен сказать, что подход к управлению в FPS действительно интересный, но уж больно все неудобно. Затекают конечности однако. Хотя, может, у меня просто руки под стакан заточены, со стилусом им не справиться...



### Полосатый

polosatiy@gameland.ru



#### СТАТУС:

Консольщик

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- RE: Code Veronica X
- NFS Underground

Решил вспомнить былое и поиграть в старые, некогда любимые хиты. Почти осилил RE: Code Veronica X. На очереди – все части Tomb Raider, так что в новогодние праздники от скуки не умру. Ну а развлекают геймерскую жизнь регулярные походы в бильярдную с коллегами по работе. Может, проведем турнир внутри компании?

### Анатолий Норенко

spoiler@gameland.ru



#### СТАТУС:

Эксперт № 3

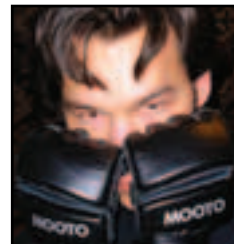
#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Ridge Racers
- Metroid Prime: Hunters

Как сделать правильный выбор из двух вариантов? Сразу выкинуть к двум экранам Nintendo DS непорочно. Даже наличие данных природой двух глаз не особо помогает. PSP – элегантно, по-мужски тяжеловесна. Да и вообще – как консоли могут называться портативными, если они с трудом помещаются в кармане?

### Юрий «Ворон» Левандовский

voron@gameland.ru



#### СТАТУС:

Кикмонтажер

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Getaway 2
- Rumble Roses

Как я не люблю сдачу под Новый год. Ведь когда вы будете читать эти строки, у вас уже будет середина января, а у нас сейчас 27 декабря! И все подгоняют, давай-давай надо завтра все сдать, ведь никто не хочет работать после первого. А я вот с радостью поработал бы. А пока приходится не спать ночами и разминаться в перерывах.



Автор:  
**Leile**  
leilemail@gmail.com

Глупо отрицать тот факт, что игровое сообщество испытывает неприязнь к крупным компаниям-издателям. Хотя лично я никак не могу понять, откуда она взялась и чем руководствуются люди, когда поливают грязью, к примеру, Electronic Arts. Впрочем, нет, несколько доводов обычно все же называется. Давайте на примере EA, как наиболее крупной на данный момент компании, попробуем спокойно разобраться в претензиях.

### ДОВОД ПЕРВЫЙ

«EA клонирует игры, выпускает продолжение за продолжением, ничего не меняя».

В качестве подтверждения этого аргумента называются спортивные серии, масса add-on'ов к The Sims и прочие NFS Underground 2. Тем не менее, все add-on'ы и продолжения пользуются заслуженной популярностью у игроков, что является, естественно, причиной успешных продаж. Практически все свои знаменитые бренды EA не тупо эксплуатирует, а развивает. Первый Need For Speed вышел на год раньше Tomb Raider. NFS живет и здравствует до сих пор. Серия же про Лару Крофт погибает из-за желания Eidos заработать на торговой марке, а не на самом продукте. Точно так же Eidos убила такие популярные серии, как Hitman, Thief, Commandos. А Electronic Arts вот уже десять лет выпускает лучшие спортивные симуляторы в мире, которые покупали, покупают и будут покупать ценители этого жанра, и при этом не опускает планку качества ниже определенного уровня. Так кто наживается на брендах, вместо того, чтобы делать хорошие игры? Явно не гиганты индустрии!

### ДОВОД ВТОРОЙ

«Ладно. Но EA просто делает на нас деньги!»

Да, как и все остальные компании. Но вопрос в том, куда затем издатель вкладывают заработанные деньги. «Электроники» немалую часть своей прибыли вновь направляют на разработку. Для нас это означает лишь одно: мы получаем все больше и больше качественных и интересных игр. К примеру, если бы изданием Battlefield 1942 занималась не EA, это был бы не тот проект, который мы все знаем и любим. Продюсеры компании увидели потенциал в этой изначально бюджетной разработке и в несколько десятков раз увеличили выделяемые на нее средства. В результате получилась отличная игра,

понравившаяся миллионам геймеров, а не средненькая поделка, которая вряд ли обогатила бы жанр. EA не выпускает проходных игр (за некоторым исключением), в основном под ее лейблом выходят солидные проекты. Да, проколы тоже были, но секрет абсолютного успеха не известен ни одной компании. Покупая игры от «электроников», вы можете быть уверены, что с высокой долей вероятности получите качественное интерактивное развлечение.

### ДОВОД ТРЕТИЙ

«EA плевать на наши желания, не видно, что компания заботится о нас».

Оценить отношение компании к игрокам можно несколькими способами. Техническое качество – один из них. У EA оно всегда на высоте: за все время существования Need For Speed Underground был выпущен лишь один патч, занимающий... пять мегабайт. А больше и не надо было. А вот обожаемая многими Valve заставляет использовать Steam и выкачивать сотни мегабайт апдейтов для него. Если этот сервис создан для нашего же удобства, он никак не может быть обязательным. Кстати говоря, владельцы лицензионных Half-Life 2 столкнулись с техническими трудностями еще до того, как запустили игру. Они просто не могли активировать честно купленную версию из-за ошибки в Steam. Valve нас просто обожает!..

«Электроники» не разочаровывают преданных фанатов, стремясь к получению большей прибыли, как это сделала, к примеру, небезызвестная компания Blizzard. Вместо того чтобы поддержать многомиллионную армию поклонников вселенной StarCraft (то есть ценителей писишных стратегий), они анонсируют шутер StarCraft: Ghost для консолей. Сей, казалось бы, нелогичный ход объясняется просто: на консолях нет армии фанатов, но там есть намного большая армия покупателей.

Кстати говоря, вы помните хотя бы одну игру, которую бы EA задерживала? Почему компания может релизить в срок качественные игры, тогда как остальные считают нормальным перенос проекта на год или два и выпуск в итоге не совсем того, что они изначально анонсировали? Так кто больше уважает геймеров – EA или ее конкуренты?

### ДОВОД ЧЕТВЕРТЫЙ

«Игр с душой «электроники» не делают!».

Чтобы разрабатывать любопытные, крепкие проекты, необходимы серьезные финансовые вливания и еще большие доходы. Бывают приятные исключения, которые обычно и называются «играми с душой». Создатель Max Payne ваял свою игру буквально на коленке, однако все остались в восторге. А вот вторая часть многих расстроила, хотя и была сделана на гораздо более высоком уровне. Но если бы Remedy не изменила свой подход к ведению дела, студия сейчас все силы тратила бы на то, чтобы просто выжить. Вторую нестандартную игру массовому покупателю скормить бы не удалось – ему требуется просто качественный проект. Сомневаетесь? Давайте в качестве примера возьмем знаменитый Fallout. Почему Interplay сейчас находится в стадии медленного загнивания, а студия-создатель этой игры и вовсе разогнана? Потому что при всей культовости у Fallout были очень низкие продажи. Игры, о которых говорят «сделаны с душой», непрактично издавать и разрабатывать. Они на самом-то деле почти никому не нужны. А теперь перенесите все эти рассуждения на других лидеров в какой-либо области. Microsoft, (game)land, да на кого угодно. Правда, очень похожая ситуация? Может, дело не в компаниях и не в их продуктах, а в нас с вами? В любом случае, я открыта к диалогу, добро пожаловать на наши форумы! ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.









**Автор:**  
Константин «Wren» Говорун  
wren@gameland.ru

В новостях этого номера вы можете найти интересную заметку о том, что китайское правительство усмотрело в Football Manager 2005 опасность для территориальной целостности страны. Игровые журналисты привыкли уже посмеиваться над заявлениями политиков относительно «вреда» в содержании того или иного проекта, вроде знаменитого призыва «убивать гаитян» в Grand Theft Auto. Однако здесь немного не тот случай.

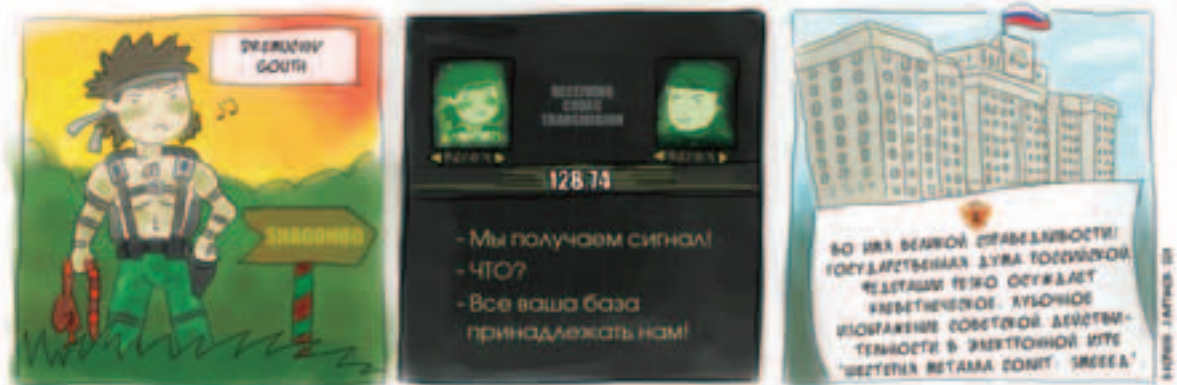
Начнем издалека. В прессе уже не раз поднимался интересный вопрос: почему компьютерные и видеоигры не рассматриваются как полноценный медиа-сервис, позволяющий донести до потребителя некую информацию. Любого характера, в том числе – в самом простом варианте – рекламного. Конечно, product placement в том или ином виде в играх присутствует испокон веков, в первую очередь – в спортивных симуляторах. В какой-то мере к PP можно отнести и все случаи лицензирования автомобилей для гонок. И здесь цели геймеров, разработчиков и рекламодателей совпадают. Первые и вторые заинтересованы в реалистичности игры – им не нравится, когда бортики стадионов лишены баннеров, герои боевика разговаривают по телефонам Mokia, а улицы городов в гонках, лишённые неоновых надписей и ярких вывесок, напоминают о печальных годах социализма. Перебарщивать с рекламой в играх не стоит – вспомните о нашей критике Need for Speed Underground 2, – но в целом развивается этот потенциально большой рынок вяло.

Другое дело, что продвижение коммерческих брендов – лишь один из путей использования влияния интерактивных развлечений на умы. Оно, влияние это, по отношению к современной молодежи имеет столь же первоочередное значение, что и кино для «безграмотного пролетариата» из известной цитаты Ленина о «важнейшем из всех искусств». Уже стала общим местом критика творений американского и вообще западного кинематографа, однобоко и искаженно представляющих российскую действительность. С таким положением дел наши зрители давно смирились, научившись игнорировать ура-патриотическую шелуху, – в конце концов, разве можно убедить значительную долю населения страны в том, что они самим фактом своего появления на свет мешают развитию свободы и демократии во всем мире? Но если даже у нас планка «незначительности» не столь уж низка, что говорить о лю-

дях, живущих по ту сторону государственной границы? Видеоигры всегда страдали от налета политизированности, хотя не обязательно однобокой. Сюжеты писались и пишутся на злобу дня, и ничего удивительного в этом нет. В 1980 году аркадный хит Missile Command наглядно демонстрировал, что ядерная война между США и СССР неминуемо приведет к взаимоуничтожению; победа одной из сторон невозможна. В конце 80-х и начале 90-х вышло немало политических симуляторов вроде Crisis in the Kremlin, спустя десятилетие отыгрыш развала Союза сменился аналогичными стратегиями на тему стоящей на репуте между демократией и диктатурой новой Россией – достаточно взглянуть на Republic: The Revolution. Куда более распространены банальные боевики с плохими кагэбэшниками и русской мафией в качестве мальчиков для битья. На общественное сознание негативно влияют именно эти стереотипы. В конце концов, разборки в высших эшелонах власти никого не удивляют, и не только Россия попадает под прицел – вспомните недавнюю Politika неугомонного Тома Клэнси. Однако компьютерных видеоигр, где необходимо лихо отстреливать из АК-47 бритоголовых злодеев из ФБР и ЦРУ, закидывать гранатами пьяных рейнджеров и врываться в Овальный кабинет со словами «Mr. President, you're under arrest», что-то я не припомню. Отдельные предатели в ЦРУ могут быть, заговор может существовать и на правительственном уровне, но Америка и американцы как страна и нация остаются безупречно положительными в любой игре – хоть европейской, хоть японской. Исключения, естественно, есть. На арабских веб-сайтах можно без проблем найти флэш-игры вроде The Stone Throwers – антиамериканской и антиизраильской направленности. Есть и моды к популярным шутерам подобного содержания, не слишком качественные, но в меру убедительные. Есть и третий путь; ведь постмодерни-

стские игры Кодзимы в сериале Metal Gear Solid не надо воспринимать через призму «война мир змейка». Достаточно вспомнить финал первого эпизода Sons of Liberty, чтобы понять: иррациональной злобы по отношению к России у дизайнера нет, другие идеи он пытается передать своим... зрителям. Пока что большого общественного резонанса ни одна игра «политического» содержания не получила – под прицел чаще попадают курьезные случаи, «раскрутка» которых выгодна для повышения рейтинга одного конкретного депутата или сенатора. Однако история с независимым Тибетом в Football Manager 2005, вполне возможно, получит продолжение. Сколько в мире существует карт, где Курильские острова отмечены как спорная территория или же вовсе выкрашены в цвет Японии? Если проводить ревизию видеоигр (неотъемлемая часть культуры Страны восходящего солнца!), легко можно найти те, что создавались людьми, свято убежденными в однозначности статуса так называемых Северных территорий. Другое дело, что реальные политические карты встречаются в играх не так часто, да и масштаб их невелик – не отмечаются там мелкие острова. Не стоит думать, что и российские проекты безупречны в этом плане. Исторические стратегии вроде «Блицкрига» вполне могут оказаться под запретом в странах Балтии – ведь то, что для нас является войной Отечественной, освободительной, там официально именуется оккупацией. Обидно лишь, что по настоящему идеологизированных игр, своего рода ответа на пропаганду Голливуда, в постсоветской России не создается. И если что-то из нашего и подпадет под запреты или же подвергнется насмешкам западной прессы, то абсолютно напрасно. Надежда на лучшее, к счастью, есть. Российский кинематограф поднатужился и в конце 2004 года выдал великолепный боевик «Личный номер». Почему бы по заказу ФСБ и на деньги «Сибнефти» не сделать заодно и наш ответ на сериал Splinter Cell? ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



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

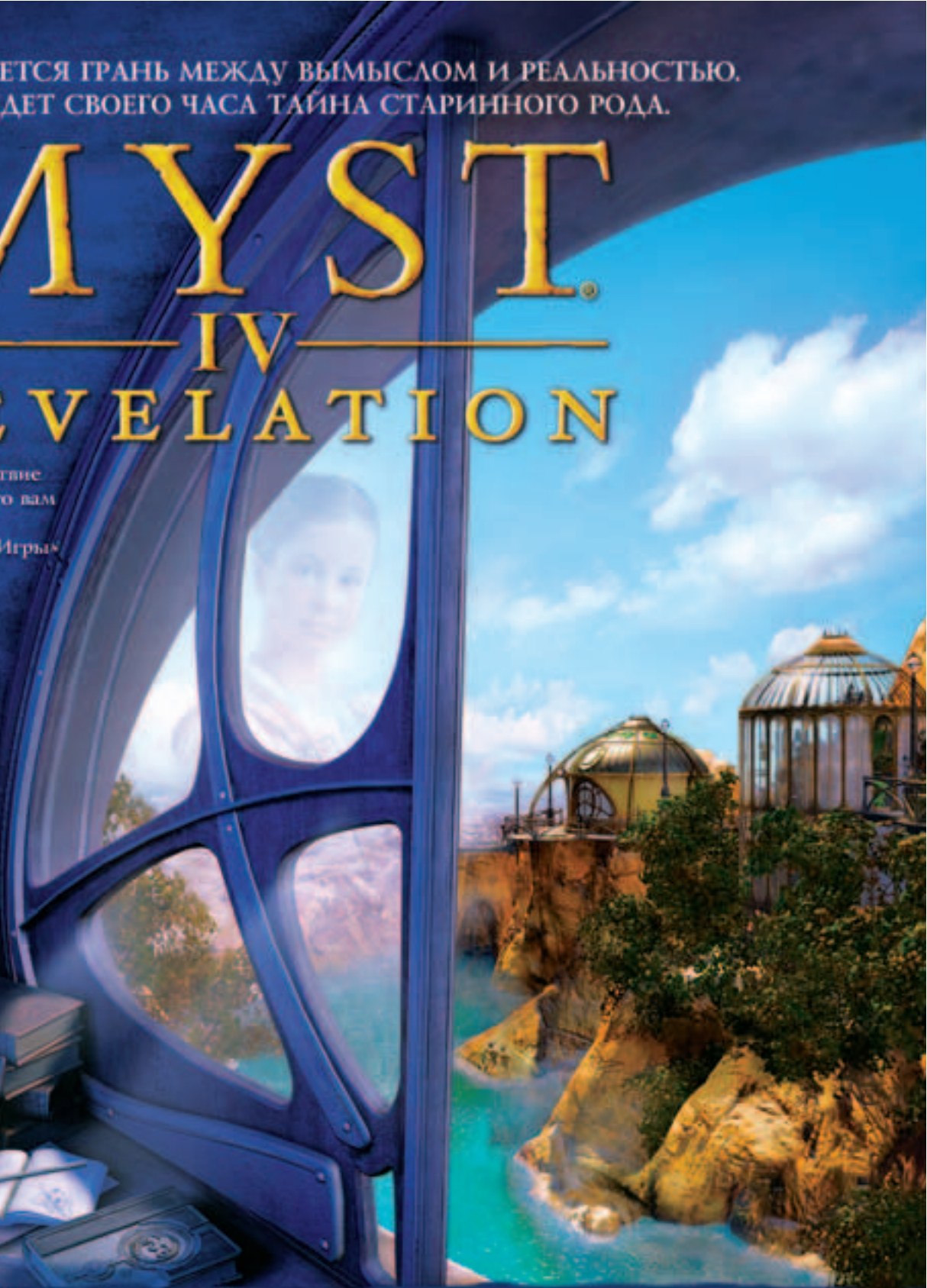
# MYST

## IV

# REVELATION

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

«Путеводитель PC Игры»



САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ КВЕСТ ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ!



[WWW.MYSTREVELATION.COM](http://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, Dri™, Cyan E, and Myst II are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment.

© 2004 «Руссофт-Студио» Все права защищены. [www.russobit.ru](http://www.russobit.ru)  
Отдел продаж: [office@russobit.ru](mailto:office@russobit.ru); (905) 211-10-11, 907-15-80. Техническая поддержка: [support@russobit.ru](mailto:support@russobit.ru);  
(905) 973-55-58, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit.ru/forums/>





Автор:  
Валерий «А.Купер» Корнеев  
valkorn@gameland.ru

Здравствуйте, мальчики и девочки. В редакцию часто приходят письма, где вы спрашиваете о том, как делается ваш любимый журнал «Страна Игр». Мы несколько раз порывались рассказать об этом процессе, однако попытки по разным причинам терпели крах. Единственное, что мы пока можем предложить вам, ребята, – это подборка разрозненных реплик сотрудников редакции, выловленная в логах ICQ. Не исключено, что она прольет свет на обстоятельства, в которых готовится очередной номер нашего с вами журнала. А коли не прольет – не вздыхайте!

<Session Start>

**razum:** Кстати, что будем в итоге делать с Японией?

**valkorn:** Я ща не могу головой думать, давай днем?

**valkorn:** Охх.

**razum:** Не скрипи :)

**valkorn:** Попробую раскрутить Итагаки из Тесто. ИТАГАКИ ТОМОНОБУ ДЭС. ГЭЙМУ ДЭЗАЙНА ДЭС!! А что делать с комиксами в этот номер?

**razum:** Для колонок нужно сделать трехкадровики. Я поставил три колонки. Осталось решить вопрос с матом.

**valkorn:** Прикинь, у меня в ЖЖ-комментах вылез дяденька, который устраивал стиплеровский турнир по Killer Instinct, и написал, что очень хорошо тебя там помнит, что ты клево играл, но тебе было психологически некомфортно мочить детишек :)

**razum:** Ага, Врен ошибается, называя прошедший турнир по SC первым в истории России крупным консольным турниром, – KI был намного крупнее. А детей мне было уделывать неважно. Да и проиграл я довольно хорошему бойцу, который там судил... Кстати, Врен убитый горем ходит... Я его таким первый раз вижу.

**valkorn:** С ним-то что?

**razum:** Я вообще думал, что он блаженный, и у него всегда все хорошо, а он оказался вроде как нормальным...

**valkorn:** Охренеть. Кстати, я только что придумал офигенные названия для дорогих, крупноформатных мужского и женского глянцевого журналов. Penis и Vagina. Звучит, выглядит, можно хорошо обыгрывать разными шрифтами. Это красивая латынь, в конце концов!

**razum:** Эк тебя прет. Хотя у Щерби были их антиглянцевые варианты...

**valkorn:** Вот анонс рубрики в «Пенисе»: «Под напористую струю журналистской критики сегодня попал...»

**razum:** Смотри не перефурикури...

**valkorn:** Слушай, а нам кто из «Сеги» интересен-то? AM2 и Sonic Team? Или совсем большое начальство?

**razum:** Думаю, все. А остальные студии стали независимыми?

**valkorn:** Да непонятно там... остальных студий-то кот наплакал. Hitmaker и... и ничего больше не вспоминается. United Game Artists с кем-то слили.

**Voron:** Мне предстоит суперобзор суперпроекта «Матчбол-2»...

**valkorn:** В муках гибнет текст о Dynasty Tactics 2. Она не отличается от Dynasty Tactics. A Dynasty Tactics не отличается от Onimusha Tactics. A Onimusha Tactics – один-в-один Ogre Tactics. У них конструктор с портретами героев. И сюжеты там вечно с гулькин нос. Ты видел носы голубей?

**Voron:** А я в Dynasty Tactics удивился персонажам из «Кессена». Вообще все те же самые. У них там чего, кроме Лю Беев нету больше никого?

**A.Cooper:** Это ж эпоха Троецарствия, Лю Бей заборет Хо Сунг Пака.

**Voron:** Монтируй Сталкера! Пю!

**valkorn:** Ты трейлер третьего эпизода Star Wars на диск выложишь?

**Voron:** Естественно, там же Вейдер!

**valkorn:** Дааааа! С императором! Lord Vader? Yes, master!

**Voron:** Rise!!!

**valkorn:** <http://www.livejournal.com/users/aetheri/45740.html>. Шокирующие фото редактора известного игрового журнала с неизвестным молодым человеком.

**razum:** Угу, нужно сделать спецматериал. Кавайная девочка Врен-тян.

**valkorn:** Отвечаешь прямо цитатами из раннего Поморцева. Изгоним педрастию из родного журнала каленым железом.

**Wren:** Чего ты на мою фотку с Сиончиком наехал?

**valkorn:** Ты там роковой соблазнитель,

а это существо слишком похоже на мальчика.

**Wren:** Девочка увидит комменты и обидится.

**valkorn:** Кто ж знал, что она девочка? Во, пришел пресс-релиз от «Веллода».

Об игре Mortal Kombat Decept :) **razum:** А что, нормальное название, нужно в Midway идею закинуть.

**valkorn:** Составлял «ОС», там у парня адрес: г.Оренбург, улица Полигонная. Матрица имеет нас. Прикинь, у меня Кутырев спер «Айтой» редакционный.

**Wren:** Я тебе могу свой EyeToy дать. У меня освещение фиговое и телевизор, так что от него все равно мало толку. Когда статья будет?

**valkorn:** EyeToy? Это ж за час можно. Не бойсь. Я поклялся на Коране Чикитосу, что в пятницу от меня будет все.

**Wren:** Приходи к восьми! Не придеешь, Миша тебя штрафанет на 100 баксов!

**valkorn:** <http://www.animefest.lv/> – латыши смотрят аниме. Реклама «педава монитори Samsung» особенно рулит.

**Wren:** У них даже картинка анимешная слева – и та какая-то латвийская.

**valkorn:** Стопудово местные рисуют. А какой дуб поставил у нас в новости текст о том, что Ямаути хочет выпустить аниме под брендом «Нинтендо»?

У нас ведь эта новость уже была в «Банзае». Испорченный телефон, а не редакция.

**Wren:** Война мир змейка. Я в новости хотел ставить про глюки PSP, но лучше в спеце об этом рассказать.

**valkorn:** У меня из PSP пока не получилось диском выстрелить. Тренируюсь. Зато нашлась пыль какая-то под экраном. И «квадрат» залипает. It's a Sony.

**Wren:** fun, anyone? :)

**valkorn:** Надо родить колонку о редакционном идиотизме. С элементами разоблачений актов мужеложства!

**Voron:** В стиле «СИ-Бульвар»!

<Session Close>

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Мир, созданный Жюлем Верном!

# ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ

Только здесь в вашем распоряжении целый необитаемый остров!  
Только сейчас у вас есть возможность вернуть дух-капитана Немо и посетить легендарный Цаунгулу!

Только в этой игре фантазия великого Жюль Верна получает достойное продолжение!

"Возвращение на Таинственный Остров" - в лучших традициях классических квестов!



THE  
ADVENTURE  
COMPANY



© 2004 DreamCatcher Europe/Developed by Kheops Studio. Program produced by DreamCatcher Europe / Game developed by Kheops Studio. All rights reserved.  
© 2004 «Game Factory Interactive» All Rights Reserved  
© 2004 «Руссобит-Паблицинг». Все права защищены. [www.russobit.ru](http://www.russobit.ru)  
Отдел продаж: [office@russobit.ru](mailto:office@russobit.ru); (095) 211-15-11, 967-15-86.  
Техническая поддержка: [support@russobit.ru](mailto:support@russobit.ru); (095) 973-55-98,  
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit.ru/forum/>



Автор:  
Алексей «Chikitos» Ларичкин  
chikitos@gameland.ru



# World of Warcraft

Пришел. Увидел. Победил. Триумфальное шествие проектов Blizzard продолжается. Встречайте World of Warcraft!



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Blizzard Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК:	Blizzard Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт), доступ в Интернет

**ОНЛАЙН:**  
<http://www.worldofwarcraft.com>



**В**lizzard – это система. Даже увольнение Билла Ропера и многих других ведущих сотрудников не мешает студии выпускать классные игры. Кому-то может показаться, что именной разработчик освоил новый для себя жанр MMORPG легко, без напряжения. Однако, изведя на World of Warcraft какое-то невероятное количество драгоценного личного времени (и не пожалев об этом), я даже боюсь предполагать, сколько средств и человеко-часов было вложено в этот проект. А что если бы он провалился? Да нет, не может быть такого – Blizzard стреляет без осечек.

## НЕ КРАСОТА СПАСЕТ МИР, А ДИЗАЙН!

Если верить Штирлицу, то запоминается всегда последняя фраза. А мне очень не хочется, чтобы WoW у вас ассоциировался с какими-то негативными высказываниями. Потому что игра действительно «Вау!» и впрямь на 9 баллов (отдельные потерявшие голову коллеги ставят и того больше). Следовательно, начинать придется с недостатков – никуда не деться... Главный (и единственный серьезный) минус World of Warcraft виден невооруженным глазом любому геймеру, даже не знакомому с MMORPG. Графика никогда не являлась коньком Blizzard. Да, проекты студии «комп-

лектовались» преотличнейшими, великолепно срежиссированными роликами (и эта игра не исключение). Но с движком всегда были проблемы. Про графику Diablo 2 не принято распространяться, потому как... геймплей великолепен, чего ж вам еще нужно? Warcraft III, давайте признаемся сами себе, здорово отпугивал внешним видом. Скриншоты World of Warcraft перед вами. Комментировать их смысла нет, но даже самому тупому орку понятно, что по качеству картинки наш проект и в подметки не годится City of Heroes, Lineage II и, упаси боже, EverQuest II. Хорошо хоть старушку Anarchy Online удалось переплюнуть, и то есть некоторые сомнения. С графикой у близзардовцев не сложилось, но они, как всегда, выехали на безукоризненном дизайне мира. Локации прорисованы с такой неземной любовью и таким старанием, что кинуть камень в огород людей, ответственных за визуальную часть, рука не поднимется. И это лишь вершина айсберга. World of Warcraft насквозь пропитан духом знаменитой RTS. Не могу назвать себя поклонником Warcraft'a, но когда услышал (вернее прочитал обращение – озвучки почти нет) NPC-орка, изъясняющегося с акцентом афроамериканского рэпера, я радовался, как ребенок. Можно еще долго восторгаться талантом дизайнеров, однако лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать, не так ли? Загляните на наш DVD: там вы найдете небольшой, но достаточно информативный видеобзор игры.

## Виртуальный Новый год

Девелоперы не упустили возможности порадовать пользователей и заодно поздравить их Рождеством и Новым годом. Начиная с последних чисел декабря под елкой с подарками Дедушка Зима (Grandfather Winter) выдавал персонажам специальные праздничные квесты. Фанаты, в свою очередь, презентова-ли любимой компании кучу фан-арта.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Безупречный дизайн, простота освоения, удобный интерфейс и система управления персонажем, возможность игры «соло», огромный и узнаваемый мир.



#### Минусы:

Слабоватая графика и нестабильная (по крайней мере, поначалу) работа серверов. И все! Даже обидно: опять игру от Blizzard почти не за что ругать.



ЕЗДОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ ПОЗВОЛЯЮТ ПРОНОСИТЬСЯ ПО АЗЕРТУ СО СКОРОСТЬЮ КУРЬЕРСКОГО ПОЕЗДА.



ВЧЕРАСЬ, ЗНАЧИТ, НА ЭТОТ САМОМ МЕСТЕ ВЫТЯНУЛА ВО-О-О ТАКЕННОГО СОМА!

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



9.0

### Наше резюме:

Лучший выбор для тех, кто жаждет присоединиться к онлайн-овому братству. Да и MMO-хардкорщикам есть где разгуляться. Присоединяйтесь!

### Нет читерам!

Blizzard всегда славилась суровым отношением к читерам. Уже через полторы недели после релиза пострадали те, кто применял Speed Hack (увеличение скорости действий героя). А 7-го декабря было закрыто 300 аккаунтов за использование ботов (программы, которые без участия игрока управляют его персонажем, используя определенный набор команд).

ВОТ НА ТАКОМ СКРИНШОТЕ ПРЕКРАСНО ВИДЕН УРОВЕНЬ ГРАФИКИ WORLD OF WARCRAFT. НЕПРИГЛЯДНО, НО В ПЛАНЕ ДИЗАЙНА НЕ ПРИДЕРЖИВАЮТСЯ: ВЫБРОШЕННАЯ НА БЕРЕГ ТУША МАСТОДОНТА (С НЕЙ, КСТАТИ, СВЯЗАН КВЕСТ) ПРОПИТЫВАЕТ МЕСТО ДУХОМ ДИКОГО, ПЕРВОЗДАННОГО ОЧАРОВАНИЯ.



Greymist Raider

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



City of Heroes

ПРОЩЕ В ОСВОЕНИИ, ЧЕМ



Anarchy Online: Alien Invasion

ПОГРУЖАЕМСЯ

Графика, конечно, важна, но были ведь популярны в свое время текстовые MUD'ы (MultiUser Dungeon)! Глупо отрицать, что в онлайн-проектах первоочередное значение имеет простота освоения и сбалансированный геймплей.

Дрожь берет, когда начинаешь подсчитывать, сколько людей не познали прелесть глобальных многопользовательских проектов исключительно потому, что споткнулись о непродуманную систему обучения и вхождения в игру. Но разработчики World of Warcraft, слава богу, сделали все правильно. Удивленно озирающегося по сторонам новичка ожидает ошеломляюще теплый прием. Надо быть полным идиотом, чтобы не мышечликнуть по персонажу с восклицательным знаком над головой. NPC, для острастки по-

жестикулировав, выплюнет порцию приветственного текста и передаст нью-юба, как эстафетную палочку, своему коллеге. Последний обычно находится буквально за углом, подсвеченный все тем же восклицательным знаком. И вот уже в дневнике пользователя появляется простейший квест в духе «порубай на шашлык во-о-он тех кабанчиков». По мере выполнения заданий все новые NPC изъявляют желание пообщаться с персонажем. В определенный, четко рассчитанный момент, когда местные монстры уже не могут составить конкуренции заматеревшему герою, его мягко подталкивают в направлении следующего поселения. Поначалу пользователя водят за ручку и тыкают носом в достопримечательности мира. Основная заслуга разработчиков в том, что это



ВАЖНОЙ ОСОБЕННОСТЬЮ ИГРЫ ЗА ШАМАНА ЯВЛЯЕТСЯ ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР ТОТЕМА ДЛЯ КАЖДОЙ КОНКРЕТНОЙ СИТУАЦИИ.

НУ! КТО ЕЩЕ ХОЧЕТ КОМИССАРСКОГО ТЕЛА?!



ТИПИЧНАЯ ДЛЯ ММОРПГ КАРТИНА: НАРОД ТУСУЕТ. СЕГОДНЯ В ПРОГРАММЕ ПИРОТЕХНИЧЕСКОЕ ШОУ.

**Новые рекорды Blizzard**

Уже в первый день «близзарды» продали 240 тысяч копий игры. Даже «электроники» со своими сверхуспешными вторыми «симулами» завистливо грызли ногти. В первые же сутки было зарегистрировано более 200 тысяч аккаунтов, а количество игроков в онлайн превысило отметку в 100 тысяч. Виват, Blizzard!

КАК И В ЛЮБОЙ ММО RPG, ОДЕЖДА В WOW СЛУЖИТ НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПРИДАТЬ ВАШЕМУ ПЕРСОНАЖУ НЕПОВТОРИМЫЙ ВИД.



не напрягает: забота и опека не назойлива, а новые открытия влекут вперед на поиски приключений. Самое главное, что быстроте освоения в World of Warcraft помогают идеальные интерфейс и система управления персонажем, собранные по последним ММО-стандартам. Тут вам и обязательный drag & drop оружия-шмоток-заклинаний-скиллов, и zoom, и виды от первого/третьего лица, и автоматический бег... Даже зеленые салаги, еще не нюхнувшие онлайн, приживутся здесь удивительно быстро. Двадцати минут достаточно, чтобы изучить все тонкости.

**ЖЕЛАНИЕ КЛИЕНТА – ЗАКОН!**

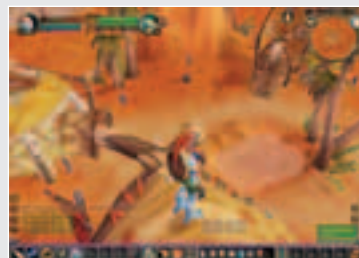
Кстати, самое время порассуждать на тему «А какие еще проблемы в

MMORPG терзают легко ранимую душу новичков?». Основная загвоздка в том, что игрок, воспитанный на сингле, психологически не готов общаться с обитателями онлайн-вселенной. Мало того, что надо заставить себя обратиться к совершенно незнакомому человеку, скрывающемуся под маской персонажа, так еще вас могут и послать по матушке. И будьте уверены, так и произойдет при первой же командной зачистке подземелья, когда вы неизбежно подведете партию своими нерасторопными действиями. Меж тем в подавляющем большинстве онлайн- RPG без общения не обойтись. Как только вы выберетесь за пределы «песочницы для ньюбов», монстры начнут беспощадно терзать вашего персонажа. В этой ситуации вы просто вынуждены будете объединяться с другими игроками. Совсем по-другому обстоят дела в World of Warcraft. Возможность игры

«соло» не просто задекларирована для галочки, она реализована! Взращенный мной темный эльф Aureola (назвал так назвал – сам выговорить не могу) вплоть до 13-го уровня упорно отказывался от предложений вступить в команду – незачем было. Большинство квестов выполнялось без напряжения, и лишь некоторые задания требовали элементарной осторожности. Ближе к 20-му уровню появляются все больше поводов к кооперативной игре (например, подземелья, населенные особо жирными, элитными монстрами), но и одиночка найдет, чем ему заняться (вплоть до высокого 40-го левела). World of Warcraft чутко относится к индивидуалистам и не заставляет игроков сбиваться в кучки. Впрочем, умение социализироваться, а также объединяться в боевые группы, разработчики категорически приветствуют. Речь не идет о намно-

**Скажи мне, кто ты, и я скажу, где ты живешь**

Каждой расе в World of Warcraft соответствует своя собственная среда обитания. В конечном итоге вашему персонажу доведется побывать в самых разнообразных игровых областях, но первое время он будет «привязан» к определенному виду местности.



ТРОЛЛИ (КСТАТИ, ВМЕСТЕ С ОРКАМИ) ПРЕДПОЧИТАЮТ СЕЛИТЬСЯ В ПАМПАСАХ.



МОРОЗОУСТОЙЧИВЫЕ ДВАРФЫ ОСВОИЛИ ЗАСНЕЖЕННЫЕ ОБЛАСТИ АЗЕРОТА.



ТАУРЕНЬ, ЖИВУЩИЕ В ГАРМОНИИ С ПРИРОДОЙ, ОБОЖАЮТ ЗЕЛЕННЫЕ РАВИНЫ.





го более быстром обретении опыта за счет забоя монстров или радикальном улучшении благосостояния за счет сбора трофеев в промышленных масштабах. Просто дружная команда способна проворнее выполнять задания и получать за них вознаграждения в виде материальных ценностей и экспы. Blizzard вообще беззащитно пытается угодить всем игрокам и легко принимает популистские решения. В этом смысле интересен подход разработчиков к смерти персонажа. Если в других MMORPG безвременная кончина грозит герою страшными потерями опыта, вещей, денег, то в ранней бета-версии World of Warcraft за немедленное воскрешение взимали символическую плату в виде экспы. А сейчас процедура и вовсе выльется в незначительную утрату прочности предметов. Впрочем, можно даже выйти сухим из воды: достаточно лишь слетать к трупу в виде бесплотного призрака.

## После пары дней игры приходит понимание, что World of Warcraft – это попса, а Blizzard – ВИА «Сливки».

### ВИРТУАЛЬНОЕ МОРДОБИТИЕ

Так уж сложилось, что захлебываясь восторгами (есть от чего), про суть игры я рассказать позабыл. Настройтесь на краткий экскурс: длинный пояснений не требуется. Ролевая система World of Warcraft стандартна: упоминания заслуживают лишь цифры – в наличии восемь рас да девять классов персонажей. Причем Blizzard опять избавляет нас от проблем – на сей раз с поиском эффективной связки раса-класс. Во-первых, ультимативного варианта нет. А во-вторых, idiotских, нежизнеспособных сочетаний просто не существует в природе: для каждой народности предлагаются только подходящие ей классы. Сама ролевая система – скилловая: бьете монстра палкой по лбу, растет соответствующее умение. Возможности для создания по-настоящему

уникального персонажа появляются на десятом уровне, когда начинают капать очки талантов. Древо навыков (не путать с умениями) World of Warcraft напоминает древо забытой Диаблы. Плюс к этому герой может освоить две любых небоевых профессии, не считая Cooking, Fishing и First Aid. Разобраться в ролевом механизме довольно легко, да и прокачка идет быстро. Девелоперы даже позаботились о тех, кто не имеет возможности играть часто: чем дольше вы не запускали World of Warcraft, тем дольше ваш персонаж чувствует себя отдохнувшим и получает в таком состоянии двойную порцию экспы. Уже через пару-тройку недель вас потянет на подвиги. Разделенные еще на этапе создания персонажей на два лагеря – Орда и Альянс – игроки могут

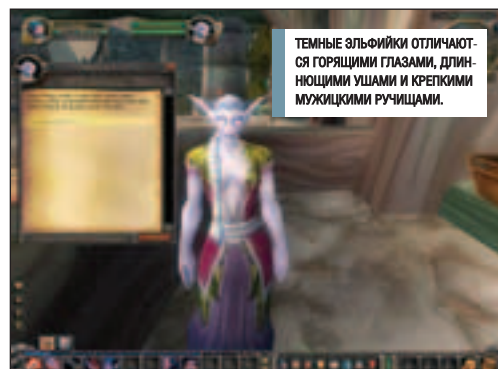
принимать участие в массовых битвах на PvP-серверах (Player vs Player). Герои, перешедшие на территорию противоборствующей фракции или спорную территорию, могут быть атакованы без предупреждения. Пока не введены PvP-награды, ранги и Поля Сражений (подробнее читайте во врезке) опытные пользователи World of Warcraft совершают набеги на вражеские и спорные земли из любви к искусству и желания показать свою крутизну. Развлечение отменное, хотя и немного сумбурное. Впрочем, скоро ситуация изменится к лучшему!

### ПОДАРОК

Если вы внимательно читали статью, то наверняка заметили, что я ни разу не заикнулся об оригинальности игры. Ее – нет. Blizzard не развивает жанр, но популяризирует его. Действительно, после пары дней игры приходит понимание, что World of Warcraft – это попса, а Blizzard – ВИА «Сливки». Компания без зазрения совести перепевает все самые известные MMO-хиты, но делает это настолько вдохновенно, что не влюбиться в ее новое творение невозможно. Коробка с World of Warcraft – это идеальный подарок другу (или подруге), у которого есть компьютер и доступ в Интернет. Скоро очередные праздники – можете воспользоваться советом. ■

## Поля Сражений

PvP-система находится сейчас в стадии активной доработки. В ближайшее время Blizzard собирается ввести в игру PvP-награды и ранги (на основе Honored Points, даруемых за уничтожение сильных противников), а также Поля Сражений (Battlegrounds) – специально выделенные для глобальных битв локации. Девелоперы планируют дополнительно стимулировать игроков на посещение этих областей с помощью специальных квестов. Например, «принеси столько-то скальпов персонажей вражеской фракции». Плюс с останков NPC, ошивающихся на территории противника, можно будет снимать ценные шмотки, а значит – пользователи сами полезут в логово к супостату, как тараканы на сахар.





Автор:  
Роман «Shad» Епишин  
shad@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	EA Los Angeles
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
P4 1.3 МГц, 256 Мбайт RAM,  
3D-ускоритель(64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.eagames.com/official/lotr/thebattleformiddleearth/us/index.jsp>

# Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

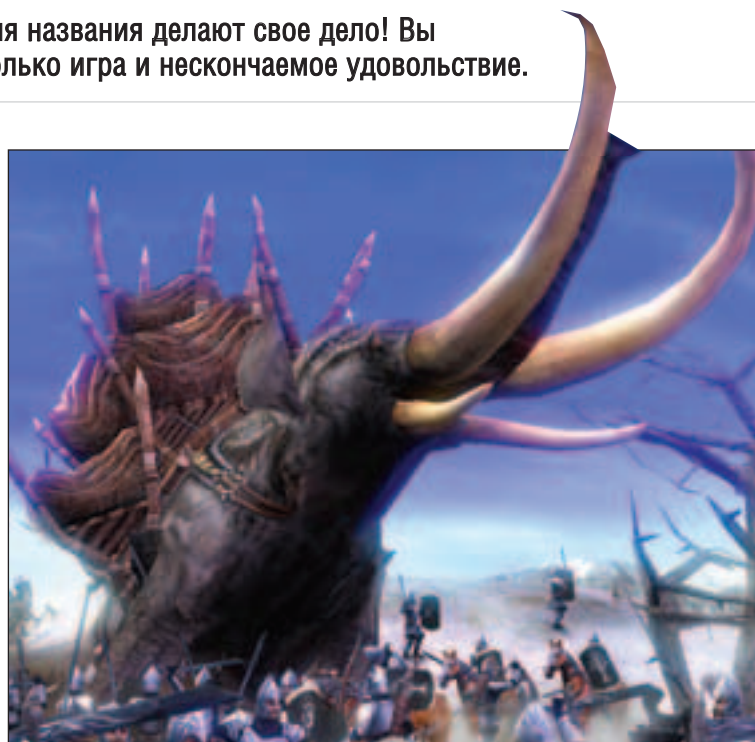
Очарование Голливуда и магия названия делают свое дело! Вы не заметите огрехов, будут только игра и нескончаемое удовольствие.

**А** знаете ли вы, что... Балрог не рухнул в пылающие огнем недра Мории, прихватив с собой Гэндальфа. Старый волшебник так начал несчастливого демона электричеством, что бедолага в страшных муках скончался. Боромир не пал смертью храбрых, истыканый орочьими стрелами, как ежик – иголками. Воин героически сражался, защищая маленьких хоббитов, и выстоял до подхода подкрепления. Братство Кольца практически в полном составе с шумом и треском ввалилось на поляну, не оставив от свирепых урук-хаев даже воспоминаний.

Но всем известно: равновесие добра и зла очень неустойчиво, и нарушать его не стоит. Посему за спасение седовласого старца и бородатого мужа нам придется отдать оркам все Средиземье, вернуть Саурону волшебное колечко и пожинать плоды первозданного зла. Игра Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth весьма демократична...

## В ЕДИНСТВЕ ИХ СИЛА

Предложить две кампании – безотказный ход. Хотите – сыграйте в подлинник, не желаете – переинициализируйте историю на свой лад. Сюжетная линия «за хороших» старается придерживаться продемон-



стрированных в картине Питера Джексона событий, но время от времени виляет то вправо, то влево, как подгулявший ковбой. Оно и понятно: повторить до запятой сценарий картины, чтоб еще и геймплей не пробуксовывал (речь ведь идет о RTS!), не выйдет. К тому же мелкие расхождения игры и фильма не смертельны и единства не нарушают. Electronic Arts в оче-

редней раз безупречна в выразительных средствах. Полагаю, не забыт еще примечательный экшн Lord of the Rings: Return of the King. Проект, щедро сдобренный живым видео, насквозь был пропитан духом «Властелина колец». Lord of the

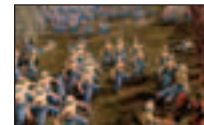
## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



The Lord of the Rings: War of the Ring

ХУЖЕ, ЧЕМ



Rome: Total War



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★★★☆☆

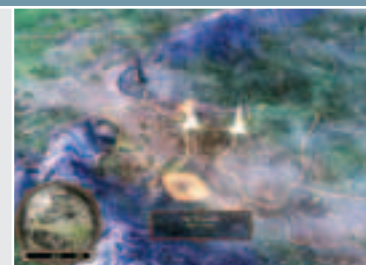
8.0

Наше резюме:

«Голливудская» игра по голливудскому блокбастеру. Впечатляюще, своеобразно, ярко. Но за блестящей мишурой – старые беды.

## ЧЕЛОВЕК ВЫБИРАЕТ...

В игре есть глобальная карта Средиземья, являющаяся взору геймера между миссиями. Иногда нам даже предоставляют право выбора: какой регион освободить в первую очередь. Одни земли сулят прирост продовольственных ресурсов, другие обещают накинуть пару десятков command points.



## КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**

Киношная образность, величественные битвы, упрощенная экономика, отличные спецэффекты и музыка.



**Минусы:**

Недалекий AI, бедные текстуры, полигональная бедность, особенно заметная вблизи, затасканный геймплей, мало тактики.



В ИГРЕ ГЭНДАЛЬФ ЛУЧШЕ ВЛАДЕЕТ БОЕВОЙ МАГИЕЙ.

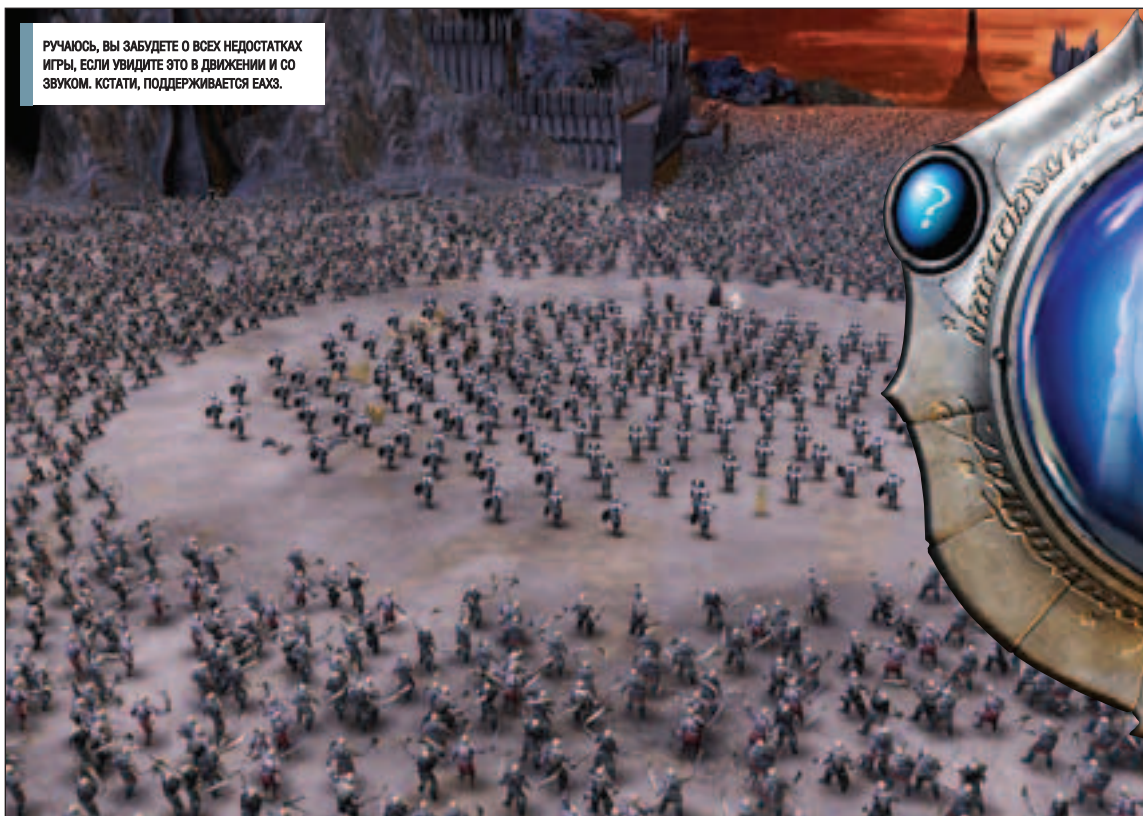


В СХВАТКЕ С ТРОЛЯМИ ИМЕЕТ СМЫСЛ ЗАДЕЙСТВОВАТЬ ГЕРОЕВ: ОНИ И НА РАЗНЫЕ ПРИЕМЧИКИ МАСТЕРА, ДА И ПОЗДОРОВЕЕ БУДУТ.



ЭНТАМ ОПАСЕН ЛИШЬ ОГОНЬ, А В ОСТАЛЬНОМ ОНИ НЕУЗЫВИМЫ.

РУЧАЮСЬ, ВЫ ЗАБУДЕТЕ О ВСЕХ НЕДОСТАТКАХ ИГРЫ, ЕСЛИ УВИДИТЕ ЭТО В ДВИЖЕНИИ И СО ЗВУКОМ. КОТАТИ, ПОДДЕРЖИВАЕТСЯ EAX5.



ВИДЯЩИЕ КАМНИ – ПАЛАНТИРЫ – ИГРАЛИ ВАЖНУЮ РОЛЬ В СИСТЕМЕ БЕЗОПАСНОСТИ СРЕДИЗЕМЬЯ.

Rings: The Battle for Middle-Earth ни в чем ему не уступает, а то и превосходит. С экранов разнообразных меню улыбается Гэндальф, хмурится Арагорн или растерянно выглядывает Фродо. Непосредственно во время игры проплывают фрагменты всех трех частей киноэпопеи, дублируя разворачивающиеся на экране

события. И напоследок о музыке: порой торжественной и грозной, порой трогательной и печальной. Она великолепна! Игра невероятно затягивает, унося нас в Средиземье. Названия «Рохан», «Айзенгард», «Минас Тирит», «Мордор» становятся куда более родными, чем «США», «Англия», «Россия» и иже с ними.

### ПЕРВЫЙ СРЕДИ РАВНЫХ

А вот сам игровой процесс подкачал! Не сказать, что дела из рук вон плохи, местами даже совсем наоборот. Но для такой хваленной игры слишком уж все заурядно и предсказуемо. Разработчики неотступно следуют избитым стандартам. Принято нынче не обременять

геймеров хозяйством – пожалуйста. Главное – война, а приглядывать за каждым кукурузным початком теперь без надобности. В «Битве за Средиземье» нет никаких плотников, фермеров и камнетесов. Да и крестьяне тут не крестьяне, а ополченцы и сражаются наравне с лучниками, всадниками (знаменитая роханская конница) и конными стрелками. Орки, в свою очередь, наводят ужас на мирных средиземцев полчищами урук-хаев, волчьими всадниками, докучливыми арбалетчиками и копьеносцами. Последние – настоящая головная боль. Негодяи в считанные секунды раскидывают конницу, идеально справляющуюся со всеми остальными вражескими единицами. Где же плодится нечисть и размножаются благородные рыцари? Стро-

## ЧТОБ ЖИЗНЬ МЕДОМ НЕ КАЗАЛАСЬ

Не успели мы толком обрадоваться освобождению от нудной сельскохозяйственной деятельности, как на голову свалилась другая морока – апгрейды. В лучших традициях жанра The Battle for Middle-Earth позволяет не только создавать бойцов, но и повышать прочность их брони и силу оружия. Правда, если в иных играх для этого достаточно один раз исследовать какой-нибудь суперцит или пупермеч, здесь нужно хорошенько попотеть. Изобрести новинку мало, ею нужно оснастить каждый отряд, как уже прошедший немало боев, так и только что явившийся на службу. Платить при этом приходится дважды: сначала – за само исследование, потом – за оснащение новинкой солдат.



КРУПНОЕ СРАЖЕНИЕ БЫСТРО ВЫРОЖДАЕТСЯ В МЕЛКИЕ СТЫЧКИ – ПРИЕМ, ЗАЙМСТВОВАННЫЙ У ROME: TOTAL WAR.

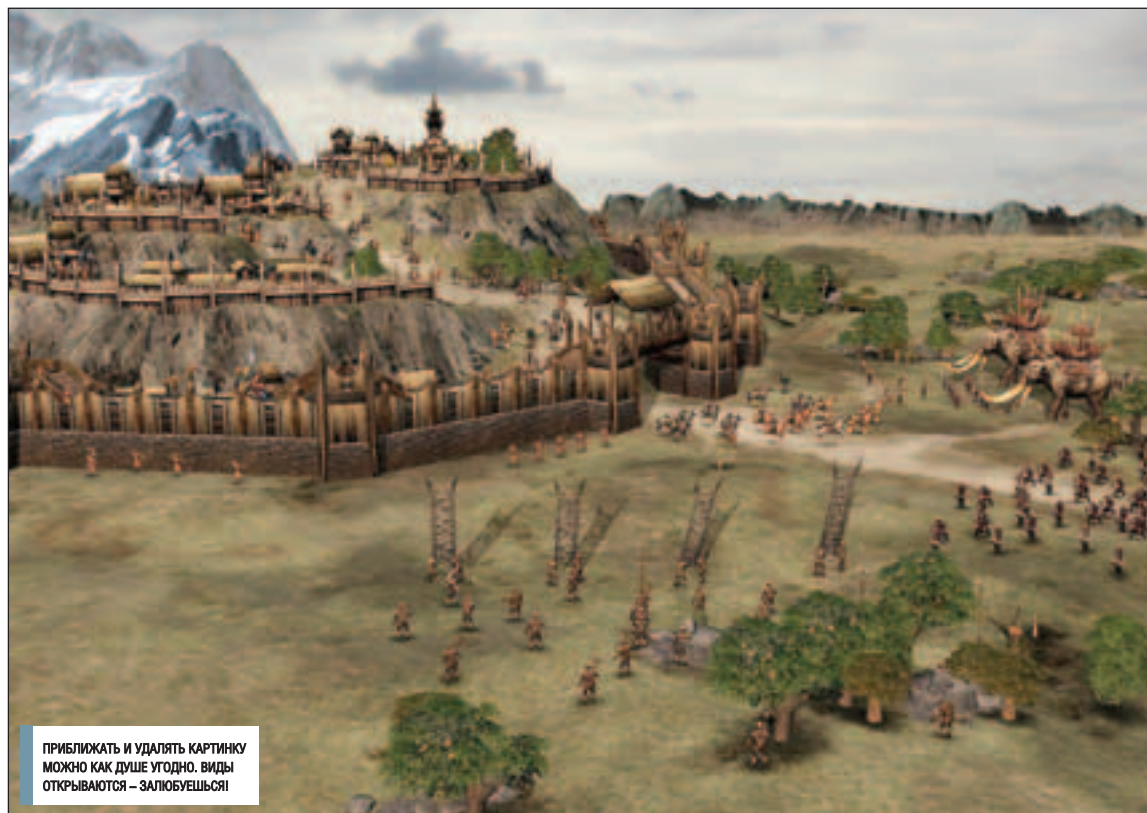


ТРОЛЛИ АКТИВНО ИСПОЛЬЗУЮТ СТВОЛЫ ДЕРЕВЬЕВ КАК ДУБИНЫ.



**ИГРОВОЕ КИНО**

Межмиссионные ролики пестрят сценами из фильма, воссозданными на движке игры. Смотреть, как полигональный Саурон булавой разбрасывает полигональных же солдат, а затем тянет полигональные пальцы к поверженному противнику, довольно забавно. В заставках, кстати, и полигонов больше, и детализация лучше.



ПРИБЛИЖАТЬ И УДАЛЯТЬ КАРТИНКУ МОЖНО КАК ДУШЕ УГОДНО. ВИДЫ ОТКРЫВАЮТСЯ – ЗАЛЮБУЕШЬСЯ!



**RETREAT TO THE CAMP!**



Разработчики немало интересного рассказывали об осаде крепостей и боях на стенах. И не соврали! Орки всюю пользуются лестницами и таранами. Учитывая, что даже один урук-хай может смести со стен пару отрядов лучников, отнестись к обороне лагеря стоит серьезно. Например, утыкать стены сторожевыми башнями.



ительства и собирательства в привычном смысле игра лишена. Однако совсем сбросить со счетов ресурсы и здания не удалось. На каждой карте есть несколько лагерей, на месте которых можно развернуть военные укрепления и разбить угодня. Расплачиваться за это придется едой (всего в игре два ресурса: продукты питания и «командные

очки», ограничивающие наем юнитов). Становища бывают разные: в одном и захудалая ферма (дает определенное количество еды в единицу времени) едва уместится, а в другом башни, стены, конюшни, стрельбища – гуляй не хочу! Если на каком-то этапе игры перед вами не поставлено четкой задачи и

**Игрок почувствует дрожащие волны горячего воздуха, насладится многоцветным освещением...**

все сводится к поголовному истреблению противников, то главной целью как раз и становится захват лагерей. Битва идет не на жизнь, а на смерть – страшная и величественная!

**ГЕНЕРАЛЬСКИЙ МУНДИР**

Electronic Arts снова пустила в ход движок Command & Conquer: Generals, слегка перенастроив его в сторону масштабности. Нет нужды водить каждого бойца за ручку, как в Warcraft III и Ко. Командуем только отрядами, правда, не такими большими, как например, в

Rome: Total War. Вот только тактических изысков в Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth от этого больше не становится. В той же Total War управление когортами и легионами влияло на исход битвы, ведь многое зависело от правильного расположения и построения войск. Здесь же налицо гигантское столпотворение. Разработчики пытались хоть отчасти передать боевой дух побоищ при Хельмовой пади или Минас Тирите. Ну они и передали! Построений всего два (обычное и альтернативное, собственное для каждого вида юни-



ДЕЙСТВИЯ РАЗВРАЧИВАЮТСЯ В РАЗНОЕ ВРЕМЯ СУТОК И ПРИ РАЗНЫХ ПОГОДНЫХ УСЛОВИЯХ.



ВСЕВИДЯЩЕЕ ОКО ЗАИНТЕРЕСОВАЛОСЬ ТЕМ, КАК В ПУХ И ПРАХ РАЗБИВАЮТ ЕГО ОТРЯДЫ.



НАЗГУЛЫ ВЫХВАТЫВАЮТ ЛЮДЕЙ ИЗ ТОЛПЫ И СБРАСЫВАЮТ С ВЫСОТЫ НА ЗЕМЛЮ. ВПЕЧАТЛЯЕТ!



ИГРОВАЯ ГРАФИКА ПРОСТО МОДЕЛИРУЕТ СЦЕНУ ИЗ ФИЛЬМА.

**БРАТСТВО КОЛЬЦА**

Большую роль играют герои. Харизматичные личности, вроде Гэндальфа, Арагорна, Леголаса и иже с ними заряжают войска на борьбу. Кроме того, они располагают спецспособностями и магией. И, разумеется, копят опыт, а затем обретают новые умения. Забавно, что всех героев можно переименовать.



тов), да и те скорее дань моде, нежели насущная необходимость. Конечно, элементарных боевых правил никто не отменял, и бросать конницу на орков не стоит. Однако ж со зрелищностью полный порядок. Electronic Arts отлично потрудились над анимацией, на фоне которой теряются все графические оплошности, вроде бедных текстур и угловатых фигурок сол-

дат. Спецэффекты тоже сработаны на славу: игрок почувствует дрожание волны горячего воздуха, насладится многоцветным освещением (эльфийский город – мечта поэта), ощутит тепло почти всамделишного огня.

**ЕСТЬ КРАСА – УМА НЕ НАДО**

Искусственный интеллект опять дал маху. Положим, дурацкие вы-

ходки орочьего стада еще можно списать на характер этих недалеких созданий. Увы, люди под руководством AI ведут себя ничуть не лучше. Примерам нет числа. Отряд будет методично преследовать жертву, даже под градом вражеских стрел. Взобравшиеся на стены арбалетчики зачем-то сползают во двор, когда врагов можно с легкостью обстреливать и сверху. Не-

редко отважные воины боятся слезать со штурмовых лестниц и устраивают толкотню, как на базаре. Ладно хоть у AI хватает сообразительности время от времени менять направление атак.

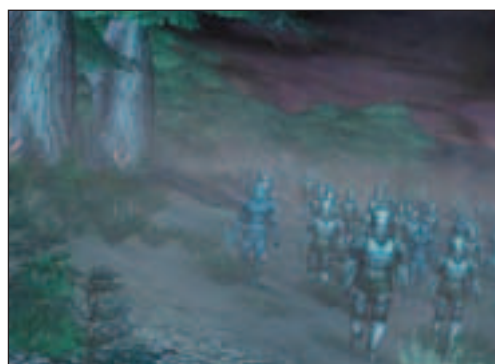
**ГОЛЛИВУДСКИЙ СТАНДАРТ**

Да, игра не идеальна. Скажу больше, до идеала ей, как до Луны на мотоцикле. Однако Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth выигршно смотрится на фоне современных RTS и, вне всяких сомнений, является лучшей стратегией по миру Средиземья. Надо лишь приноровиться к голливудскому фасону. Electronic Arts берет красотой, увлекательностью и прекрасным вкусом, перекладывая фильмы на игровой лад так, что о недостатках и думать забываешь. Действует безотказно! ■

**ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ**



Игра не лишена курьезов, и связаны они главным образом с героями. Принять чудесную победу Гэндальфа над Балрогом совсем не сложно. В конце концов, старый колдун действительно убил демона в кино, пусть и несколько иначе. Смириться со спасением Боромира тоже можно: мол, повезло парню, с кем не бывает. Но вот когда, сраженный шальной стрелой, падает Арагорн, а игра спокойно продолжает свой мерный ход, несколько теряешься. Еще большим сюрпризом становится чудесное появление убиенного там, где он обязан быть по сценарию. Хотя можно, конечно, в этом случае припомнить его падение в реку во время битвы с волчьими всадниками...





Автор:  
Наталья Одинцова  
serizawa@mail.ru

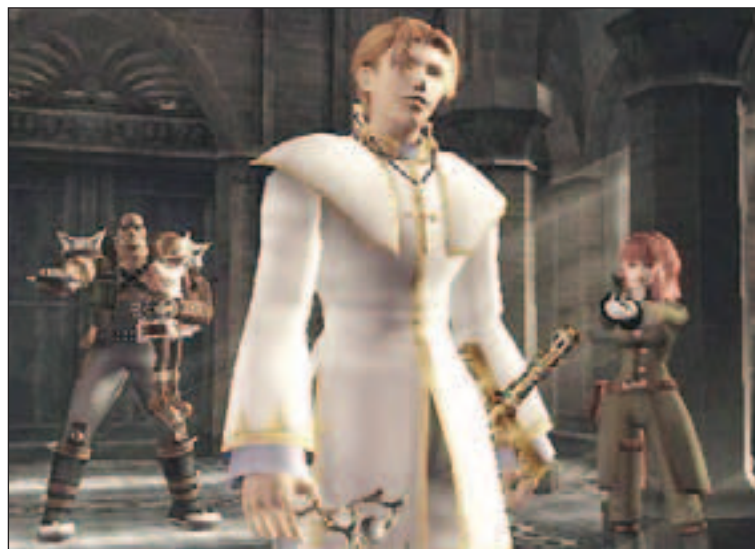


ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Nautilus
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

# Shadow Hearts: Covenant

Не интерактивный учебник по предыстории Первой мировой, но очень хорошая японская RPG.

Рубеж девятнадцатого и двадцатого веков – для стран Старого Света эпоха невероятного по своей стремительности технического прогресса, кровавых войн, революций и свойственного переломным временам всплеска интереса ко всему мистическому. С одной стороны, необычайно выгодный антураж для RPG – связь с реальностью только придает вымышленным событиям убедительности, с другой – существует опасность, что исторические факты сильно пострадают от такого соседства и будут поданы в сильно искаженной или упрощенной форме. Интерактивного учебника из Shadow Hearts: Covenant, прямого сиквела к так и не вышедшей в свое время из тени Final Fantasy X игры Shadow Hearts, не получилось и на этот раз (да и вряд ли фэны ждали именно такого). Отсылки к имевшим место событиям, вроде убийства австрийского эрцгерцога Франца Фердинанда или Кровавого воскресенья 1905 года, не снабжают геймеров полной информацией об эпохе, зато из них, как из элементов мозаики, складывается образ смутного времени, грандиозной драмы, в которой герои игры одновременно и вершители судеб, и персонажи второго плана. На их долю выпадают не громкие дипломатические миссии или военные кампании, а расследование деятельности тайного общества, успевшего оставить свой кровавый след во многих городах Европы.

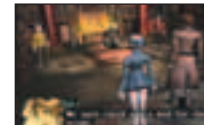


Мистический триллер, в котором мрачное соседствует со смешным, детективная история, разгадываемая без интеллектуальных усилий (знай лишь иди по верному следу), но от этого не менее увлекательный, пронзительная повесть о поисках себя и о любви, способной победить смерть, – все это было в первой Shadow Hearts, все это осталось и в игре-преемнице. Не забыты интересы новичков: важные для сюжета детали из предыдущей игры либо объясняются отдельной видеовставкой, либо упомянуты во внутриигровом справочнике по персонажам; да и ветераны не оста-

лись в накладе. То знакомые события вдруг обретут совершенно иной смысл в пересказе лиц, прятавшихся ранее за кадром, то старые знакомцы присоединяются к команде. Приятно видеть очередного представителя династии Валлентайнов в бою, когда помнишь его мини-боссом из квеста в прошлой Shadow Hearts. Основу боевой системы, как и прежде, составляет испытание «колесом правосудия». «Колесо» есть круг с под-

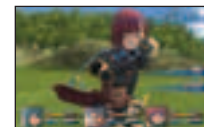
## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Shadow Hearts

НА УРОВНЕ



Star Ocean 3: Till the End of Time



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

Наше резюме:

RPG, увлекающая как динамикой сражений, так и лихо закрученным сюжетом, но при этом вовсе не претендующая на элитарность.

### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Нестандартный сюжет, возможность регулировки уровня сложности боевой системы, запоминающиеся герои с уникальными способностями, несколько концовок.



#### Минусы:

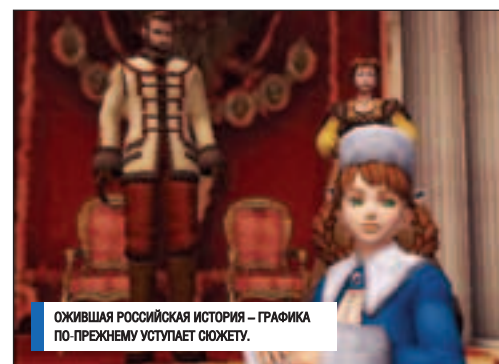
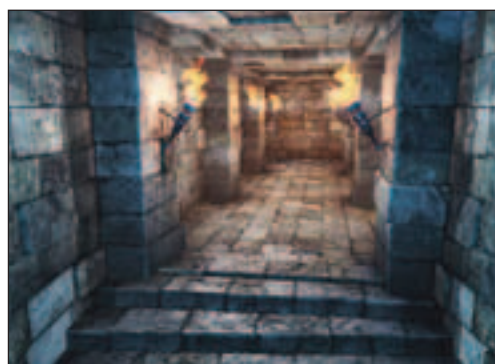
Специфичная графика, приедающиеся шутки.

## Старые знакомцы и новые лица

Пожалуй, более разношерстной команды героев в RPG не встречалось со времен Chrono Cross. Лихой реслер с замашками Marvel-овского супергероя, сексапильная итальянская гадалка с боевым веером и не менее боевым набором карт Таро, белый волк, собирающий отпечатки лап побежденных противников-волков, пронырливая русская принцесса со страстью к фотографии, мастер-кукольщик на пенсии, красotka-фехтовальщица из обедневших немецких дворян, и, конечно же, Юрий Хьюга, мастер перевоплощения в монстров. В битве может одновременно участвовать до четырех персонажей. Запланировать можно не только активный состав команды, но и два запасных – значительная экономия времени.



НАРАВНЕ С РЕАЛЬНО СУЩЕСТВУЮЩИМИ ЛОКАЦИЯМИ В ИГРЕ ЕСТЬ И СОВЕРШЕННО ФАНТАСТИЧЕСКИЕ МЕСТНОСТИ.



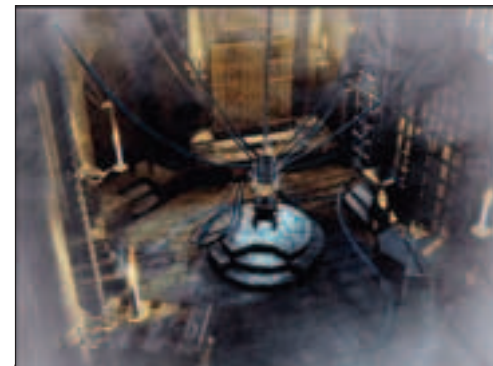
ОЖИВШАЯ РОССИЙСКАЯ ИСТОРИЯ – ГРАФИКА ПО-ПРЕЖНЕМУ УСТУПАЕТ СЮЖЕТУ.

ПРИ ВЫБОРЕ СПЕЦАТАК СЛЕДУЕТ ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ НА НАПРАВЛЕНИЕ УДАРА. ПРОМАХ ПРИ КОМБО-УДАРЕ ОЗНАЧАЕТ ЛИШЕНИЕ ВСЕХ ОСТАВИШИХСЯ УЧАСТНИКОВ КОМБЫ ПРАВА ХОДА.



**Санкционированный беспредел**

Души монстров, в которых может перевоплотиться Юрий Хьюга, различаются элементарной принадлежностью. Если раньше для их приобретения требовалось собрать в битвах духовную энергию (soul energy) поверженных врагов того же элемента (одним словом, порядок получения душ был фиксирован), то теперь таких ограничений нет.



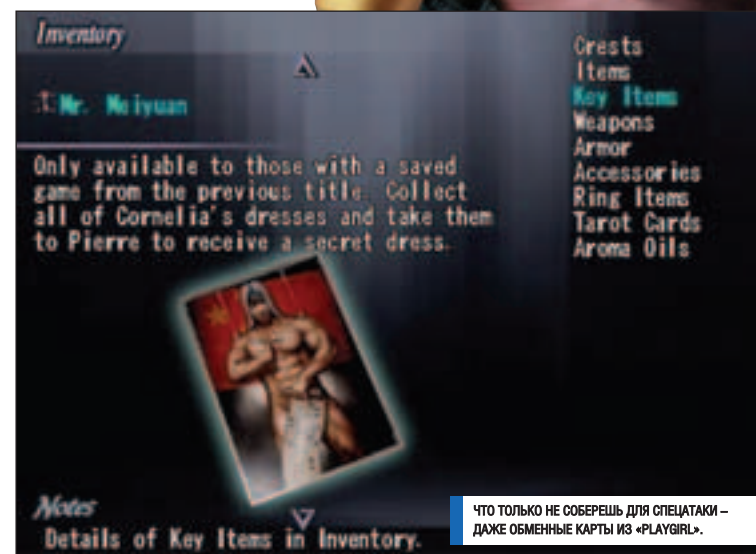
веченными на нем зонами-сегментами, по которому быстро движется стрелка. Необходимо за один оборот стрелки успеть остановить ее на каждом из сегментов. Скорость стрелки, а также количество зон и их ширина, зависят как от сложности совершаемого персонажем действия, так и от индивидуальной разметки боевого «колеса правосудия» каждого из героев. Раньше от исхода испытания зависел успех практически любого действия, вплоть до скручивания ржавой ручки с каких-нибудь бесхозных ворот. Теперь же вызов геймерскому глазомеру и реакции разработчики бросают в сражениях, мини-играх и, как ни странно, при шоппинге, а вернее при попытках потроговаться с продавцами в надежде сэкономить нажитое инспекциями ничейных сундуков и блужданиями по подземельям. Но чтобы один вид «ко-

леса правосудия» не вызывал скрежет зубовой, предусмотрена возможность как модификации разметки, так и перехода на авторежим. В последнем случае, увы, придется распрощаться с бонусами к атаке, которые выбиваются только вручную. Приятная деталь – специальные предметы позволяют не только добавлять новые сегменты к индивидуальным «колесам правосудия», но и влиять на ширину отдельных сегментов (а не на всю разметку, как прежде). Помимо физических атак, персонажи задействуют магию, экипируя найденные гербы демонов, подчинившихся царю Соломону, а также применяют спецатаки. Кому-то они достаются в квестовых драках, кто-то разыскивает для разучивания очередного хитрого приема ключевые предметы, вроде баночек с аро-

матическим маслом или отрывков оперы Вагнера «Песнь о Нибелунгах». И никаких ловушек в духе «не обыскав полподземелья ради этого герба, даже не думайте соваться в следующее». У команды всегда есть наготове набор необходимой оборонительной и атакующей магии, распределяет которую между персонажами сам игрок. Больше не придется терпеть особо ненавистных героев только из-за того, что они умеют кастовать heal. Классическое распределение RPG-шных ролей («файтер», «маг», «священник») присутствует и в Shadow Hearts: Covenant – в виде мощных физических атак или бонусов к магии – однако же из-за обилия спецатак и возможности контролировать доступные персонажу заклинания гра-



КРАСНЫЕ СЕГМЕНТЫ – ЗОНЫ ИДЕАЛЬНОГО ПОПАДАНИЯ. ВЫБИВАНИЕ ТОЛЬКО ИХ ПОЩЕЛЯЕТ БОНУСОМ.



ЧТО ТОЛЬКО НЕ СОБЕРЕШЬ ДЛЯ СПЕЦАТАКИ – ДАЖЕ ОБМЕННЫЕ КАРТЫ ИЗ «PLAYGIRL».

**Нет повести печальнее на свете...**

В Shadow Hearts действия игрока предопределяли возможную концовку: в «хорошем» варианте битва за душу героя заканчивалась без потерь в личном составе команды. Shadow Hearts: Covenant, вопреки ожиданиям, рассказывает о событиях, произошедших после трагичной развязки конфликта.



ПРОКАЧИВАТЬ СЛАБЫХ МОРФОВ ПОЛЕЗНО НЕ ТОЛЬКО РАДИ ПАРАМЕТРОВ – ИХ УРОВЕНЬ ПЕРЕДАЕТСЯ ПРИЗЫВАЕМЫМ МОНСТРАМ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ КЛАССОВ.

**Мафакта**  
LEVEL. 1  
EXP. 0  
Next. 20

**Soul Energy**

Notes  
Press and hold the button to charge Soul Energy.

Status Skill List  
Soul Charge

Soul Energy 44

: Charge  
: Quit

ницы между «областями специализации» почти стираются. Для ускорения хода сражений (особенно это касается битв с боссами) предусмотрена система комбо-ударов. Бойцы, находящиеся рядом друг с другом на поле, способны последовательно атаковать противника, причем мощность такой цепочки ударов в итоге выше, чем у одиночных нападений. При участии в комбо-атаке четырех персонажей и при условии, что хоть один из первой тройки сумеет успешно скастовать на вражин боевое заклинание или провести спецатаку, четвертому храбрецу предоставляется доступ к приемам редкой убойной силы. На силу комбо-удара дополнительно влияет и порядок участия героев, и подбор атак. Командный стиль борьбы поощряется рейтингом «личных

привязанностей» – чем чаще персонажи дерутся бок о бок, тем успешней они объединяют свои усилия в нелегком деле сокращения поголовья монстров. Боевая система Shadow Hearts: Covenant не рассчитана исключительно на фанатов хитроумных стратегических выкладок – сурового наказания за неудачный комбо-удар в виде преждевременного game over не последует. Напротив, хоть усилия по выбиванию бонусных атак или составлению особо эффективных цепочек ударов и вознаграждаются дополнительными предметами, экспой или деньгами, но щадящая система прокачки (боевая экспа распределяется между всей командой, а не только активными бойцами) и контроль над «колесом правосудия» в качестве регулятора сложности игры

позволяют следовать за сюжетом, не вдаваясь в тонкости подсчета урона от ударов, а просто получая удовольствие. Что же до графики, то улучшения по сравнению с Shadow Hearts заметны невооруженным глазом, но действительно впечатляют разве что фоны и CG-ролики. Модели все еще поражают порой своей угловатостью, а воспроизведение мимики и вовсе оставляет двойственное впечатление. Когда главная героиня, девушка во всех отношениях рассудительная и отнюдь не легкомысленная, реагирует на любое событие, будь то демон, расшибающий окно собора, или гибель отряда, находящегося под ее командованием, многозначительно томным взглядом, удачной анимацией это назвать сложно. К счастью, остальных персонажей подобная ог-

раниченность в эмоциях почти не коснулась. Радикальное расширение потенциальной аудитории за счет боевой системы, одинаково интересной и для любителей быстрого прохождения, и для «хардкорщиков», обилие побочных квестов, интересный сюжет – ничто не оставляет лазеек для ностальгических воспоминаний. И пусть порой кажется, что сиквелы сейчас делаются исключительно для того, чтобы успешно распродать бледные подобия прежних шедевров, стыдливо прикрывая недоработки громким названием, в случае с Shadow Hearts: Covenant приходится признать – разработчики потрудились на славу, сделав из малоизвестной RPG с неплохим сюжетом и интригующей боевой системой, но посредственной графикой, потенциальный хит. ■

ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В ЛОТЕРЕЕ ПРОСТО – ДОСТАТОЧНО НАЙТИ ЛОТЕРЕЙНЫЙ БИЛЕТ, ПРОПУСК В МИР ИГОРНОГО БИЗНЕСА.

Prize List

- Prism Band
- Replacement Man
- Hit Area Expand
- Mana Seed
- Tissues

Lottery Member 11

Certainly! I hope you enjoy it!

Inventory

The Hierophant

When upright, this card showing a religious leader, means mercy. Reversed, it implies cruelty or intolerance. HP is restored by 50% of max value.

Notes  
Details of Tarot Cards in Inventory.

Crests  
Items  
Key Items  
Weapons  
Armor  
Accessories  
Ring Items  
Tarot Cards  
Aroma Oils

ЛИШЬ УДАЧА ВЛИЯЕТ НА ТО, КАК ЛЯГУТ КАРТЫ ТАРО – И ОКАЖЕТСЯ ЛИ РАСКЛАД В ПОЛЬЗУ КОМАНДЫ.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# 1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых продаж  
и условий работы  
в связи с 1С:Мультимедиа  
обращайтесь в фирму 1С:  
125080, Москва, в/ч 04,  
ул. Селезневская, 31  
Тел.: (095) 737-92-97  
Факс: (095) 921-44-67  
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

## ВЛАСТИТЕЛИ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ



© 2004 Monte Cristo Games. Все права защищены. Monte Cristo и логотип Monte Cristo являются зарегистрированными торговыми марками Monte Cristo Multimedia. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.  
© 2004 Nikita. Все права защищены.  
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.



Автор:  
Илья «GM» Вайнер  
iv@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Targem Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PIII 1 ГГц, 512 Мбайт RAM,  
3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:  
<http://www.targem.ru/projects/2/index.pl>

# Магия войны: Знамена тьмы

Хорошо ли быть плохим? «Магия войны: Знамена тьмы» рекомендуется всем поклонникам темных сил, неровно дышащим в сторону RTS.

Обычно, перечитывая старые материалы по играм, с улыбкой вспоминаешь громкие слова разработчиков и собственные надежды. Справедливости ради отмечу, что в случае с add-on'ом «Магии войны» сотрудники Targem Games сдержали все свои обещания: нововведения уместны и крайне любопытны. Вот только прежние недостатки создатели почему-то исправить позабыли...

Сюжет переносит нас далеко в прошлое – в золотую эпоху Деннора. В те времена миром правила Гильдия магов, и все народы жили в полном согласии. И даже орки небезуспешно укрощали свою исконную злобу. Мы начинаем игру в роли мага и должны предотвратить вторжение таинственного зла. А уже во второй кампании (всего четыре) мы этому злу... поможем. Затем поучаствуем в великой войне людей и эльфов и, в конце концов, окажемся на стороне кровожадных орков. Словом, немного встряхнем этот тихий мирок.

Наш протагонист – эфирная сущность мага, парящая над полем боя, – стал настоящим персонажем, развивающимся в лучших традициях RPG. Накапливая экспу, он может улучшать любую из четырех характеристик: силу магии, знания, тактику и дипломатию. Рост в уровнях сказывается и на подконтрольных войсках. Последние, как и



раньше, позволено совершенствовать по достижении определенного ранга, но теперь появилась и еще одна опция. Вместо очередного апгрейда юниты и дальше получают опыт, чтобы заработать высшее звание Чемпионов. Это очень удобно, если на карте нет подходящего города, ведь только там и можно улучшить войска.

Теперь по картам разбросано множество персонажей, появились новые задания и расширились возможности по развитию городов. Хотя куда интересней, что поселения теперь можно захватывать и разрушать. Если, конечно, сил хватит. Но у некромантов (да-да, нашему персонажу предстоит подружиться с темными силами) они практически бесконечны. Заклинания новой школы магии позволяют поднимать из земли мертвецов, нагоняя страх на все живое. Поэтому придется тщательно скрывать свою мерзкую сущность, нанимая для конспирации армии орков или гномов (последние являются новой сюжетной расой).



А как отшлифовали игровой движок! День сменяет ночь, бушуют снежные бури, в теплых областях по утрам над землей стелется живописный туман... Как легко поддаться очарованию этого мирка! Приятное впечатление портят лишь привычные нелады со скриптами. Случайно выполнив задание раньше времени, вы рискуете потратить не один час на прохождение целой карты. Так что сохраняйтесь чаще: вы все равно не сможете отказать себе в удовольствии пройти игру до конца. ■



## ЛЕГКИЕ ДЕНЬГИ

Как зарабатывать 1000 золотых в минуту? Скупите в развитом городе весь лес или камень (берите то, чего меньше). И выходите за ворота поселения. Буквально через несколько секунд вы сможете продать товар за двойную цену. Пожалуй, разработчикам стоит задуматься...

## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Магия Войны: Тень Повелителя»

ХУЖЕ, ЧЕМ



SpellForce: The Order of Dawn

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

Наше резюме:

Новые достоинства идут рука об руку со старыми пороками. Начинать, наверное, стоило все-таки с последних.

### КНУТ И ПРЯНИК



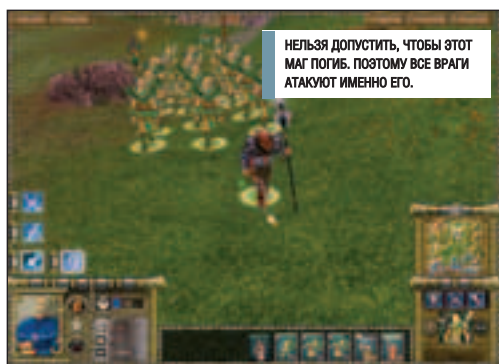
**Плюсы:**

Заигравшая новыми красками графика, расширенный набор юнитов, дополнительная школа магии.

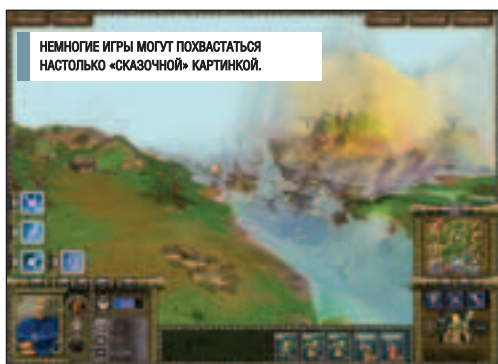


**Минусы:**

Все те же постоянные сбои скриптов и слишком простая, даже несмотря на изменения, система развития городов.



НЕЛЬЗЯ ДОПУСТИТЬ, ЧТОБЫ ЭТОТ МАГ ПОГИБ. ПОЭТОМУ ВСЕ ВРАГИ АТАКУЮТ ИМЕННО ЕГО.

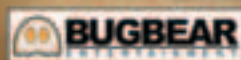


НЕМНОГИЕ ИГРЫ МОГУТ ПОХВАСТАТЬСЯ НАСТОЛЬКО «СКАЗОЧНОЙ» КАРТИНКОЙ.



ГОБЛИНСКИЕ ТАНКЕТКИ СЛЕДОВАЛО БЫ ОБОЗВАТЬ ТЯЖЕЛЫМИ ТАНКАМИ.

ЖАЖДА РАЗРУШЕНИЯ



Това е търговска марка. За повече информация посетете интернет-страницата: [www.byka.byka.ru](http://www.byka.byka.ru)



Автор:  
Илья «GM» Вайнер  
iv@gameland.ru



# Immortal Cities: Children of the Nile

Трехмерные зарисовки из жизни древних египтян. Выходцы из Impressions Games выжимают из жанра экономических стратегий последние соки.



Строить бараки и планы на урожай, возиться с грядками и казной... Хватит! Не царское это дело – в хлеву копаться! В конце концов, подданные на что? Время дремучих крестьян прошло, на их место приходят более сознательные граждане. Править, а не управлять – чувствуете разницу? Команда Tilted Mill своими руками сформировала градостроительный жанр, и кому как не ей менять его. Отныне семья – ключевое понятие. Ведь в ваших домах будут жить не безликие болванчики, а живые лю-

ди. И каждый – со своими желаниями, нуждами и заботами. Не дайте им умереть с голоду, заботьтесь о ваших подданных и защищайте их, и тогда они с радостью будут вкалывать на вас до седьмого пота. Если же вы считаете, что «проблемы индейцев шерифа не колышут», они просто соберут вещички и найдут себе более покладистого фараона.

### ХАЛЯВА, СЭР

Стартовое меню встретит вас приятным дизайном и предложит на выбор кампанию, десяток одиночных

миссий и солидный раздел обучения. Отвергать Tutorial не следует, а то ненароком удар хватит. Ведь в начале игры у вас не будет ровным счетом ничего – ни графы ресурсов на привычном месте, ни зданий, ни людей, которые могли бы их построить. Лишь кучки дикарей бродят по карте вокруг своих хибар, не обращая на вас ни малейшего внимания. Именно они должны стать знатью или прислужгой, купцами или рабочими – уж как кому повезет... Добрая половина зданий в игре абсолютно бесплатна, и для их постройки даже каменщики не нужны. Вы просто указываете, где хотели бы поселить подданного, и один из аборигенов строит на этом месте свой дом. Для некоторых сооружений вам могут понадобиться кирпичи, производством которых ведает гончар. Кроме того, люди должны чем-то питаться. Но и эта задача решается легко, достаточно лишь создать десяток фермерских хижин. На этом вопрос с ресурсами исчерпывается. У нас ведь совсем другая забота – сделать свой народ счастливым. А для этого придется, в первую очередь, грамотно расселять жителей. Все профессии нужны, все профессии... помните? Крестьяне должны добывать для всех пищу, знать – управлять ими и выплачивать вам оброк, чтобы вы могли кормить неиму-

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	management
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Myelin Media (США), Sega (Европа)
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Tilted Mill Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗЕРВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM,  
3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.immortalcities.com>



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.5

Наше резюме:

Новое слово в жанре и, несомненно, одна из лучших игр прошлого года.

### Учиться, учиться и еще раз учиться

Занимать государственную должность и быть священниками могут лишь образованные люди, а вам в начале игры дается только один «умник». Из этой ситуации есть два выхода. Можно сделать его священником и пару лет обучать в школе богатеньких отпрысков. А можно назначить любимым чиновником и ждать потомства.

## Импичмент по-фараонски

Как чиновника нанимать, так никто даже писать не умеет. А как фараонов бить – так каждый фермер с плакатом! ОМОН'а на них нет... И вообще – это последняя капля народного терпения. Если срочно не удовлетворить жалобы этих жителей, закончится все весьма плачевно. Лучше всего объявить этот день народным праздником.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Оригинальная задумка, приятная графика, удобная камера и предельно простой геймплей.



#### Минусы:

Заниженная роль инфраструктуры и немного недоделанный интерфейс.





ПРИВЫКНУВ К ВИДУ СВЕРХУ, НАЧИНАЕШЬ ПОЛУЧАТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ТАКИХ ПРОГУЛОК. ЗАОДНО МОЖНО УЗНАТЬ, КТО ОТЛЫНИВАЕТ ОТ РАБОТЫ ИЛИ НЕ ПЛАТИТ НАЛОГИ.

щих. Жены богачей будут денно и ночью заниматься шопингом, взяв в помощники своих слуг. Это означает, что поблизости необходимо отстроить лавки. Дети купцов должны ходить в школу, чтобы когда-нибудь самим обзавестись роскошным особняком. Кроме того, людям надо лечить зубы, хоронить умерших, воздавать

почести двенадцати разным богам и много чего еще – в игре более 15 востребованных профессий.

**УМЕРЕТЬ С ТОЛКОМ**

Порой закрадывается вопрос: зачем нам заботиться о своих подданных? Во-первых, недовольные жители могут от вас попросту уйти. А во-вто-

рых, вам вверили не абстрактного фараона, а целую династию, и задача ваша внушительная – нужно повышать престиж рода. Самый верный способ достичь великой цели – застройка близлежащих территорий пирамидами, гробницами и прочими «царскими» усыпальницами. Можно, конечно, обставлять свои хоромы,

**АЛЬТЕРНАТИВА**

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



Medieval Lords: Build, Defend, Expand

**ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ**



Pharaoh



украшать город статуями, отбиваться от редких набегов дикарей или услуждать людям ежедневными праздниками. Но учтите, гробницы нужны не столько для красоты, сколько для использования по прямому назначению, ибо складирование фараонских останков во дворце до добра не доведет. А строительство роскошных «склепов» (другой тип «похоронных» построек) тяжким бременем ляжет на плечи простого люда и ни к чему его тревожить лишний раз. Хорошо хоть узнавать об их желаниях довольно просто. Все недовольные жители сразу же подсвечиваются в общем списке профессий. А выделив конкретный дом, вы можете узнать, чего именно хочет живущая там семья. Правда, тут есть и серьезный недочет: мы видим не имя, а специальность недовольного, и иногда при-

**Не филонить!**

При размещении зданий очень важно правильно рассчитывать для жителей дорогу от дома до работы, храма, магазина и вообще любого места, куда им вздумается пойти. Потому что, плотно покушав, сходяв в десять магазинов и помолившись двенадцати разным богам, наши подопечные предпочитают хорошо выспаться. Соответственно, надо делать так, чтобы за время бодрствования они совершали максимум полезных действий (плотно покушали и так далее). По этой причине дома рабочих и надсмотрщиков лучше строить где-нибудь на отшибе и поближе к каменным карьерам, а фермеров – максимально близко к реке.



НЕКОТОРЫЕ КУСТЫ УБРАТЬ НЕВОЗМОЖНО, ВОТ И ПОЛУЧАЮТСЯ ОРАНЖЕРИИ.



ОДНИ ДИКАРИ ЗАНИМАЮТСЯ СОБИРАТЕЛЬСТВОМ, А ДРУГИЕ – «ОТБИРАТЕЛЬСТВОМ».

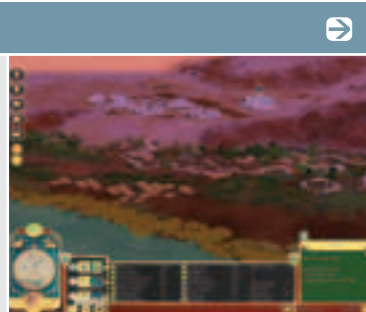
**Метод коммерческого тыка**

Магазины не только делятся на «роскошные» и «обычные», но и различаются по товарам, которые выбираются случайно. Так что если весь город у вас заставлен магазинами, а народ третий день требует «чего-нибудь эдакого», прежде чем разбивать монитор убедитесь, не торгуют ли лавки одним и тем же?



**Квартирный вопрос**

Людям совершенно все равно, рядом с кем жить. Даже если вы поселите священника в окружении гробниц и склепов, он ни капельки не расстроится. Поэтому разделение города на классы имеет смысл только для собственного удобства. Советую даже заранее проложить дороги – получится намного сподручнее.



ходитя прочесывать дом за домом в его поисках. Хотя есть и другой способ следить за благосостоянием жителей. Управление камерой абсолютно свободно. То бишь вы можете воспарить до облаков или, наоборот, подглядывать в чужие окна, что в данном случае нам и надо. Можно даже привязать камеру к любому простолыдину,

и, походив за ним денек-другой (естественно, речь идет о внутриигровом времени, а не о реальном), узнать, как он живет, чего ему не хватает, и даже выслушать его жалобы.

**ИГРУШЕЧНЫЙ МИР**

Хожение в народ быстро становится любимым занятием – хочется ведь по-

**Даже если вы поселите священника в окружении гробниц и склепов, он ни капельки не расстроится.**

рой ощутить величие собственного города. К тому же графика в игре к этому располагает. Обновленный движок Empire Earth не может похвастаться сногшибательными спецэффектами, но выдает на удивление красивую, можно сказать, реалистичную картинку. С наступлением ночи люди зажигают факелы и расходятся по домам, а весной (которая случается здесь раз в три дня) Нил разливается, затопляя прибрежные поля... Игру слегка портит неимоверное число совершенно ненужных зданий и невнимание к инфраструктуре. Ну зачем нужны два вида до-

рог, если люди прекрасно обходятся и без них? Какой прок от десятков деревьев, сквериков и узорной мозаики на площади? Конечно, приятно сделать город красивым и неповторимым, но возводить бесплатные и бесполезные здания все же не хочется, особенно в таких количествах. Впрочем, это мелочи и придирки. Ведь Immortal Cities: Children of the Nile – не просто второе дыхание для градостроительного жанра. Разработчики смогли создать целый мир – маленький, но настолько живой, что его даже не хочется покидать. ■



# Лучшие из Лучших ВЕЛОСПОРТ 2005



"Велоспорт 2005" отлично подходит для первого знакомства с серией "велосипедных" игр. Для продвинутых же фанатов спортивных менеджеров - это просто подарок!"  
Absolute Games ([www.ag.ru](http://www.ag.ru))



© 2004 «CYANIDE» All Rights Reserved. © 2004 «Руссобит-Публишинг»  
Все права защищены © 2004 «Game Factory Interactive Ltd.» All rights reserved.  
[www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru) Отдел продаж: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru); (095) 211-10-11, 967-15-80.  
Техническая поддержка: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru); (095) 979-55-59,  
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums>





**Автор:**  
Юрий Воронов  
voron@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	fighting
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Venom Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.rocky-legends.com>

# Rocky: Legends

Скажите, какая ассоциация у вас возникает первой при имени Сильвестр Сталлоне? Что, неужели Рэмбо? А у меня вот – Роки.

Глупый, конечно, был фильм, на настоящий бокс вообще не похож. Но ведь он был одним из первых американских фильмов, добравшихся до советского пространства. Поэтому игра с названием Rocky: Legends не могла не привлечь моего внимания. Что я всегда мечтал увидеть в игре про Роки? Да сюжетную линию за Ивана Драго, где в конце он встречался бы с Роки и мстил ему за все издевательства над ним в фильме! И, о чудо! Не зря игра носит подзаголовок Legends. В режиме карьеры нам предлагают пройти игру аж за четырех персонажей. За собственно Роки Бальбоа, а также Ивана Драго, Аполло Крида и Клуббера Ланга. Причем отличается карьера за каждого из них не просто бойцами и финальной заставкой, но и сюжетной линией, залом для тренировок, аренами, на которых проходят бои. Начинается карьера с пробного матча, на котором нужно доказать свои бойцовские качества. Выиграв его, мы попадаем на двадцать пятое место в мировой классификации и начинаем свой путь к вершине славы. Тренируем персонажа, назначаем бои, зарабатываем деньги. У каждого персонажа, конечно, свой финальный соперник, если у Ивана Драго это Роки, то у Аполло – уже Клуббер. Игровой процесс – под стать фильму. Никаких симуляторных заморочек, как в Fight Night 2004. Четыре кнопки для ударов и одна для



РАЗНИЦА В РОСТЕ НЕ ДАЕТ ДРАГО НИКАКОГО ТАКТИЧЕСКОГО ПРЕИМУЩЕСТВА, НО ВЫГЛЯДИТ УСТРАШАЮЩЕ.

блока. Бьем соперника, пока у него не кончится полоска жизни. Бац – и он уже в нокадауне. Далее он или восстановится и его снова придется посылать в нокадаун, или останется лежать на ринге. Также у нас есть полоски силы удара и радости зрителей. Если с первой все понятно – много руками размахиваем, сила удара уменьшается, то о второй чуть подробнее. Заполняется она, если проводишь удачную комбу, уворачиваешься от ударов соперника, посылаешь его в нокадаун. Чем она больше, тем зрители больше поддерживают нашего персонажа, а когда она заполни-

лась до конца, у нас есть 20 секунд, чтобы провести трехударную серию суперов. Графически игра находится на хорошем среднем уровне. До красот и детальности Fight Night не дотягивает, но все персонажи узнаваемы, как и положено, на лицах появляются синяки, рассечения, гематомы. Многие арены воссозданы в точности по фильму. Поэтому, если вы равнодушны к слову Rocky, то игра придется вам по душе. ■

## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Rocky

ХУЖЕ, ЧЕМ



Fight Night 2004

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

Весьма неплохой аркадный бокс с возможностью набить лицо самому Роки! Конечно, глубины геймплея здесь нет, но ее и не ждали.

## УПАЛ, ОТЖАЛСЯ

В режиме карьеры нам предлагают еще и тренировать своего персонажа. Для каждой из пяти характеристик есть свое упражнение. Причем у каждого из четырех сюжетных персонажей есть уникальное. У Роки, например, это Chase the Chicken, где нам придется ловить цыплят.



### КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**

Знакомые с детства персонажи, четыре различные сюжетные линии, сорок бойцов, тренировочные мини-игры, интуитивный геймплей.



**Минусы:**

Общий уровень графики до Fight Night 2004, конечно, сильно не дотягивает. Да и игровой процесс все же простоват.



НОКАУТЫ, В ОТЛИЧИЕ ОТ FIGHT NIGHT, ВЫГЛЯДЯТ ВСЕ ОДИНАКОВО.



ПОВИТЫЕ ЛИЦА ВПЕЧАТЛЯЮТ. НО ГЛАВНОЕ, ЧТО СИНЯКИ ПОЯВЛЯЮТСЯ И НА ТЕЛЕ БОКСЕРОВ.







Автор:  
Владимир Иванов  
glaymore@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	DreamCatcher Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	People Can Fly
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
P4 1.5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт), 2,6 Гбайт на HDD

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.painkillergame.com>

# Painkiller: The Battle out of Hell (Painkiller: Битва за пределами Ада)

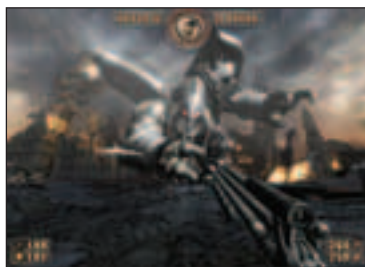
Со своим дробовиком он прошел сквозь Ад – и двинулся дальше. Путь его был усеян сгоревшими танками, мертвыми клоунами и обезглавленными детьми.

**Ж**изнь устроена так, что о плохих играх писать трудно, а о хороших – легко. Однако бывают и исключения. Battle out of Hell – игра отличная, даром что add-on, но писать о ней сложновато.

Почему? Да потому что толком и говорить-то не о чем. В статье про оригинальный Painkiller мы уже перемыли игре все косточки. При разработке Battle out of Hell братья-поляки явно опасались хоть на йоту изменить концепцию проекта, поэтому все элементы геймплея сохранили свой первозданный вид.

Мы по-прежнему бегаем, прыгаем и расстреливаем толпы разнообразной нечисти под яростные гитарные риффы. Нам опять показывают очень красивые и невероятно скучные ролики из жизни Пейнkillера (интересно, неужели разработчики думают, что эти «мувики» кто-то смотрит?) Нам снова предлагают дополнительные задания, за которые награждают картами Таро, дарующими спецспособности. Все в точности, как год назад. И нельзя сказать, что это плохо.

Почитай что все уровни в Battle out of Hell самобытны, да и свежих идей в игре хоть отбавляй. Детский дом посреди бескрайнего болота просто великолепен, пожа-



луй, даже лучше памятной Психушки. Ночь. Луна. В огромном здании что-то шуршит, ворочается, всхлипывает. А вот и его обитатели – милые мальчики с тесаками, пылающие адским пламенем девочки, да еще эти куклы... В парке аттракционов до слез смешат клоуны-убийцы и захватывает дух на американских горках. На улицах потустороннего Ленинграда вечно идет Вторая мировая и мертвые экипажи «пантер» обречены вести бесконечный бой с краснознаменными зомби. Очень, очень интересная подборка уровней, которую портят только два последних невзрачных подземелья со скверным дизайном.

От щедрот разработчиков нам перепали два новых орудия убийства. Экземпляр первый – автомат с подствольным огнем. Слов нет от восторга! Экземпляр второй –



снайперская винтовка, ведущая огонь залпами по пять остроклышек. Неплохо, но уже не восхищает.

Ружей, конечно, прибавилось, но босса с наскоку не одолеть. Хорошо хоть с задачками по их изничтожению разработчики не стали мудрить. Решаются они вполне логично. Противоестественных созданий наподобие Болотной твари больше не встречается.

На сладкое ветеранам Ада состряпали мультиплеер с двумя новыми режимами – Capture the Flag и Last Man Standing. Заскучать точно не дадут: Battle out of Hell дарит игроку такие же ощущения, как и оригинальная игра. Полагаю, большего комплимента для add-on'a и быть не может. ■

## АЛЬТЕРНАТИВА

АЗАРТНЕЕ, ЧЕМ



Far Cry

ХУЖЕ, ЧЕМ



Doom 3



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★★★☆☆

8.0

Наше резюме:

Отличное дополнение к великолепному FPS. Минимум нововведений, максимум МЯСА. К тому же нам дали огнемёт!

### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Все на месте: бешеный драйв, отличный дизайн уровней, необычное оружие и АДСКИЕ монстры прямо из преисподней.

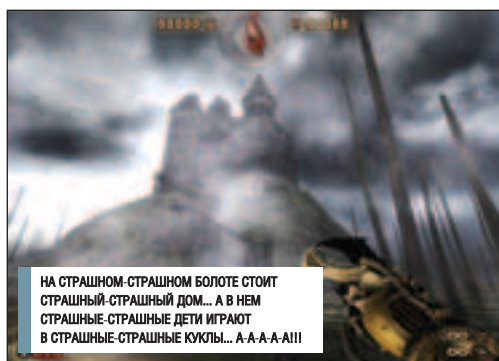


#### Минусы:

В игре по-прежнему нет внятного сюжета, прыжки по платформам над лавой утомляют, а финальный босс слишком слаб.

## Ямщик, не гони лошадей!

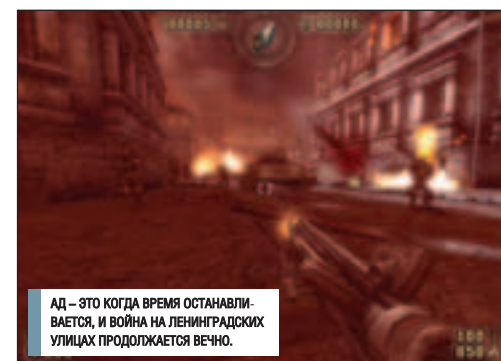
Единственное, что раздражает в Painkiller: The Battle out of Hell, – это необъяснимо возросшее время загрузки. В оригинале чекпойнт грузился считанные секунды, а ВоОН порой впадает в задумчивость на минуту-полторы. Мелочь, а ведь неприятно.



НА СТРАШНОМ-СТРАШНОМ БОЛОТЕ СТОИТ СТРАШНЫЙ-СТРАШНЫЙ ДОМ... А В НЕМ СТРАШНЫЕ-СТРАШНЫЕ ДЕТИ ИГРАЮТ В СТРАШНЫЕ-СТРАШНЫЕ КУКЛЫ... А-А-А-А!!!



ИЗ ЭТОГО ПАРКА РАЗВЛЕЧЕНИЙ ЕЩЕ НИ ОДИН РЕБЕНОК НЕ ВЕРНУЛСЯ ЖИВЫМ, НО, ПО СЛУХАМ, ИМЕННО ЗДЕСЬ ЧЕРПАЛ СВОЕ ВОДОХВОЩЕНИЕ РЭЙ БРЕДБЕРИ.



АД – ЭТО КОГДА ВРЕМЯ ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ, И ВОЙНА НА ЛЕНИНГРАДСКИХ УЛИЦАХ ПРОДОЛЖАЕТСЯ ВЕЧНО.



**Автор:**  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Mud Duck
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Argonaut
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.mudduckgames.com>

# Powerdrome

Powerdrome – самый характерный представитель «просто хороших игр» за последние месяцы. Все при ней, а не цепляет.

**М**айкл Пауэлл, дизайнер проекта, утверждает, что сегодняшний Powerdrome – идеальное продолжение одноименной игры для Atari ST, которую он написал в 1989 году, положив начало жанру футуристических гонок (F-Zero на SNES появилась лишь годом позже). И рады поверить, да с первого взгляда на картинку сомнениям не остается места: вдохновение черпали – половником! – из первого эпизода «Звездных войн», из сцены великого противостояния молодого Анакина и коварного Себульбы. Powerdrome – в равной степени развлекательная игра и симулятор футуристических гонок. Авторы сразу сказали решительное «нет» оружию, ибо негоже благородным доннам гонщикам чистить друг другу физиономии. Вслед за средствами разрушения в утиль отправились характерные для аркадных гонок бонусы, развешанные, разложенные, расставленные на трассе. Эти пряники вынуждают спортсменов сходить с идеальной траектории, а значит в симуляторе им не место. В сухом остатке имеем: трассу, гонщиков да парящие в воздухе hovercraftы, называемые здесь «лезвиями», Blades.

Первое, чему учит Powerdrome, – не сходить с трассы. Модель повреждений в игре не фонтан, разбитый байк не превращается в металлический остов на колесах, но в



скорости все равно теряет изрядно. Отсюда мораль: железный конь должен быть жив и здоров, иначе первого места не видать. Если байк не входит в контакт с ограждениями, он со временем разгоняется до сверхзвуковой скорости, а если уж разогнался до сверхзвуковой скорости, награды не заставят себя ждать. На каждой машине предусмотрено три бонусных слота, которые заполняются, если пилот сможет удержать достаточную скорость. Заряженные таким образом слоты активируются, давая либо сверхускорение, либо ремонтни-

руя машину прямо на ходу. Здесь есть хитрость: мгновенное исцеление серьезно скидывает скорость hovercraftа, поэтому применять его лучше на крутых поворотах, где так и так приходится притормаживать. Благодаря таким тонкостям стратегия применения бонусов становится не проще стратегии пит-стопов, которую держит в голове каждый пилот «Формулы-1». Победу в Powerdrome приносит, в

## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



XGRA: Extreme-G Racing Association

ХУЖЕ, ЧЕМ



Quantum Redshift

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



6.5

Наше резюме:

Простенькая, незамысловатая гоночная игра. В меру интересная, в меру скучная. По всем статьям – середнячок.

### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Чистая, незамутненная гоночная идея, характерные трассы, неординарная система бонусов, отсутствие оружия и «нечестных» приемов.



#### Минусы:

Недостаточное количество трасс, отсутствие какого-либо сюжета, топорная одиночная кампания.



МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ ДЕЛАЛИСЬ ПОД РОЛИКИ НА ДВИЖКЕ, В ИГРЕ НА НИХ ОСОБО НЕ ПОЛЮБУЕШЬСЯ.



КАЖУЩИЙСЯ ОГРОМНЫМ ПОВОРОТ МАШИНКА ПРОЛЕТАЕТ ЗА НЕСКОЛЬКО СЕКУНД.



### Свалка истории

На вопрос, от чего пришлось отказаться в процессе создания Powerdrome, разработчики поведали, что задумывали, но не успели реализовать систему покраски hovercraftов. Также в финальную версию не попали сюжетные вставки на движке. Авторам пришлось отказаться от них в пользу более аркадного геймплея.



СРЕДИ ТРАСС ЕСТЬ И ОДНА «РУССКАЯ». КАК ВИДИТЕ, С НАШИМ ЯЗЫКОМ У АНГЛИЧАН ТЕ ЖЕ ПРОБЛЕМЫ, ЧТО У ЯПОНЦЕВ ИЛИ АМЕРИКАНЦЕВ.

**Немного истории**

«Что же такое Powerdrome?» – спросили заинтригованные журналисты у Майкла Пауэлла, демиурга с пятнадцатилетним стажем. Тот ответил начистоту: «Не помню! Я придумал это словечко так давно, что сейчас его этимология напрочь стерлась из моей памяти и восстановлению уже не подлежит».



первую очередь, продуманная тактика гонки.

Локаций (миров) всего шесть, но каждую из них разработчики заставят вас исколесить вдоль и поперек, из начала в конец и из конца в начало, на обыкновенных и отзеркаленных трассах. Здешние круги идеальны для сверхзвуковых заездов. Просторное дорожное полотно, полное отсутствие препятствий, длинные прямые, пологие повороты и резкие загогулины – все это еще сильнее акцентирует на необходимости разумного, истинно гоночного подхода. Авторы не тычут игрока носом в сюжет и не пускаются в

**По небу тащатся хромированные гравипапы-дирижабли, светят зазывным неонам казино, шагают по своим делам исполинские динозавры далеких галактик.**

объяснения, зачем люди будущего устраивают соревнования, но тем не менее, каждая гоночная планета уникальна – по небу тащатся хромированные гравипапы-дирижабли,

светят зазывным неонам казино, шагают по своим делам исполинские динозавры далеких галактик. Казалось бы, сплошной шик, блеск и красота. Почему не десятка, с та-

кой легкостью схваченная дерзким персидским юношей? Отвечаем: Powerdrome недостает оригинальности, сюжета, стиля, красоты, неортодоксальных режимов. То, что предлагают разработчики из

Argonaut, сделано на совесть, но этого мало.

Между творчеством и ремеслом – тонкая грань, которую Powerdrome оказывается не в силах перешагнуть. При всех достоинствах в ней нет той искры, из которой возгорится пламя геймерской любви. Что ж, на нет и суда нет. ■

И ВСЕ ЖЕ ДО ЭСТИКИ БОЛДОВ WIREOUT МАШИНЫ POWERDROME ЧУТЬ НЕ ДОТЯГИВАЮТ.



**Любим, помним, скорбим**

Powerdrome стала последней игрой британской компании Argonaut, обанкротившейся в конце прошлого года. Фирма начала испытывать трудности летом, когда Xbox-эксклюзив Carve и мультиплатформенная Catwoman разошлись неудовлетворительными тиражами. В последние недели компания потеряла два контракта, которые должны были вытаскивать ее из долговой ямы, и вот результат: двери офиса опечатаны, более сотни сотрудников разошлись по домам. Джек Сан, глава студии и автор платформера Crog, под шумок скупил студию Just Add Monsters и разработчика игр для сотовых телефонов Mognette, от которых мы и ждем дальнейших творческих финтов ушами.



ПУСТЫННАЯ ПЛАНЕТА ВЫЗЫВАЕТ УЮТНОЕ ЧУВСТВО ДЕЖА ВЮ. ГДЕ СЕБУЛЬБА?



ЕСЛИ ХОРОШЕНЬКО РАЗОГНАТЬСЯ, КАРТИНКУ УКРАСИТ МОДНОЕ РАЗМЫТИЕ ПО КРАЯМ, А ЗВУК ИЗ КОЛОНОК УКРАСИТСЯ ЭФФЕКТОМ ДОПЛЕРА.



Автор:  
Роман «Polosatiy» Тарасенко  
polosatiy@gameland.ru



# Joint Operations: Escalation



Разработчики add-on'a к Joint Ops с оружием в руках убеждали российских журналистов поставить их игре высокие оценки. Убедили...

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Novalogic
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	snowball.ru/*1С*
■ РАЗРАБОТЧИК:	Novalogic
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 150
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P4 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель(64 Мбайт)
----------------------------	--

■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.jointopsthegame.com">http://www.jointopsthegame.com</a>
-----------	---

Полгода минуло, как вышла «Операция «Тайфун». Казалось бы, на полях сражений Joint Ops должно было наступить затишье. Но опять над ними заходили тучи. В конце осени NovaLogic выпустила взрывное дополнение к Joint Operations: Typhoon Rising. Пришло время новой операции, и имя ей – «Возмездие».

Главное, что стоит отметить, – практически не изменившийся геймплей. Это нормальное явление для любого add-on'a, однако в случае с Escalation («Операция «Возмездие» в России) сей факт вызывает массу положительных эмоций. Разработчики нашли золотую середину между интересностью и графической привлекательностью и

при работе над дополнением не загубили идею, а, наоборот, лишь освежили проект. Грандиозное сражение с одновременным участием до 150 человек не оставит равнодушным ни одного геймера. Перенесенные из оригинальной игры вертолеты, джипы и катера оживляют действие. Появившиеся в Escalation танки и мотоциклы выводят сражения на совершенно новый тактический уровень. Мотоциклы в идеале рассчитаны на двух человек – водителя и стрелка. Первый не способен вести огонь, однако вряд ли это отпугнет любителей мультиплеера: возможность расстрелять по джунглям на быстром и маневренном «харлее», кажется даже более соблазнительной, чем нуд-

ная пальба по врагам из-за спины байкера.

Однако вернемся к танкам. У каждой из сторон есть свой стальной монстр: у американцев это M1A1, у мятежников – Т80. Управлять столь сложным механизмом может только слаженный экипаж: один «рулит», другой целится, а третий шмаляет из 50-миллиметровой пушки. Конечно, не просто, но это скорее вопрос баланса и стремления к правдоподобию, нежели причуды разработчиков.

Что еще включено в Escalation? Естественно, новые карты. Любая из них пропитана духом жесткого военного боевика, вызывающим чувство опасности и тревоги. Действие игры разворачивается в аэропортах, шахтах, древних храмах, на химических заводах, в диких джунглях с мутными, тропическими реками, водопадами и заброшенными деревнями. Для каждого уровня характерны продуманная архитектура, удачный дизайн ландшафта и свое настроение, передаваемое с помощью звукового сопровождения и привлекательной картинки. Даже погода превосходно подходит к любой уникальной локации. Чувство стиля не изменило разработчикам!

В общем, если вам нравился Typhoon Rising, то попробовать дополнение стоит обязательно. Если же вы не сталкивались с предыдущими проектами от компании NovaLogic, рекомендуем начать именно с Escalation. ■

## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Joint Operations: Typhoon Rising

МАСШТАБНЕЕ, ЧЕМ

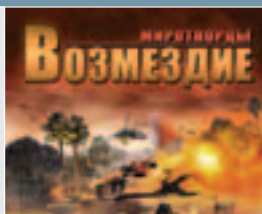


Battlefield 1942



## Escalation по-русски

В России игру (название «Миротворцы: Возмездие») издадут «1С» и snowball.ru. Помимо популярнейшей по первой части JO озвучки геймеры получат эксклюзивную однопользовательскую кампанию и новые уровни. Кроме того, установка не потребует диск с «Тайфуном».



КНУТ И ПРЯНИК	
	<b>Плюсы:</b> Новая техника и оружие расширили возможности мультиплеера, а улучшенная графика подняла JO до уровня самых красивых шутеров.
	<b>Минусы:</b> Интерактивность подкачала – вам не удастся разрушить какой-либо объект на карте. Серьезный минус для современного FPS.

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Если рассматривать Escalation исключительно в качестве дополнения, то предъявить претензии почти не к чему.



ДА-ДА, В ИГРЕ ПОЯВИЛИСЬ ПАРАШЮТЫ, И ОТНЫНЕ ПОДОБНАЯ ДИВЕРСИЯ – ОБЫЧНОЕ ДЕЛО.



КОЛОННА ТАНКОВ НЕ ОСТАВИТ ПРОТИВНИКУ НИКАКИХ ШАНСОВ. ГЛАВНОЕ – НАЛАДИТЬ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ВСЕХ ЧЛЕНОВ ЭКИПАЖА.

# Маркус Бир: Главное – это геймплей!

В середине ноября российские журналисты, в числе которых был и редактор из «Страны Игр», отправились на Туманный Альбион, где в лондонском офисе NovaLogic состоялся показ Escalation – дополнения к захватывающему боевику Joint Operations. Но обо всем по порядку.

День начался со встречи с английскими разработчиками игрового сериала Legion, которая состоялась ранним утром в одном из кафе на вокзале Paddington. Проведя за круглым столом пару часов, кудесники пера, а также сопровождавшие делегацию представители из snowball.ru, направились к «новолоджикам». Там гостей уже ждал теплый прием и горячий ланч. Симпатичная пиарщица из NovaLogic начала презентацию add-on'a, рассказав о его достоинствах и подкрепив свои слова наглядным материалом, показанным на проекторе. Но самое интересное было впереди. Перейдя от слов к делу, британцы схлестнулись в Joint Operations: Escalation с российскими журналистами. Было сыграно несколько матчей в режимах Team Deathmatch и Team King of the Hill. Явного преимущества не удалось добиться ни одной из команд, однако в большинстве стычек

победителями выходили парни из NovaLogic, что, впрочем, неудивительно – все-таки они являлись хозяевами поляны и хорошо знали все особенности оригинала и add-on'a. В сражениях постоянно приключались забавные случаи. Так, на одной из «ночных» карт пиарщица Клэр забралась на высоченную башню и в течение десяти минут безнаказанно отстреливала пробежавших внизу бедолаг. Долгое время никто не мог понять, откуда ведется огонь...

Мы не могли упустить возможность лично расспросить разработчиков об их проектах. Вашему вниманию предлагается интервью с пиар-менеджером американского подразделения NovaLogic, Маркусом Биром, взятое по телефону во время нашего визита.

**?** Этим летом в рамках турнира CPL Extreme Summer Championships NovaLogic организовала массовое рубилово в «Миротворцев», в котором участвовали 150 человек. Такое же побоище состоялось на выставке Gamestars Live! Это было здорово – огромное количество народу играло друг против друга. Какое киберспортивное будущее ждет Escalation? Собираетесь ли вы организовать чемпионат или присоединиться к уже существующим лигам?

Сразу после Рождества, когда add-on появится во всех странах, мы планируем провести крупный турнир в Интернете на серверах NovaWorld.

**?** Не кажется ли вам, что движок Joint Operations несколько староват? Ведь по качеству картинок он все-таки уступает таким монстрам, как Doom 3 и Unreal Tournament 2004.

Многие считают, что движок «Миротворцев» выдохся, но это не так. Во всех наших проектах использовалось одно и то же ядро. Первая его версия применялась в Comanche 4, вторая – в Delta Force Black Hawk Dawn, третья – в JO. И, наконец, в Escalation произошло обновление до версии 3.5. Изменений в свежем варианте предостаточно. Совершенно по-другому работает отображение частиц. Объекты на уровне стали более реалистичными, в частности трава, в которой отныне можно прятаться. Также усовершенствовалась система игры в Интернете (online server system). И это лишь малая часть того, что произошло за полгода с момента выхода «Миротворцев». Теперь отвечаю на вопрос о сравнении с нашими конкурентами. Сколько бойцов сражаются в мультиплеере Doom 3? Четыре? А в UT2004 – 64, если я не ошибаюсь. JO же способна собрать на поле брани до 150 человек одновременно. Мы верим, что успех заключается не только во внешней привлекательности, но и в

геймплее. Ради огромных карт и масштабных битв нам пришлось немного пожертвовать графикой.

**?** Почему в шутерах от NovaLogic игрок, в отличие от того же Counter-Strike, не способен поднять оружие поверженного врага? Это задумано специально?

Все верно, и я не думаю, что в дальнейшем положение изменится. А дело вот в чем: в реальности боец никогда не будет стрелять из трофейного оружия. Это плохая примета. Чужой ствол может принести неудачу, подвести в нужный момент.

**?** Собираетесь ли вы попробовать себя в каком-нибудь другом жанре, помимо военных шутеров?

Мы постоянно находимся в поиске новых идей, у нас есть множество наработок, но отклоняться от заданного курса не хотим. Мы делаем то, что у нас получается лучше всего, и изменять себе не намерены.



ЖЕНСКИЕ ПЕРСОНАЖИ МОГУТ ПРИДАТЬ ОЧАРОВАНИЕ ЛЮБОЙ МИЛИТАРИСТСКОЙ ИГРЕ.



ПОЗНАКОМИЛИСЬ, НАИГРАЛИСЬ, А ТЕПЕРЬ НАСТУПИЛ ЧЕРЕД ОТМЕТИТЬ СОБЫТИЕ В ТРАДИЦИОННОМ РУССКОМ СТИЛЕ – СТОПКОЙ ВОДКИ!



ГРУППОВОЕ ФОТО УЧАСТНИКОВ ГРАНДИОЗНОЙ БИТВЫ: СНИЗУ РОССИЯНЕ, СВЕРХУ БРИТАНЦЫ, А ТАКЖЕ НЕВЕСТЬ КАК ЗАТЕСАВШИЙСЯ ПАВЕЛ НЕЧАЕВ ИЗ SNOWBALL.RU (КРАЙНИЙ СПРАВА).



**Автор:**  
**Spriggan**  
 spriggan@animag.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	SCEI
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.ubi.com/US/Games/Info.htm?pld=1743>

# Ape Escape: Pumped & Primed

Макаки с мигалками на головах нынче в почете, в основном из-за наличия взбалмошных шимпанзе в Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

Часто бывает так, что разработчики под шумок быстро собирают легковесный проект, как правило, отличающийся в жанровом плане от игр основного сериала. Раньше мы сломали голову носились за бедными обезьянами, то и дело пытались побольше пнуть их каким-нибудь диковинным оружием, теперь же, с выходом Ape Escape: Pumped & Primed, эпопея перешла в иную плоскость: знакомые по прошлым играм персонажи участвуют во всякого рода несерьезных соревнованиях. Однако для слепленного на скорую руку проекта цифры слишком уж грандиозны – 44 дисциплины в кампании соревнований, да еще и 8 масштабных разборок с боссами. Кроме того, есть возможность создания собственного героя, если имеющиеся по умолчанию вас не устраивают. В каждой мини-игре принимают участие четыре персонажа; состязания в целом можно поделить на три вида: баталии в духе Power Stone, собирание монет и гонки. Звучит неплохо, однако всю концепцию портит модель управления – такая, что хуже не придумаешь. Сражения – самая безопасная для пальцев игрока дисциплина. Неудобство заключается лишь в том, что за удары отвечает правая аналоговая рукоятка, и направление атаки никак не



зависит от стороны, в которую смотрит боец. Даже пообвыкнув, смириться с этим крайне тяжело. Когда настает пора уподобиться Марио и жадно выхватывать драгоценные кругляшки из-под носа оппонента, игрок встречается с проблемой скрытой камеры и жуткой планировки этапов. Ежели и после этого геймер все еще в состоянии сжимать геймпад потными руками, суставы пальцев будут добиты при попытке осилить ночной этап. Долго перечислять не надо – хватит одной только гребли на лодках, где аналоговые рукоятки отвечают за весла. А чего стоит танк, основы управления которым можно смело преподавать в школе... Поскольку возможность нормально контролировать игровой процесс отсутствует, сидеть за каждым соревнованием придется адски долго. Что ж, запасайтесь средствами от геморроя.



При этом AE: P&P – игра неземной красоты: невероятно стильный дизайн (как уровней, так и персонажей), множество ярких красок, обилие текстур и чудесные cut-сцены. Прямо диву даешься, что над графикой достаточно проходной игры поработали так кропотливо. Ape Escape: Pumped & Primed почти удалась, почти состоялась как хит, но всего один недостаток сводит почти все плюсы на нет. Надобность в наиболее играбельной составляющей – в файтинге – безоговорочно отпадает, если у вас имеется Dreamcast с двумя частями Power Stone или хотя бы Onimusha Blade Warriors. Кладем игру туда, откуда взяли, – и дружно медитируем в ожидании Ape Escape 3. ■

## АЛЬТЕРНАТИВА

### НЕ СРАВНИТСЯ С



Mario Party 5

### ХУЖЕ, ЧЕМ



Ape Escape 2

## ВЕРДИКТ

### НАША ОЦЕНКА:



6.0

### Наше резюме:

Могла получиться отличная игра, если бы авторы не напортачили с моделью управления и концепцией этапов.

## ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ

А знаете ли вы, что оригинальная Ape Escape (1999 год, PS one) была игрой, которая предъявляла к системе аппаратные требования? Детище SCEI не желало грузиться дальше начальных экранов, если игрок применял стандартный геймпад вместо новаторского по тем временам Dual Shock. AE использовала все кнопки DS, а потому обычным контроллером обойтись никак не получалось.



КНУТ И ПРЯНИК	
	<b>Плюсы:</b> На редкость красивая графика, изумительный дизайн, потрясающие сюжетные вставки, разнообразные состязания.
	<b>Минусы:</b> Невыносимо извращенное управление, халтурная проработка некоторых видов соревнований.



СТОИТ ЗАСВЕТИТЬ ОБЕЗЬЯНЕ ПАЛКОЙ В ЛОБ ИЛИ ПАЛЬНУТЬ ИЗ РОГАТКИ В ЗАТЫЛОК, КАК ЕЕ ПЫЛ СТАНОВИТСЯ УМЕРЕННЕЕ.



МАХАТЬ ДУБЬЕМ – ЭТО ДАЖЕ НЕ ИСКУССТВО, ЭТО ЦЕЛАЯ НАУКА, ВЕДЬ ПОСТОЯННО ИСТЯЗАТЬ ИЗ НАДОЕДАЕТ ДО УПОМОРАЧЕНИЯ.





**Автор:**  
Юрий Воронов  
voron@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	fighting
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi Universal Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Genuine Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.fightclubgame.com>

# Fight Club

Создание игр по фильмам всегда прельщает разработчиков, желающих заработать много денег на проекте, который купят только из-за названия.

Сколько мы их уже видели – не счесть. И вот пополнение – игра Fight Club, созданная по мотивам фильма «Бойцовский клуб». Хотя и от него в игре осталось-то всего ничего. Имена основных персонажей, мыло на обложке диска, да музыка от Dust Brothers! Будь здесь хотя бы Тайлер похож на Бреда Пита, который играл его в фильме, это было бы уже что-то. Но нет, все персонажи носят только имена, но никак не лица героев фильма. Так же и сюжет. Он пытается хоть как-то «пристроиться» к общей идее Fight Club, но в нем нет никакой глубины и интереса.

Режим «story», который обязан быть главным в игре, выполнен из рук вон плохо. Здесь, как в режиме аркады, нам предстоит по очереди уложить десяток бойцов и встретиться в конце с боссом. А разница лишь в том, что между боями нам будут показывать заставки, состоящие из статичных картинок и плохой закадровой озвучки.

Но ведь не ради сюжета мы играем в Soul Calibur, правда? С геймплеем нас тоже ждет разочарование. Боевая система непродуманна, несбалансированна и просто скучна. А персонажей хоть и достаточно, толку от этого никакого. В игре есть три стиля боя – Martial Arts, Grappler и Brawler. И каждый персонаж владеет каким-то из них. Вот и выходит, что в Fight Club всего-то



три персонажа! Единственное, что привлекает поначалу, – кровь, брызжащая во все стороны и стекающая по экрану. Да добивания, в которых можно сломать руку или позвоночник сопернику. Но радость они доставляют первые десять минут, затем понимаешь, что здесь все тоже плохо – добивания у всех одинаковые и после тридцатого перелома позвоночника все это начинается жутко надоедать.

Возникает резонный вопрос – есть ли у игры хоть какие-то плюсы? Да – есть! Первый – ее графика. Весьма хорошие модели персонажей, неплохое освещение, многоуровневые арены. Синяки, рассечения и кровь, текущая по лицам и телам персонажей, – все выглядит хорошо. Арены в большинстве своем воссоздают какие-либо локации из фильма, что тоже плюс. А главное – у игры весьма хороший саундтрек. Но, похоже, на него-то и ушли все деньги. Ведь здесь есть песни от Limp Bizkit и Korn, оригиналь-



ная музыка из фильма от Dust Brothers и еще с десятка хороших треков. Однако общее впечатление от игры это не исправляет. Если вы не жуткий фанат фильма и не любитель молотить кнопки и смотреть на кровь, стекающую по экрану, то даже близко не подходите к этому скучному, сырому, недоделанному проекту, по недоразумению получившему такую хорошую лицензию. ■



## Почему так долго?

Непонятно, почему лицензию на Fight Club не купили раньше? Ведь фильм вышел аж в 1999 году! И фанатов у него было море. Выпустив на волне жуткой популярности такую игру, можно было заработать намного больше денег. А сейчас не все и вспомнят, что это за фильм такой.

## АЛЬТЕРНАТИВА

### НА УРОВНЕ



Kakuto Chojin

### ХУЖЕ, ЧЕМ



Def Jam: Fight for NY

## ВЕРДИКТ

### НАША ОЦЕНКА:



5.0

### Наше резюме:

Еще один проходной проект, заповоривший великолепную лицензию. Жаль, очень жаль.

## КНУТ И ПРЯНИК



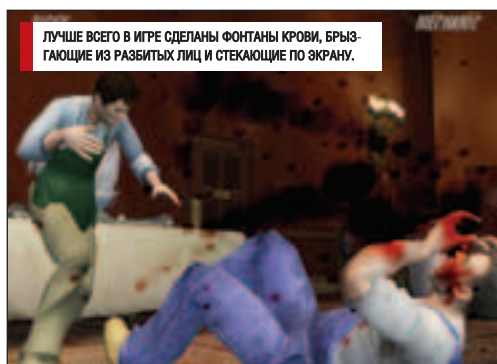
### Плюсы:

Неплохая графика, хороший саундтрек. Первые десять минут очень весело. Особенно смотреть на добивания и кровичку.



### Минусы:

Никудышная боевая система, ужасный режим Story, плохая озвучка, игра жутко надоедает за полчаса.



ЛУЧШЕ ВСЕГО В ИГРЕ СДЕЛАНЫ ФОНТАНЫ КРОВИ, БРЫЗГАЮЩИЕ ИЗ РАЗБИТЫХ ЛИЦ И СТЕКАЮЩИЕ ПО ЭКРАНУ.



ОСНОВНОЙ ПРИЕМ, КОТОРЫМ ПОСТОЯННО, РАЗ ПО ПЯТЬ ПОДРЯД, ПОЛЬЗУЕТСЯ КОМПЬЮТЕР, – ЭТО ПОДСЕЧКА.



ЖАЛЬ, ТЕМУ С ДОБИВАНИЯМИ РАЗРАБОТЧИКИ СОВСЕМ НЕ РАЗВИЛИ. ВОТ СДЕЛАЛИ БЫ ИХ ШТУК ПО ДЕСЯТЬ, И ЧТОБЫ В СЕРЕДИНЕ БОЯ МОЖНО БЫЛО ВЫПОЛНЯТЬ!



Автор:  
**Spriqgan**  
 spriqgan@animag.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=750092>

# Mega Man X8

В Сарсом совершили ошибку – Mega Man X7. Не прошло и года, как оплошность исправлена. Но – не без помарок.

**Д**ебют героического робота на PlayStation 2 послужил наглядным доказательством того, что действие всех игр сериала Mega Man X обязано развиваться только в двух плоскостях – и никак иначе. Седьмой эпизод был объективно безатмосферен, обладал несуразными видеовставками, а многочисленные накладки с камерой усложняли и без того непростой игровой процесс. К счастью, Mega Man X8 (MMX8) создана с учетом фанатских недовольств, так что у нас есть неплохой повод радоваться. Первым сверхурочную миску горячего рамена заслуживает сценарист –

начальная заставка при просмотре отчетливо проецируется в текст хорошо написанной научно-фантастической притчи. В ней повествуется о все еще кошмарном состоянии Земли (там даже не Silent Hill, а самый настоящий Fallout), об активно перебирающихся на Луну людях и новой расе врагов, которые захватывают эдакий межпланетный мост, попутно разворачивая войну с целью изменения мира. Знакомые с предыдущими частями отлично помнят, что раньше фабулы были гораздо проще – игрока сразу же тыкали носом в бесконечное противостояние своры командора Сигна-

са (Signas) и мерзких мавериков. Наверное, тут должен возникнуть вопрос: знаменует ли сие продвинутое введение качественное «взросление» сюжета? Увы, здесь нам хотелось бы большего, однако прогресс налицо: диалоги вызывают гораздо меньше умиления. Впрочем, реплики героев не воспринимались бы всерьез, будь они за авторством хоть самого Фрэнка Герберта – жанр не располагает. Но как вам наличие нескольких возможных развязок истории, господа? При шлифовке игрового процесса авторы то и дело вспоминали основы основ сериала, одновременно тщательно обдумывая свежие детали. Первая приятная новость – игра вновь стала полностью двухмерной, а о кошмарах MMX7 напоминают лишь уровни, где приходится пилотировать всяческую технику. Все остальное выполнено в лучших традициях Klonoa 2: Lunatea's Veil или Viewtiful Joe – «трехмерность» всего лишь добавляет динамики, но не более того. Локации заметно отличаются друг от друга: где-то необходимо остановить обезумевшего маверика-гиганта, для успешного продвижения в другом месте придется считаться с законом всемирного тяготения, а бывает и так, что оказываешься в самой настоящей компьютерной программе – тогда уж только поспевай удивляться иллюзиям да

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

### Наше резюме:

Одна из лучших игр сериала, способная тягаться с MMX6 на PS one. Устранено большинство недостатков прошлой части.

### HELLO, NAVI

У Алии (Aia), привычного оператора наших отважных воинов, появились конкурентки. Теперь, помимо решительной и умной девицы, навигатором может быть мрачноватая Лэйер (Layer; анализирует способности врагов и боссов) или веселенькая Паллетт (Pallette; помогает в поиске верного пути).

БОССЫ В МЕГАМЕНАХ ВСЕГДА ОТЛИЧАЛИСЬ ЭКСТРАВАГАНТНЫМ ВНЕШНИМ ВИДОМ.

## ЧТО БЫЛО ПЛОХО

MMX7 отвращала, в первую очередь, трехмерными отрезками этапов. Раздолбайская камера в сочетании с неподобающей планировкой уровней легко сводили шанс успешного прохождения к минимуму. При создании MMX8 разработчики одумались и просто воспользовались схемой «2D в 3D» (нечто похожее можно наблюдать в Viewtiful Joe).



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Неплохая графическая оболочка, выдержанный геймплей, много качественных нововведений, терпимый американский дубляж, симпатичные видеоролики.



#### Минусы:

Несбалансированная команда героев, плохие 3D-модели, очень высокая сложность, отсутствие оригинальной озвучки диалогов.



КАТАНИЯ НА РАЗНОМАСТНЫХ СРЕДСТВАХ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ УБОГИ – АВТОРЫ MMX ВСЕ НИКАК НЕ НАУЧАТСЯ ГРАМОТНО РАБОТАТЬ С 3D.



КОГДА ПАРА ОХОТНИКОВ БЬЕТСЯ ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ, ИХ УЖЕ НИКОМУ НЕ ОСТАНОВИТЬ.





СТОИТ КАМЕРЕ ВЗЯТЬ КРУПНЫЙ ПЛАН – КАК МОМЕНТАЛЬНО ВСПЛЫВАЮТ ВСЕ УЖАСЫ МОДЕЛЕЙ УЧАСТНИКОВ ДЕЙСТВА. БЛАГО, ЭТО ДОВОЛЬНО РЕДКИЙ СЛУЧАЙ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Mega Man X7

РОДНЕЕ, ЧЕМ



Mega Man X: Command Mission

миражам. Кроме того, уровни зачастую не исчерпываются однократным прохождением: случается, что герои возвращаются с миссии, а в командном центре гремит «красная» тревога – значит, некогда «очищенную» зону вновь постигла какая-то напасть. Концепции отнюдь не ограничиваются банальным «blast away & go, go, go!» – каждое новое задание подразумевает совершенно разные методы решения проблем, борьбы с врагом, передвижения и, конечно же, новых харизматичных боссов. Как и прежде, для победы над последними очень рекомендуется применять их же оружие – обычно сила одного босса является слабостью другого. Словом, в MMX8 тоже следует шагать по локациям в определенном порядке (не хаотически).

При шлифовке игрового процесса авторы то и дело вспоминали основы основ сериала.

Как и в MMX7, сравнение боевых качеств персонажей говорит не в пользу Икса (X): главный герой очень ограничен в движении, да и в стрельбе не особо успешен. Зиро (Zero) не подходит для большинства потасовок, но, по крайней мере, обладает возможностью двойного прыжка, а фотонный меч – все еще страшнейшая угроза для крупных скоплений врагов, практикующих ближний бой. Уже исторически сложилось, что оба ветерана не годятся в подметки новобранцу Акселю (Axl): нарисовавшись лишь в прошлой игре, этот лихач до сих пор

осыпает неприятеля градом смертоносных пуль, а способность к левитации помогает в перемещении, оставляя далеко позади всякие двойные прыжки. Спрайты почти исчезли – наслаждаться трудами художников теперь можно только во время чтения диалогов, когда по краям окошек располагаются мордашки говорящих. Все остальное выстроено сплошь из полигонов: бэкграунды, модели персонажей – абсолютно все. Смотрится на удивление захватывающе – уж точно лучше MMX7, щеголявшей надоедливым self-shading. Окружающая среда положительно удивляет количеством анимированных объектов, благодаря чему уровни кажутся живыми. Видеоролики – на порядок лучше тех, что мы созерцали раньше: по стилю напоминают Breath of Fire V: Dragon Quarter, а по качеству – недавнее аниме Appleseed.



НОВИЧОК АХЛ. ПО БОВЕЫМ КАЧЕСТВАМ ЗАМЕТНО ПРЕВОСХОДИТ ОРИГИНАЛЬНЫХ ГЕРОЕВ СЕРИИ.

Mega Man X8 вышла неплохой игрой, которая будет воспринята преданными поклонниками как подарок судьбы – после седьмого приключения сложно желать чего-то лучшего. Однако простой любитель двухмерных платформеров может не очень обрадоваться – проект не дотягивает до второй сказки про котенка Клоноа, равно как и до историй супергероя Джо. ■



ИКС ДОЛГО ЗАПРЯГАЕТ, ДА БЫСТРО ЕДЕТ – ЕГО ГИГАНТСКАЯ ВОЛНА НАНОСИТ СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УРОН.





**Автор:**  
Илья Ченцов  
chen@gameland.ru



# SID MEIER'S PIRATES!

Краткий курс пиратства от Сиды Мейера: тропические острова, золотые дублоны и роман с губернаторской дочкой.

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	RPG/strategy/management
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Firaxis Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PIII 1ГГц, 256 Мбайт RAM,  
3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.atari.com/pirates/pirates/index.php>

«Я знаю, Джимми, вы бы хотели быть пиратом, но в наше время это невозможно», – сокрушался в тридцатых годах прошлого века Александр Вертинский. С тех пор минуло уже семьдесят лет, но мальчишки по-прежнему бредят флибустьерской вольницей. Некоторые начинают заниматься производством и продажей контрафактной продукции, пока не убеждаются, что жизнь компьютерного пирата сильно отличается от похождений отважного морского разбойника. Другие находят приличную работу с девяти до шести, а вечером воплощают свои мечты, включая компьютер или приставку и запуская любимую игру. В 1987 году выбором виртуального флибустьера была, без сомнения, игра Sid Meier's Pirates!

«Что это еще за ретро-посиделки? – возмутитесь вы, – на дворе-то, почитай, третье тысячелетие. Посвежее игру выбрать не могли?» Хорошо, вот вам игра посвежее. Называется... Sid Meier's Pirates!

НАМ КАЖЕТСЯ, ЧТО РАЗРАБОТЧИКИ НЕСКОЛЬКО ИДЕАЛИЗИРУЮТ ПИРАТОВ. ВЗГЛЯНИТЕ НА КОНЦЕПТ-АРТ. МИЛЫЕ ЛЮДИ, ВЫ НЕ НАХОДИТЕ?



вет. Действительно, внешне игра местами напоминает вовсе не флагианы морского жанра от «Акеллы», а социальный симулятор от Maxis (вторую его часть). Виною тому очень похожий, мультяшно-реалистичный, облик персонажей, а также своеобразный язык, на котором бормочут герои Pirates! По содержанию же проект похож на «Космических рейнджеров», но он гораздо проще – как по механике, так и по сложности. Если «Рейнджеры» – развлечение хардкорное, требующее немалого умения и самоотдачи от игрока, то «Пираты» – игра, если можно так выразиться, «попкорная». Доиграть до конца – дело почти невыполнимое, да и ненужное. А вот потратить

на нее полчаса в обеденный перерыв – самое милое дело. За это время вы легко сможете потопить парочку кораблей, закрутить роман с губернаторской дочкой или взять штурмом вражескую столицу. Впрочем, представим слово участнику событий...

## ИЗ ДНЕВНИКА КОРПОРАТИВНОГО ПИРАТА

16 августа 1600 года.  
Сегодня, по счастливому стечению обстоятельств, я был выбран капи-

## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Port Royale

ПРОЩЕ, ЧЕМ



«Космические рейнджеры»



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Не симулятор пиратской жизни, но кино про пиратскую жизнь. Винтажный гейм-поп-корн.

### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Непринужденность игрового процесса. Интересные и разнообразные задачи как краткосрочного, так и глобального характера.



#### Минусы:

Рудиментарный сюжет. При длительной игре все-таки появляется ощущение некой монотонности.

## «Левый борт, огонь!»

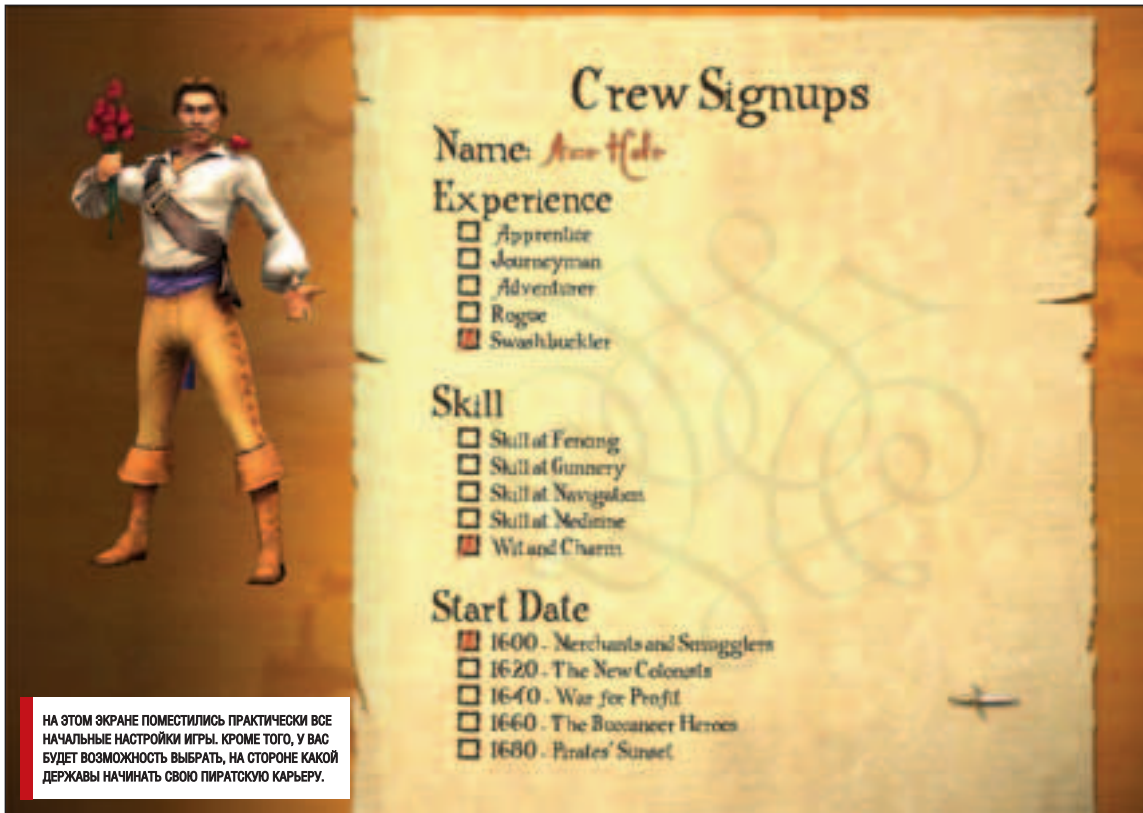
Разберем основные отличия морского боя от, например, космического. Это, во-первых, наличие ветра и течения, на которые надо делать поправку при движении. Во-вторых, стрельба идет с бортов, а не «из носа» корабля. В-третьих, разнокалиберными ядрами можно дырявить корпус судна и паруса, либо выводить из строя команду.



КАРТА НАЗЕМНОГО БОЯ ТОЖЕ ТРЕХМЕРНА, ХОТЯ С ВЫСОТЫ ЭТОГО И НЕ ВИДНО. НО КАМЕРУ МОЖНО ПРИБЛИЗИТЬ.



МОРЯКОВ С ПОБЕЖДЕННОГО СУДНА МОЖНО УГОВОРИТЬ ПЛАВАТЬ ПОД ВАШИМ НАЧАЛОМ.



НА ЭТОМ ЭКРАНЕ ПОМЕСТИЛИСЬ ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕ НАЧАЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ ИГРЫ. КРОМЕ ТОГО, У ВАС БУДЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБРАТЬ, НА СТОРОНЕ КАКОЙ ДЕРЖАВЫ НАЧИНАТЬ СВОЮ ПИРАТСКУЮ КАРИЕРУ.

**Поворот оверштаг**  
Плавание по глобальной карте – само по себе мини-игра. Ветер то дует, то нет; то он попутный, то не очень; и вот уже игрок на практике постигает, что такое «ходить галсами» и чем опасны морские штормы. Или почти опасны. В Pirates! штормы карманные: территорию бушующей стихии легко пере-сечь. И, разумеется, ника-кой морской болезни!



таном шляпа «Мечь». Я чувствую, что это только первая ступень моей карьерной лестницы. Проанализировав ситуацию на рынке вакансий, я решил стать капером на службе у голландцев. Теперь у меня есть официальное разрешение на грабеж испанских судов.

## У голландцев я, разумеется, на хорошем счету. Вот что значит классный пиар!

17 августа 1600 года.  
Моя первая деловая встреча с представителями конкурирующей организации. Поприветствовав испанцев троекратным прицельным залпом из

пушек, мы высадились на их корабль, где я провел недолгую беседу с капитаном, сопровождаемую демонстрацией моего виртуозного владения шпагой (нет, это были не слай-

ды). Буквально пораженный моими отточенными доводами, капитан спешно подал в отставку, оставив мне свое судно вместе с грузом и матросами. Тех из них, кто был согласен с нашей генеральной линией, мы с радостью приняли в свои ряды.

### Трое из ларца, неодинаковых с лица

Игровая графика не только симпатична, но и весьма разнообразна. Особенно «повезло» в этом отношении вражеским капитанам – вы можете сойтись на дуэли по крайней мере с тремя десятками противников разной внешности. Всех знаменитых пиратов, вроде Черной Бороды или Моргана, легко узнать. Губернаторы городов, принадлежащих разным странам, также выглядят по-разному: добродушный толстячок-голландец, худой британец в парике, испанец – этаким Мефистофель с усиками, а француз похож на Людовика XIV. Жалко только, что облик главного героя неизменен. Вероятно, потому, что он намертво вписан в стартовый ролик игры.



30 августа 1600 года.  
Как я и предсказывал, мои дела пошли в гору. Я захватил около десятка испанских судов, два или три из них теперь плавают под моим флагом, а остальные пущены ко дну. Испанцы уже боятся одного моего имени, а их страховые компании назначили немалую награду за мою голову. У голландцев я, разумеется,



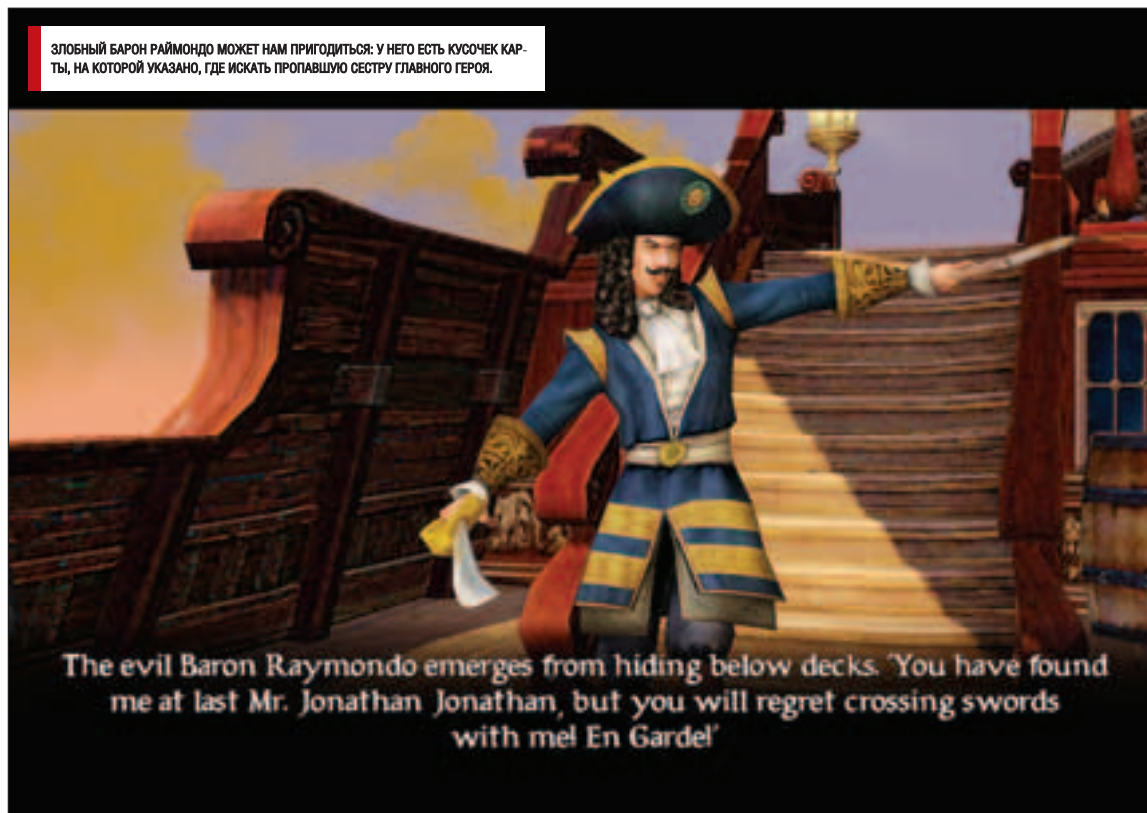
ЕСЛИ ВЕРИТЬ «ПИРАТОПЕДИИ», COOPER ОТВЕЧАЕТ НЕ НА ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ (КАСТАИ, УЖЕ НЕ ОТВЕЧАЕТ – ПРИМ. РЕДАКТОРА), А ЗА ХРАНЕНИЕ ПРОБИАНТА В БОЧКАХ.



РАЗРАБОТЧИКИ УДЕЛИЛИ ВНИМАНИЕ ДАЖЕ МЕЛКИМ ДЕТАЛЯМ: ПРОПИСАНЫ И НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ, И ДАЖЕ ПРОЛИВЫ.

**Карибские блюзы**

Музыка в игре классического пиратского разлива. Похожие мелодии были в играх серии Monkey Island или в фильме «Пираты Карибского моря». Посещая различные уголки города, вы услышите, как основная музыкальная тема плавно становится «придворной» в доме губернатора и «кабацкой» в таверне.



**Паруса красим сами**



В папке «Sid Meier's Pirates!\ custom» вы найдете рисунки флагов и парусов, которые предлагаются вам на выбор в игре, в формате dds. Если готовые эмблемы вас не устраивают, никто не мешает вам создать собственный пиратский «логотип» или отредактировать существующий.



на хорошем счету – мне уже было пожаловано звание капитана. Вот что значит классный пиар!

*1 сентября 1600 года.*  
 День знаний у примитивных племен! Пользуясь случаем, хочу поблагодарить компанию Firaxis за предоставленные ими интерактивную карту и «Пиратопедию». С помощью карты я могу легко и быстро получить информацию о любом населенном пункте – это особенно полезно при планировании торговых рейсов. А «Пиратопедия» раскрывает все секреты нашего нелегкого ремесла – от нападений на форты до дележа награбленного, и даже содержит исторические справки и биографии знаменитых пиратов. Все это – в гипертекстовом формате с удобной системой ссылок. «Пиратопедия» составит

достойную компанию вашему судовому журналу!

*3 сентября 1600 года.*  
 Моя команда, наконец, достигла достаточных размеров, чтобы мы смогли замахнуть на штурм вражеский город – Сан-Хуан. Впрочем, как оказалось, пираты не могут достойно сражаться, если у них под ногами не качается палуба. Несмотря на то, что нам удалось заполучить тактическое преимущество, спрятавшись в джунглях, в конечном итоге мы все равно потерпели поражение и вынуждены были отступить. К сожалению, морской устав запрещает обстреливать города с кораблей. Кто его писал, интересно мне знать?

*4 сентября 1600 года.*  
 После неудавшегося штурма я ре-

шил отправиться на разведку в Сан-Хуан в одиночку. Прогуливаясь по городу, я ловко оглушал зазевавшихся стражников мешочком с песком, пока не встретился с одним из них лицом к лицу. К сожалению, свою шпагу я оставил на корабле, так как боялся, что сломаю ее, перелезая через многочисленные заборы. Мои объяснения никого не убедили – меня схватили и бросили в тюрьму. Похоже, я становлюсь настоящим олигархом.

*5 октября 1600 года.*  
 Перечитывал судовой журнал, который мне милостиво разрешили оставить в камере. Много думал. Оказывается, мне нужно победить девять знаменитых пиратов, найти девять сокровищ и четырех родственников.





25 декабря 1600 года.  
Протискиваясь через решетку моей камеры, чтобы оставить свои рождественские дары, Святой Николай немного разогнул ее прутья. Думаю, стоит воспользоваться случаем.

26 декабря 1600 года.  
Выбраться из города оказалось

гораздо проще, чем прокрасться внутрь. Мои природные лидерские качества позволили мне без особых усилий вновь собрать команду и продолжить свою карьеру.

1 января 1601 года.  
Примитивные племена, не верящие

в Святого Николая, в этот день отмечают Новый Год. Говорят, ближе к полюсам моря скованы льдом. А у нас на Карибах всегда тепло. Иногда, правда, бывают шторма, но при определенной сноровке их можно использовать для ускоренного передвижения, если обходить по кромке.

10 января 1601 года.  
Незнакомец в таверне продал мне карту с указанием местоположения пиратского клада. Странная закономерность – в любой таверне на Карибских островах всегда можно найти незнакомца, который продает какие-нибудь уникальные вещи, либо готов поделиться информацией. Видимо, это представители профсоюза полезных NPC.

12 января 1601 года, утро.  
Стали на рейд у острова, где, согласно карте, должен быть зарыт клад.

12 января 1601 года, полдень.  
Ищем клад.

12 января 1601 года, два часа пополудни.  
Ищем клад. Эти заступы такие тяжелые!

12 января 1601 года, вечер.  
Нашли! Странно, что этот клад пролежал столько времени нетронутым. Здоровенную кучу камней заметил бы и слепой. Под ними оказался закопан сундук, а в сундуке – 4000 золотых дублонов. Если верить судовому журналу, нам осталось найти еще восемь кладов.

15 января 1601 года.  
Сегодня был на приеме у губернатора. Его дочь в очередной раз пригласила меня на бал. Похоже, она издевается – я же совсем не умею танцевать! Мне, знаете ли, шпага мешает. А может, девица в меня влюбилась?

## Краткое руководство фехтовальщика

Дуэли в Sid Meier's Pirates! весьма зрелищны. Противники скидывают друг друга с лестниц, раскачиваются на корабельных канатах и не брезгают запустить друг в друга подвернувшимся под руку ушатом. Однако с игровой точки зрения поединки просты: есть три удара – укол, рубящий сверху и рубящий снизу. На каждый из ударов – по одному защитному движению: укол можно парировать, от верхней атаки пригнуться, от нижней – подпрыгнуть. Успешно защитившись от удара, можно контратаковать. Вот и все премудрости. А подручные средства, вроде заботливо разложенных на палубе багров, персонажи используют автоматически.



22 декабря 2004 года, вечер.  
Ко мне только что подошел начальник и спросил, почему я играю в рабочее время. Я объяснил ему, что это «Пираты». Тот проворчал что-то про компьютер ХТ, молодость и учебу в институте и пообещал, что если я отдам ему диски с игрой, то мне ничего не будет. ■



В РЕЖИМЕ SNEAK МОЖНО ПРЯТАТЬСЯ ЗА ПРЕДМЕТАМИ ОКРУЖЕНИЯ И ПЕРЕЛЕЗАТЬ ЧЕРЕЗ НЕВЫСОКИЕ СТЕНКИ.



ИНОГДА В МОРСКОМ БОЮ НАШЕМУ ФЛАГМАНУ ПРОТИВСТОЯТ СРАЗУ ДВА КОРАБЛЯ – ТОРГОВЕЦ И ЕГО ЭСКОРТ.



Автор:  
Сергей Овчинников  
ovch@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Софт Клуб
■ РАЗРАБОТЧИК:	SCEE London (Team Soho)
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.getaway.ru>

# The Getaway: Черный понедельник

Один из флагманов британской игровой индустрии, проект The Getaway, превратился в сериал и отправился покорять российский рынок.



За прошедшие с момента запуска первой части игры два года в жизни студии Team Soho произошла масса перемен. Окончательно объединившись с другими лондонскими разработчиками, принадлежавшими SCEE, команда постепенно привыкла к новому наименованию SCEE London, которое, увы, мало что говорит об эпатажном и баснословно дорогом районе Soho, в котором располагается ничуть не менее эффектный офис разработчиков. Идеолог и вдохновитель жестокого и кинематографичного The Getaway Брендон Макна-

мара покинул студию и отправился в далекую Австралию создавать суперсекретный проект для PlayStation 3. А The Getaway стал платиновым релизом в Великобритании (общеевропейские продажи составили 3 миллиона копий), достиг миллионного тиража в США и даже удачно выступил в Японии, где игру распространяла смелая компания Carcom. Неужели после такого триумфа оставались хоть какие-то сомнения относительно выпуска продолжения? Над Getaway 2 работала, фактически, та же самая команда, которая

потратила четыре года на создание первой части игры, однако на работу с сиквелом было отведено вдвое меньшее количество времени. С уходом Макнамары, который, фактически, взял на себя ответственность за все технические недочеты The Getaway, команда с удвоенным упорством взялась за дело. Одним из важнейших этапов работы было не создание сюжета, не съемка сюжетных роликов и даже не выбор главного героя, а кропотливая работа над ошибками, причинившими столько неудобств игрокам. За неудобный интерфейс, корявую камеру и обилие багов The Getaway ругали практически все журналисты, соглашаясь при этом, что будь в проекте меньше таких технических ляпов, ему была бы уготована судьба настоящего суперхита, игры года, не меньше. Удалось ли лондонцам справиться с графическим движком и интерфейсом собственной разработки, при этом сохранив уникальную атмосферу первой части? А как насчет нововведений? Ведь конкуренты (в первую очередь, шотландцы из Rockstar North, конечно же) не дремлют... «The Getaway: Черный понедельник» (таково официальное название русскоязычной версии игры, выпущенной компанией «Софт Клуб») предлагает нам уже привычную прогулку по улицам криминального Лондона с попутным разглядыванием досто-



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★ | 7.5

Наше резюме:  
Продолжение знакового проекта наделяет уже несколько меньше шума, чем оригинал, хотя, честно говоря, сиквел получился интереснее первой серии.

### Getaway для PSP?

Несмотря на отсутствие официальной информации о будущем сериала The Getaway (сначала стоит все-таки дождаться результатов продаж), будущее это не столь туманно, как берега Темзы. Следующим проектом под маркой The Getaway будет одноименная игра для PSP, работы над которой полным ходом ведутся в SCEE London. Как и все прочие проекты SCEE для PSP, это не порт, а абсолютно новый проект.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Большой, почти настоящий виртуальный Лондон, огромное разнообразие заданий, правильная атмосфера, закрученный сюжет.



#### Минусы:

Доставшиеся в наследство от The Getaway технические ляпы, лишь частично исправленные.



ФИЗИКА ПОВРЕЖДЕНИЙ АВТОМОБИЛЕЙ РЕАЛИЗОВАНА ОТЛИЧНО.



МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ В СЮЖЕТНЫХ РОЛИКАХ УСТУПАЮТ В ДЕТАЛИЗАЦИИ ЛУЧШИМ ИЗ ЛУЧШИХ В ИНДУСТРИИ, НО ЯВНО ПРЕВОСХОДЯТ БА.

ТЕМЗА, БЕЗ СОМНЕНИЯ, ДОБАВИТ КОЛОРИТА В ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС. ИНТЕРЕСНО, КАКИЕ ЕЩЕ ИСТИННО АНГЛИЙСКИЕ ШТУЧКИ ПОЯВЯТСЯ, К ПРИМЕРУ, В GETAWAY 3?



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



True Crime: Streets of LA

ХУЖЕ, ЧЕМ



Grant Theft Auto: San Andreas



ВЗЯТЬ МИРНЫХ ЛЮДЕЙ В ЗАЛОЖНИКИ В GETAWAY 2 – ВСЕ РАВНО ЧТО ВЫПИТЬ ЧАШКУ ЧАЮ. С МОЛОКОМ.

римечательностей и непременно тест-драйвом лучших представителей британской автопромышленности. Та же атмосфера, те же улицы... Впрочем, не совсем так. Общая площадь воссозданного урбанистического рая сохранилась – всего около 40 квадратных километров, детально воспроизводящих почти все содер-

Игроку отныне открыты обширные пространства вторых-третьих этажей домов и даже их крыши.

жимое кольцевой ветки лондонского метрополитена (а это и есть все самое интересное, что можно увидеть в британской столице). Зато изменился уровень детализации. Теперь

на улицах больше «настоящих» магазинов и «настоящих» ресторанов, появилась масса мелких переулков и тупичков, которых в настоящем Лондоне насчитываются тысячи. Но

самое главное в том, что город вырос не по горизонтали, а по вертикали. Игроку отныне открыты обширные пространства вторых-третьих этажей домов и даже их крыши, а прогулку за рулем Ровера или TVR можно запросто продолжить (на своих двоих, конечно) в знаменитой лондонской подземке, она же London Underground, она же The Tube и еще с десятком ярких непечатных названий. Картину дополняет Темза, сэр, которая для русского человека столь же близка и родна, как овсянка. Если бы авторы игры пошли на поводу у желания любым способом уделать GTA, то в следующем абзаце мне пришлось бы рассказы-

Русский Getaway

The Getaway: Черный понедельник – последний из троицы русскоязычных релизов для PS2 этой осени. Отличительная черта локализаций конца 2004 года – уровень выбранных проектов. Все-таки, Killzone, Jak 3 и Getaway 2 – это совсем не то же самое, что и мало кому известные за пределами России Primal и Ghosthuter. Отказ от полноценной русской озвучки в случае с Getaway более чем оправдан – все нюансы чисто английской матерщины на русском языке передать было бы чрезвычайно трудно. Впрочем, не стоит отчаиваться услышать в игре русскую речь – благодаря присутствию в сюжете русской мафии. Язык общения тружеников ножа и топора... правильно, он самый.



ЕСЛИ НАРУШИТЕ ПРАВИЛА ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ – ЗА ВАМИ НАЧНУТ ГОНЯТЬСЯ КОПЫ.



SCEE LONDON НЕ СОБИРАЮТСЯ ПРИУКРАШАТЬ ДЕЙТЕЛЬНОСТЬ. СКОРЕЕ, НАОБОРОТ. ИХ ЛОНДОН ГРЯЗНЕЕ И ОПАСНЕЕ НАСТОЯЩЕГО.

**Автомобили Getaway 2**

В игре представлено более 140 различных автомобилей и мотоциклов от пятнадцати производителей, таких как Mercedes (Brabus), Citroen, Renault, Rover, Peugeot, SEAT, Lancia, Lotus, TVR, Vauxhall, Mitsubishi, Ginetta, Triumph, CCM, Ducati, - нетипичный для европейца набор, который вполне обычен для Великобритании. Разумеется, все эти машины (за исключением пары-тройки появляющихся лишь в сюжетных роликах) доступны для угона и дальнейшего использования.

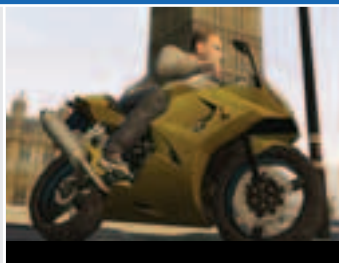


ПОГОНА С ПЕРЕСТРЕЛКАМИ ПО ГОРОДСКИМ КРЫШАМ РЕАЛИЗОВАНЫ В ИГРЕ ЧРЕЗВЫЧАЙНО ИНТЕРЕСНО, НА ХОРОШЕМ ГОЛЛИВУДСКОМ УРОВНЕ.

**Праворульные мотоциклы**



Существенным добавлением к модельному ряду «железных коней» Getaway 2 можно считать мотоциклетную технику, впервые появившуюся на улицах виртуального Лондона. Как и в GTA, мотоцикл частенько является куда более оптимальным средством передвижения, уж по крайней мере, более маневренным и соответственно, более эффективным на городских улицах.



вать о вертолетах, самолетах и самом удобном способе передвижения в пределах лондонской кольцевой – космической ракете Джона Кармака. К счастью, обитатели модного района Soho пока еще не сошли с ума и знают, где стоит остановиться. Главные персонажи первой серии игры во второй не задействованы, нам

придется вникать в хитросплетения абсолютно новой сюжетной линии и сопереживать трем новым главным героям: полицейскому по имени Бен Митчелл, боксеру Эдди О'Коннору и (сюрприз!) обворожительной девушке по имени Сэм. Ее роль в «Черном понедельнике» невелика, но оттого ничуть не менее значима. Разработчи-

ки, видимо, приняли во внимание тот факт, что одна из самых запоминающихся, пусть и отрицательных, ролей в первой части была сыграна именно девушкой. Стремясь добавить геймерам ощущения свободы, разработчики сиквела Getaway постарались минимализовать «эффект рельсов». Сюжетная линия структурирована не слишком строго, хотя разделение на главы, вроде бы, предполагает именно такую жесткую конструкцию. В пределах же каждого сюжетного отрезка у игрока появляется достаточно широкая свобода действий, и это при том, что настоящих сюжетных разветвлений в игре нет. Остроумно, в меру эффективно, но, конечно, шокирующие игроки быстро раскусят подобный фокус. В любом случае, двадцати двух глав большинству хватит на достаточно длительное время,

концовка игры на самом деле зависит от действий игрока, а после прохождения игры, как и в первом Getaway, город будет открыт для исследования и нескольких мини-игр. Несмотря на существенно расширенный игровой мир и симпатичные нововведения наряду со свежим интересным сюжетом (дождитесь появления представителей русской мафии!), основным вопросом, влияющим на вердикт в случае с Getaway 2, все же остается преодоление разработчиками многочисленных технических недоработок, доставшихся в наследство от первой части. Прогресс команды налицо – камеры в «Черном понедельнике» ведут себя намного естественнее, анимация персонажей перестала хромать на обе ноги. Интерфейс, ничуть не изменив своего основного кинематографического



ИМИТИРУЕМ КУХОННУЮ БЫТОВУХУ. НОЖИ И МЕБЕЛЬ, ВЕРОЯТНО, ИЗ ИКЕА.



СЭМ СПЕЦИАЛИЗИРУЕТСЯ НА СТЕЛС-МИССИЯХ...



ОТЛИЧНОЕ МЕСТО ДЕЙСТВИЯ, НАСТОЯЩАЯ НАХОДКА ДИЗАЙ-  
НЕРОВ – СВАЛКА СПИСАННЫХ ВАГОНОВ МЕТРОПОЛИТЕНА.



рам, SCEE London использует магниты и соответствующие датчики), то некоторым командам за последнее время удалось добиться более впечатляющих результатов и без помощи такой сложной техники – стоит взглянуть хотя бы на великолепные ролики в Def Jam: Fight for NY. Нельзя сказать, что произошедшие изменения серьезным образом влияют на общее восприятие игры. «The Getaway: Черный понедельник» по-прежнему весьма неповоротлив, персонажи все еще медлительны, а управление вызывает раздражение. С одной стороны, ляпов стало действительно меньше, играть проще и удобнее, с другой – совершенно непонятно, почему за два прошедших года нельзя было эти недостатки искоренить полностью. Именно это досадное и странно упорство разработчиков в результате стоило не меньше балла, а то и полутора, вычтенных нами из финальной оценки проекта, который во всем остальном является одним из интереснейших релизов года. ■

принципа «ничего лишнего на экране», стал несколько дружелюбнее. Графическая составляющая игры продемонстрировала видимый прогресс – текстуры зданий стали более четкими, а Лондон теперь не производит впечатление большого серого пятна. Особенно хорошо команда поработала над достопримечательнос-

тями – большинство известных мест выглядят будто напрямую перенесенными с фотографий. Пустоватые улицы, конечно, по-прежнему смущают, но тут, скорее всего, речь идет не о возможностях PS2 по прорисовке двадцати двухэтажных автобусов, стоящих в пробке на Пикадилли, а об игровом балансе, – каким образом,

спрашивается, можно устраивать автомобильные погони в городе, битком набитом автотранспортом? Что касается роликов на движке, созданных по продвинутой технологии, аналогичной motion capture (вместо камеры и кучи белых шариков, прилепленных к акте-

### Британский патриотизм

«Черный понедельник» – истинно британский игровой продукт (в отличие от насквозь американизированного Grand Theft Auto). Английская столица, английская подземка, английские интерьеры – благо разработчики сами трудятся в самом сердце столицы, а в их офисе имеется секретная комната, представляющая собой настоящий английский паб. Разумеется, не обошлось и без английских автомобилей – в игре, помимо примерно сотни автомобилей зарубежных марок представлена масса типично британских авто, от раритетных TVR до совершенно обыденных Роверов, встречающихся на каждом углу. Не стоит также забывать о весьма специфических лондонских такси и, разумеется, двухэтажных красных автобусах, разрисованных рекламой мюзиклов и...



МАШИНА ЗАЖАТА, ВПЕРЕДИ ПОЛИЦИЯ, ОСТАЕТСЯ ТОЛЬКО ПРЫГАТЬ С МОСТА...



ПОМОЙКА – ЕЩЕ ОДНА ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЬ НЕТУРИСТИЧЕСКОГО ЛОНДОНА.



**Автор:**  
Константин «Wren» Говорун  
wren@gameland.ru



# SingStar: Party



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	rhythm action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	SCEE Studio London
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.scee.com>

Танцевальные игры, кривляния перед EyeToy, а теперь еще и караоке – все это может превратить скучного геймера в подтянутого и интересного человека.

Оригинальный SingStar произвел революцию куда меньшую, нежели EyeToy, тем более что годом раньше вышла менее известная европейскому геймеру Karaoke Revolution. Проблема игры, однако, заключается в том, что по-настоящему «выстрелить» идея такого рода может лишь раз. SingStar ведь предложил никоим образом не новый способ управления видеоиграми, а лишь интересный алгоритм оценки качества пения геймера. Вокруг этого, увы, целую индустрию (сравнимую по масштабам с танцевальными видеоиграми) не построишь. Обновляемую ежегодно серию-другую – вполне. SingStar: Party предсказуемо предлагает набор из 30 новых песен и несколько в меру интересных режимов. Как можно понять из подзаголовка, отныне SingStar рассчитан на пение в компании – собственно, как и обычное караоке. Подключив к своей PlayStation 2 до четырех микрофонов, можно петь дуэтом, соревноваться друг с другом в одиночку или парами; наконец, есть режим Pass the Mic, где изображать из себя поп-звезду предлагается по очереди. В соревновании учитывается количество набранных очков. Если предложенные в SingStar: Party треки надоели, можно использовать диск оригинального SingStar в новых режимах. Алгоритм оценки пения в SingStar: Party работает точно так же, как и



ранее. Никакого распознавания речи нет; выдавать в микрофон можно что угодно (хоть матерные ругательства), лишь бы высота, тон и длительность звуков соответствовали шаблону. От уровня сложности зависит то, насколько лояльно игра относится к ошибкам. В конце каждой строчки песни на экран выводится вердикт – от «ужасно» до «великолепно». Некоторые слова подсвечены – при грамотном их «выпевании» можно получить дополнительный бонус. С точки зрения человека, никогда в жизни (даже на уроках музыки в школе) не певшего что-то осмысленно, SingStar представляет собой великолепный опыт. Методом проб и ошибок можно за пару вечеров запомнить слова и начать попадать по стрелочкам, то есть, по линейчкам. И, как и в случае с танцевальными играми, именно такие «нюобы» больше всего ценят возможность «виртуально», а затем и вполне реально научиться с грехом пополам, но петь. Естественно, и как иг-



ра для вечеринок, SingStar: Party имеет огромный потенциал, благо времени на освоение с управлением не требует совсем. Достаточно выбрать трек и взять в руки микрофон. Жаль лишь, что от оригинального SingStar сиквел отличается незначительно – это всего лишь дешевое дополнение. Однако от финальной оценки игры этот факт отнимает разве что полбалла. ■



У SINGSTAR ЕСТЬ СПЕЦИАЛЬНЫЕ МИКРОФОНЫ, ХОТЯ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ И СВОИ.

## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



SingStar

НА УРОВНЕ



Karaoke Revolution Volume 3

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

Наше резюме:

Хотелось бы получить целую серию игр SingStar с разными музыкальными жанрами. Как, собственно, и обещали когда-то.

## МОИ ЛЮБИМЫЕ ТРЕКИ

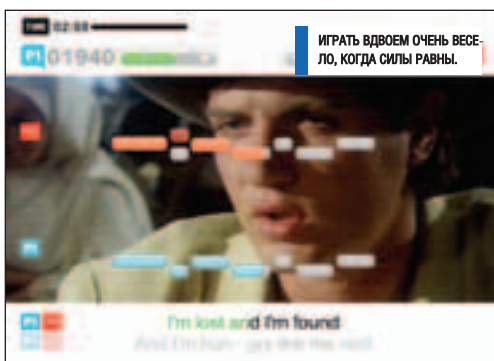
Полный список можно найти на официальном сайте, здесь же привожу наиболее интересные.  
Destiny's Child – Survivor  
Dido – White Flag  
Elton John & Kiki Dee – Don't Go Breaking My Heart  
Jamiroquai – Cosmic Girl  
Kylie Minogue – I Should Be So Lucky  
Pink – Just Like A Pill  
The Police – Every Breath You Take



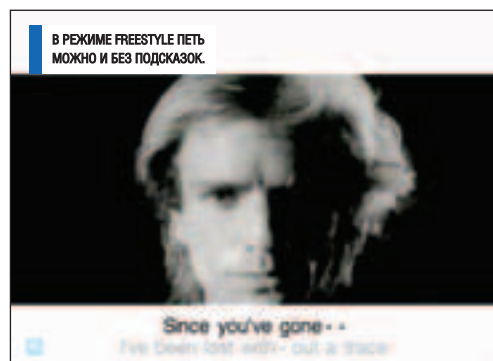
You're just like a pill  
Sweet as making me better

### КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**  
Уникальный геймплей, отличный дизайн, совместимость с оригинальным SingStar.
- Минусы:**  
Нововведения незначительны. Набор треков может понравиться далеко не всем.



ИГРАТЬ ВДВОЕМ ОЧЕНЬ ВЕСЕЛО, КОГДА СИЛЫ РАВНЫ.



В РЕЖИМЕ FREESTYLE ПЕТЬ МОЖНО И БЕЗ ПОДСКАЗОК.



I'm on the hunt for a-l-ter you  
Mouth is a-l-ter you



Хотите, потратив несколько минут, получить бесплатно новинку от российских издателей компьютерных игр?! Тогда смело заполняйте анкету и присылайте ее на адрес редакции: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652. 100 человек, первыми приславшие нам заполненные анкеты, получат подарок. Торопитесь!

1

Где Вы обычно покупаете компьютерные игры?

- интернет-магазин
- рынок
- обычный магазин
- специализированный магазин (только музыка и игры)
- павильон в торговом центре
- сетевой супермаркет

2

Какие диски с играми Вы обычно покупаете?

- только лицензионные
- только пиратские
- и лицензионные, и пиратские

3

Сколько Вы тратите в месяц на покупку игр?

- менее 100 рублей
- 100-300 рублей
- 300-500 рублей
- 500-1000 рублей
- более 1000 рублей

4

Отметьте 3 основных фактора, влияющих на решение о покупке игры:

- мнение друзей
- реклама в журналах
- статьи об игре
- оценки игры в журналах
- красивая картинка на упаковке
- цена
- то, что игра сделана по мотивам книги/фильма
- оформление упаковки игры
- описание игры на упаковке
- другое \_\_\_\_\_

5

Сколько часов в день Вы тратите на игры?

- час-два
- три- пять
- шесть-восемь
- более восьми часов
- я играю не каждый день:
- 3 раза в неделю
- 2 раза в неделю
- 1 раз в неделю

6

Играете ли Вы в игры повторно (т.е. после полного прохождения игры начинаете ее заново)?

- да
- нет

7

Сколько времени вы готовы ждать полную локализацию игры после выхода английской версии?

- месяц
- три месяца
- полгода
- не буду ждать

8

Влияет ли на решение купить игру то, что она разработана в России?

- да
- нет

9

Достаточно ли для вас наличие субтитров в игре?

- да, достаточно
- нет, игра должна быть полностью озвучена
- предпочитаю только английские версии
- все равно

10

Какая информация в журнале для вас наиболее интересна?

- новости индустрии
- редакторская колонка
- обзоры вышедших игр
- анонсы готовящихся игр
- «железные» рубрики
- интернет-рубрики
- новости киберспорта
- письма читателей

11

Какое количество купленных Вами игр вы даете своим друзьям поиграть?

- все
- примерно половину
- примерно четверть

12

Удавалось ли вам когда-либо копировать для друзей/у друзей игру с защищенного лицензионного диска?

- да
- нет

13

Каких российских издателей компьютерных игр Вы знаете?

---

14

Ваше хобби (кроме компьютерных игр)?

- музыка
- походы в кино
- походы в театр
- занятия спортом
- турпоходы и путешествия
- чтение книг
- просмотр телепрограмм
- другое \_\_\_\_\_

15

Как часто вы проводите апгрейт своего компьютера?

- раз в 2 года
- раз в год
- раз в полгода
- другое \_\_\_\_\_

16

Если Вам понравится музыка в игре, готовы ли Вы купить диск с саундтреком игры?

- да
- нет
- не знаю

17

Вы пользуетесь электронными энциклопедиями?

- да
- нет

ФИО \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_

e-mail \_\_\_\_\_

(если есть)

Город (область, район, поселок)

---





**Автор:**  
**Spriggan**  
 spriggan@animag.ru



# Viewtiful Joe 2

И года не прошло, как нам снова пора в Страну Кино. Будьте осторожны: суперзлодеи не дремлют.

Больше года назад Viewtiful Joe изрядно повеселила не слишком радостных владельцев GameCube – пригоршня стебов, нетипичная для японских проектов стилистика и лихой геймплей покорили немало сердец. Зная традиции Capcom, никто даже не пытался сомневаться в появлении сиквела. И пусть Viewtiful Joe 2 (VJ2) практически во всем копирует родоначальницу – нам ведь просто хотелось больше часов игрового времени, не так ли? Для галочки проект снабдили новой сюжетной завязкой. Вел. и Уж. Черный Император совершил дерзкое покушение на Страну Кино, и знакомые супергерои вызвались ему про-

тивостоять – помешать тирану завладеть всеми радужными статуэтками «Оскар», с помощью которых злодей мечтает осуществить самые страшные замыслы. Отныне Джо сражается бок-о-бок со своей очаровательной подружкой Сильвией, которая очень быстра, заряжена Силовой Любви и по части владения огнестрельным оружием составляет неплохую конкуренцию старичку Данте. Последний представляет собой не совсем легального иммигранта из Devil May Cry, заделавшегося в VJ2 бонусным игравельным персонажем, – как и в PS2-варианте первой игры, авторы припасли его «на сладкое».

Изменений в схеме геймплея почти нет, а имеющиеся в основном связаны с появлением девушки в голубом одеянии – немалую часть из заметно возросшего количества головоломок можно решить только посредством ее ударов и возможностей. Между борцами со злом игрок волен переключаться прямо во время схватки – персонажи сменяют друг друга подобно трио бравых реплидов из Mega Man X7. Помимо VFX-приемов ускорения, замедления и приближения камеры, протагонисты освоили «повтор»: магия голливудских спецэффектов утраивает результат действий. С помощью этого диковинного умения доведется не только увеличивать мощь атак или глотать три гамбургера вместо одного – навик станет чудным подспорьем в решении нетривиальных задач. Но у медали есть и другая сторона – существует опасность, например, трижды получить кулаком в челюсть. В остальном все по-старому – борцы за справедливость носятся по уровням, нещадно колотят богомерзких неприятелей и преодолевают разнообразные препятствия, после чего настает пора отлупить какого-нибудь крепыша-босса. Все это безобразие происходит на локациях, определенным образом напоминающих места из популярных фильмов. К примеру, первый этап имеет недвусмысленное сходство со спилберговским «Парком Юрского периода», а позже страстных любителей кино ожидает приключение в стиле «Семи самураев»

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Clover Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=750087">http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=750087</a>	



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:  
 ★★★★★★

8.5

### Наше резюме:

Одна из лучших старорежимных игр на консолях текущего поколения немногим совершеннее оригинала.

### ОН ОДИН, НО ОН – ДЖО

В 2003 году Viewtiful Joe был одним из самых заметных проектов в линейке GC-эксклюзивов (которые сегодня уже не эксклюзивы). Со временем игра была переиздана для PS2 – в новой версии появилась возможность сыграть за Данте из Devil May Cry. Скоро VJ можно будет наслаждаться на PSP и DS – карманные варианты обещают быть великолепными.

## ВЫ НЕ ПОВЕРИТЕ, НО... АНИМЕ!

Целых 52 серии – вот так вот, с пылу с жару. Сериал только начался, но уже ясно, что редкий японец будет на протяжении года раз в неделю включать TV Toکو и смотреть экранизацию, где, по сути, нет ничего хорошего, кроме темы опенинга в исполнении Avex Trax – стиль не сохранен, динамика игр не передана.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Превосходная графика, изумительный геймплей, бесподобное управление, возможность играть за Сильвию, новые способности воздушного корабля.



#### Минусы:

Очень много звуков, мелодий, врагов и прочих черточек перекочевали напрямую из VJ, да и технических улучшений не наблюдается.



ВТОРАЯ ЧАСТЬ DEVIL MAY CRY БЫЛА НАСТОЛЬКО НЕУДАЧНА, ЧТО ДАНТЕ СНАЧАЛА УСТРОИЛСЯ НА ПОЛСТАВКИ В PS2-ВЕРСИЮ VJ, А ТЕПЕРЬ И В VJ2!



ПОДУШКА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ НЕ УСТУПАЕТ ТРИНИТИ ИЗ «МАТРИЦЫ».



Акиры Куросавы. Избиение жалких вражин все также доставляет ни с чем не сравнимое удовольствие: использование VFX-эффектов подразумевает бесчисленное множество вариантов охаживания противника, а при огромном количестве приемов все фактически ограничивается лишь ловкостью пальцев и фантазией играющего. Ничто не мешает проделывать виртуозные фокусы с боссами –

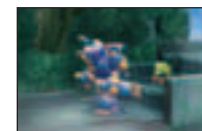
## Отныне Джо сражается бок-о-бок со своей очаровательной подружкой Сильвией.

правда, от них будет польза лишь в сочетании с верной тактикой. Графика не изменилась, она по-прежнему бесподобна. Спрайтовые локации и трехмерные cel-shaded модели действующих лиц актуальны и сегодня, а потрясающий «комиксо-

вый» стиль способен обрадовать даже ярких противников этого вида искусства. Впрочем, скриншоты здесь гораздо лучше всяких слов. Продолжение Viewtiful Joe может не понравиться только тем, кто без особого энтузиазма прошагал половину

## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Mega Man X8

НЕ ПОХОЖЕ НА



Klonoa 2: Lunatea's Veil



оригинальной игры и смел ждать от сиквела каких-то еще более необыкновенных идей. Игра создана для adeптов VJ и людей, совсем незнакомых с предметом разговора, – первые наверняка уже прошли VJ2 раз пять, а вторым нисколько не будет мешать незнание первой части. ■

## CLOVER STUDIO

Для работы над особо оригинальными проектами в Сарсом основали подразделение Clover Studio, деятельность которого официально началась с PS2-варианта первой Viewtiful Joe. Штат студии состоит более чем из 60 сотрудников, а президентом является Ацуси Инаба – автор VJ. Не обошлось дело и без другой полупрофессиональной личности – Синдзи Миками, наверняка знакомого нашим читателям по Resident Evil. Отрадно, что команда не намерена создавать проходные игры, делая упор на стиль, инновационные сюжетные решения и находки в геймплее. В настоящий момент творцы корпят над Okami – прелюбопытным проектом, где игроку доведется побывать в шкуре богини Аматаэрасу.

CLOVER STUDIO





**Автор:**  
Mushroom Cat  
lotrin@talkien.ru



# MTX: Mototrax

Экстремалы наступают. Это красиво и модно. Это «крутят по ящику». Но это еще и больно. И, кроме того, дорого!

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation2, Xbox
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision, Aspyr
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Left field production
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт), 1,4 Гбайт HDD

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.aspyr.com/games.php/pc/motxpc>

**Х**очется почувствовать себя равным героям современности. Очевидно, для этого и создана игра MTX: Mototrax. У спортсмена она, конечно, вызовет улыбку, но для большинства интересующихся может стать окном в мир мотокросса. Сразу оговоримся: это стопроцентная аркада. Разработчики не единожды предупреждают, что в жизни все по-другому и, повторяя трюки из игры, можно запросто свернуть себе шею. Но при всей условности Mototrax затягивает мгновенно. Ее смотришь как видеоклип, хотя графика, скажем прямо, посредственная. Модели угловатые, текстуры высоким разрешением не балуют. Но это перестаешь замечать уже на второй минуте.

Игровой процесс можно поделить на две части. Первая – кросс, кольцевые гонки по специально подготовленным трассам. Рев моторов, крики с трибун, победа любой ценой. Второй тип соревнований – фристайл, воздушная акробатика мотоциклистов. В игре нашли место, кажется, все трюки, которые спортсмен может исполнить в прыжке. В реальности для этого требуются отменная физическая подготовка, опыт и десяток перенесенных травм. Геймеру достаточно шустрых пальцев. За время полета нужно успеть набрать определенную комбинацию на клавиатуре. Чем сложнее комбо, тем эффектнее трюк и тем больше очков он приносит. Некоторые из вы-



писываемых фигур кажутся вымыслом авторов, но ничего сказочного на самом деле нет. Это подтверждают видеоролики, которых полно на втором игровом диске. Там есть и эффектные падения, и невероятные достижения. Общая длительность клипов – больше часа. Пустячок, а приятно! Настроение не в последнюю очередь создает звуковая дорожка, и в особенности – музыка. Саундтрек подобран с любовью – от молодых команд до Metallica и Faith No More. Хорош и голос комментатора: тембр, чувства – такие же, как во время настоящих спортивных трансляций. Звук вообще играет здесь ведущую роль. Трибуны сопровождают каждый сложный трюк бурными возгласами и дружно охают, когда спортсмен летит кубарем вместе с мотоциклом. Летит, впрочем, весьма коряво и однообразно – физика все-таки аркадная. Игра удалась. Хотя впечатление портят графика да мелкие недочеты и глюки. То мотоциклист в прямом



смысле слова провалится сквозь землю, то из-за салюта в честь победителя под тормозивает остальной звуковой фон, то полигон выпадает. И не так часто, чтобы раздражать, а все равно досадно. Куда только смотрела целая армия тестеров, упомянутых в титрах? И тем не менее, MTX: Mototrax оказалась игрой весьма заразной. Здесь следует сказать: «Не пытайтесь повторить это дома». Хотя... ■



## АЛЬТЕРНАТИВА

### НА УРОВНЕ



Motocross Mania

### ХУЖЕ, ЧЕМ



MX Unleashed



## ВЕРДИКТ

### НАША ОЦЕНКА:



7.0

### Наше резюме:

Большой интерактивный клип про экстремальщиков в стиле MTV. Редкий случай зрелищности при очевидно слабой графике.

### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Увлекательный геймплей. Отличная звуковая дорожка. Масса дополнительных материалов, в том числе видеоролики по мотоэкстриму.

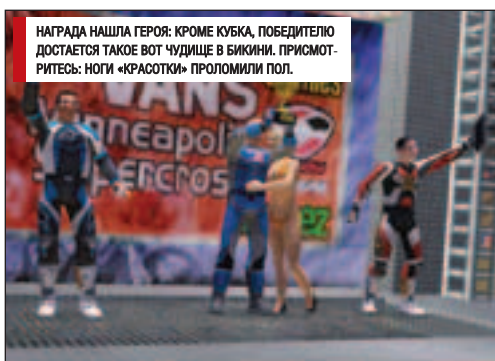


#### Минусы:

Устаревшая графика. Куча недочетов и сбоев, неряшливость исполнения, свойственная «сырой» игре. Неудобное «приставочное» меню.

## Своими руками

Среди множества бонусов – редактор мототреков. Удобный интерфейс позволяет создать трассу любой степени сложности. Кстати, в игре лицензированы не только марки мотоциклов или спортивной одежды, но и фирма, которая в реальности работает над дизайном трасс.



НАГРАДА НАШЛА ГЕРОЯ: КРОМЕ КУБКА, ПОБЕДИТЕЛЮ ДОСТАЕТСЯ ТАКОЕ ВОТ ЧУДИЩЕ В БИКИНИ. ПРИСМОТРИТЕСЬ: НОГИ «КРАСОТКИ» ПРОЛОМИЛИ ПОЛ.



ИСПОЛНЕНИЕ ТРЮКОВ НЕ ПРИВЯЗАНО К ТИПУ ГОНОК. ПОНТОВАТЬСЯ МОЖНО И ВО ВРЕМЯ ОБЫЧНОГО ЗАЕЗДА.



ДИНАМИКА В ИГРЕ ОТМЕННОЯ. СКОУЧАТЬ НЕ ДАЮТ НИ ТРАССА, НИ СОПЕРНИКИ.



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# Kuma\War: The War on Terror

Повесть о том, как маленькая, но очень гордая команда разработчиков задумала совершить революцию, и что из этого вышло.

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Kuma Reality Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Kuma Reality Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM,  
3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.kumawar.com>

**К**ума Reality Games осенила идея, которая могла перевернуть мир тактических шутеров. Представьте: вы смотрите новости из «горячей точки», потом садитесь за компьютер и скачиваете уровни, основанные на подлинных современных конфликтах. Давайте поглядим, что же из этого вышло. Сначала Kuma\War распространялась через Интернет. Пользователи бесплатно получали клиентскую часть и несколько миссий на пробу. Понравилось? Оплачивайте подписку и получайте по три новые операции каждый месяц. А уж разработчики постараются, чтоб в игру попали самые злободневные события. Вскоре в продажу



поступила retail-версия игры, составленная из пятнадцати доступных в Сети миссий и эксклюзивной The Road to Baghdad. В нагрузку к заданиям прилагается куча справочных сведений – описание миссии, оружия и задействован-



ных родов войск, снимки со спутника, выдержки из новостей, фотографии, советы по прохождению, ссылки на официальные документы. Этот информационный водоворот захлестывает игрока с головой. Но за кнопкой Play Mission скрываются совсем другие «звери». Примитивно анимированные американские солдаты рыскают по карте, отстреливая врагов-болванчиков. Средства управления товарищами рудиментарны, AI беспросветно туп, окрестности засажены деревьями с прямоугольной спрайтовой листвой, противники намертво приклеены к месту, выстрел в голову не убивает, а снимает несколько хит-поинтов. И, честно говоря, язык не поворачивается назвать эту низкобюджетную поделку «тактическим шутером». Как и не раз уже бывало, интересную задумку погубило бездарное воплощение. На игру обратят внимание лишь случайные люди, которые «ведутся» на горы статистики и скачивают уровни потому, что не знают о существовании альтернатив. А мы, ценители, воротим нос... ■

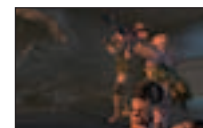
## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Terrorist Takedown

ХУЖЕ, ЧЕМ



Full Spectrum Warrior

## Военная техника

В Kuma\War вы лишь пару раз увидите военные машины со стороны. Зато сами сможете опробовать несколько видов техники – катера, джипы, танки. Последние управляются аркадно: вертят башней по нажатию правой кнопки мыши, стреляют – по левой, шевелят гусеницами по WASD.



КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**

Несложный, неоригинальный, но увлекательный и аддиктивный геймплей, злободневные задания.



**Минусы:**

Посредственная графика, посредственная система повреждений, посредственный искусственный интеллект, посредственная физическая модель.





Автор:  
Артём Паршин  
master@cownetwork.ru



# The Lord of the Rings, The Third Age

Фильмариллион продолжается стараниями издательства Electronic Arts.

Отремела горнами в кинотеатрах финальная часть трилогии, однако обладатели прав на издание игр по мотивам эпика Толкиена и Джексона, очевидно, не успокоятся, пока не выжмут из франчайза всю возможную прибыль до последней условной единицы. По печальной традиции, игры по фильмам не могут похвастаться хорошим качеством, продаваясь лишь за счет интереса масс к первоисточнику. И если на домашних консолях ситуация за последние пару лет несколько улучшилась, то с портативными игросистемами дела и поныне обстоят весьма плачевно. Нескончаемая череда кое-как слепленных поделок под известными брэндами наводит тоску даже при отстраненном слежении за релизами, а уж если каждый такой продукт испытывать на себе, то может стать совсем плохо. Но, отбросив пессимистичный настрой, можно сказать, что с толкиеновскими играми на GBA намечился определенный прогресс. Радовать пока преждевременно, но положение все же улучшилось, когда после ужасной, человеконенавистнической The Fellowship of the Ring за игроизацию наследия Профессора взялась студия Griptonite Games, сделавшая из двух оставшихся томов Diablo-подобные бродилки, которые хоть и с натяжкой, но можно охарактеризо-

вать как неплохие. В фундамент же третьей своей «средиземной» игры эти господа заложили концепцию другого классического произведения – Fire Emblem. Однако сделать очередную стандартную пошаговую стратегию с элементами RPG им то ли честолюбие не позволило – все-таки жанром этим GBA не обделен, – то ли умения не хватило, ибо ценность привнесенных ими инноваций невелика...

Начинается все, впрочем, вполне невинно – предлагается выбрать командующего армией из шести представленных кандидатур. Примечательно то, что миссии дозволяется проходить не только за благородных героев, но и за приспешников Саурона тоже – трое из шести придерживаются идеологии зла. Далее пред нами предстает карта Средиземья со списком доступных для выполнения миссий. Можете не сомневаться, каждый показанный в трилогии конфликт воссоздан в игре – будь то эпическое сражение или мимолетная стычка. С некоторыми вольностями, конечно, отступление от канонической ленты в данном случае неминуемо, ведь игровой процесс гораздо важнее строгого следования первоисточнику. От него нас отделяет лишь брифинг, в котором рассказывается краткая предыстория конфликта, перечисляются

ГИМПИ – ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЖ ЛЮБОГО «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЬЦЕВ».



задачи и даются советы по тактике. Наконец попадаем в битву. Обозревать сражение мы обречены сверху, без изометрии. Поле боя разделено на три фланга, границы между которыми проведены эльфийскими рунами. Фланги – дополнение к главной фишке механики The Third Age, командным очкам. Когда настает черед одной из сторон действовать, эти очки распределяются по флангам, позволяя участникам противостояния совершать ходы. Сколько очков получит тот или иной фланг, зависит от параметра лидерства находящегося на этом фланге героя. Значения этого параметра могут варьироваться в широком радиусе даже у одного персонажа, так что в этой

■ ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
■ ЖАНР:	strategy/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Griptonite Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.eagames.com>

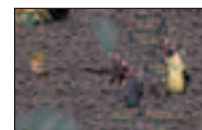
## АЛЬТЕРНАТИВА

### НЕ СРАВНИТСЯ С



Fire Emblem

### СКУЧНЕЕ, ЧЕМ



The Lord of the Rings: The Return of the King

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



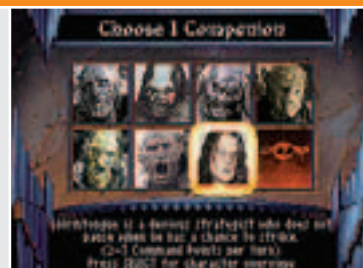
6.0

### Наше резюме:

Для тех, кто длительное время мечтал в крайне извращенном походном режиме управлять эльфами, орками и кольценосками.

## Друзья не оставят в беде

Кроме основного героя, на миссии можно брать до трех дополнительных. Все эти персонажи отметились в трилогии и обладают уникальным набором характеристик. Хотя основным занятием героев является генерация ходов, некоторые могут также хорошо проредить вражеское войско.



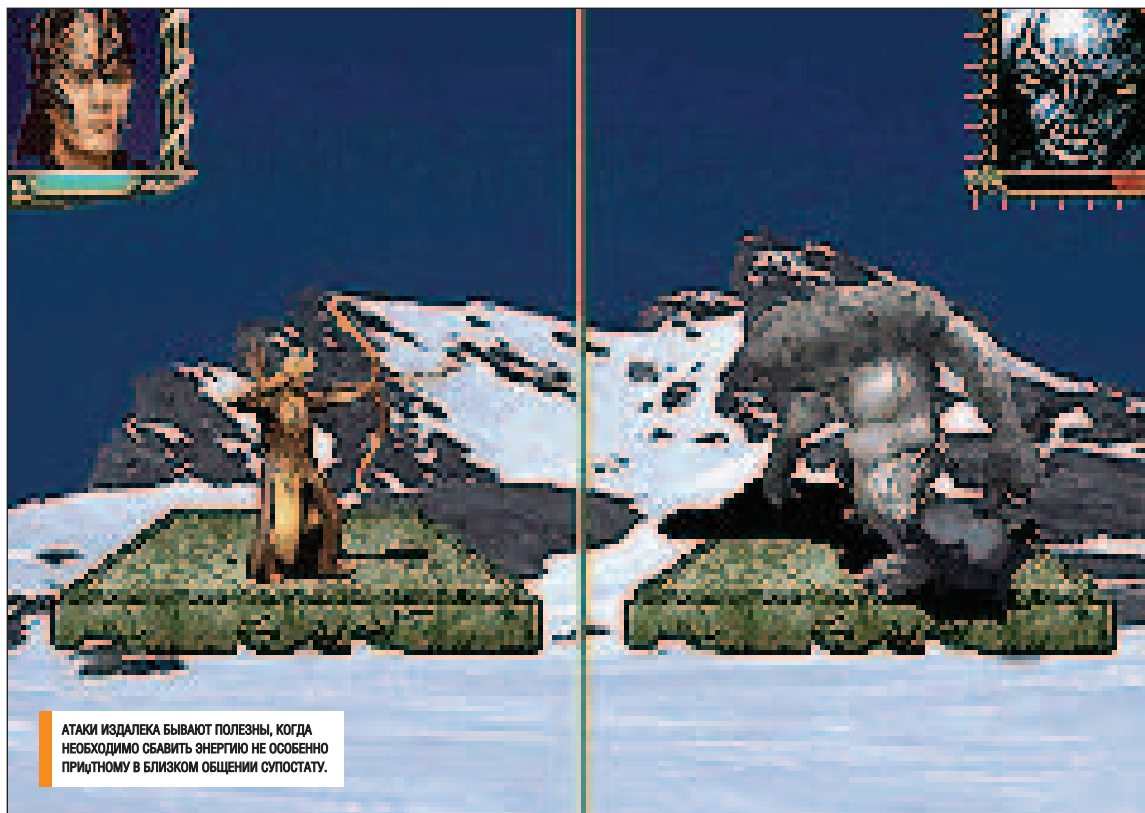
**КНУТ И ПРЯНИК** + -

**Плюсы:**  
Разнообразные миссии и персонажи трилогии в качестве их непосредственных исполнителей.

**Минусы:**  
Опирающаяся на случайные факторы механика битв, занудный игровой процесс, исключительно неудобный интерфейс.







АТАКИ ИЗДАЛЕКА БЫВАЮТ ПОЛЕЗНЫ, КОГДА НЕОБХОДИМО СБАВИТЬ ЭНЕРГИЮ НЕ ОСОБЕННО ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОМУ В БЛИЗКОМ ОБЩЕНИИ СУПОСТАТУ.

**Опыт меркантилизма**

По мере уменьшения численности ненавистных врагов, подконтрольные герои набираются ценного опыта (XP), который в перерывах между битвами следует конвертировать в конкретные блага - различные полезные умения и вполне материальные предметы - вводить в обращение полноценную валюту создатели поленились.

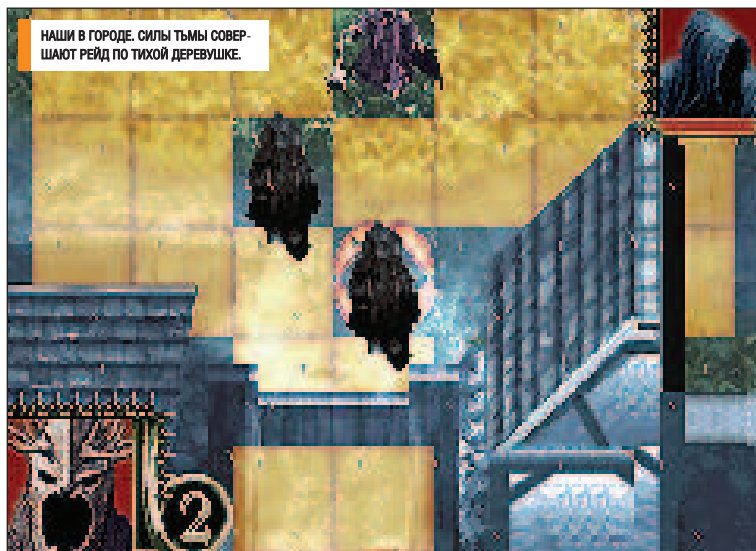
ИВИОН, ПОХОЖЕ, НАКОНЕЦ-ТО ДАДУТ ВЛАСТЬ ПОМАХАТЬ МЕЧОМ.



системе значительную роль играет случайный фактор. Но и при большом везении много ходов не заполучить, а юнитов в битвах обычно присутствует немало... В таких условиях сложно просчитать развитие сражения и выбирать соответствующую тактику, но главное - процесс благодаря сей «замечательной» находке неоправданно затянут. Чтобы еще больше усилить неразбериху, добавлены активизирующие, опять же случайным образом, массовые эффекты - например, дополнительный ход каждому флангу или усиление бойцов на одном из флангов. Предугадать их никак нельзя, так что можно смело констатировать печальный факт - ход битв зависит не столько от наших действий, сколько от небесной милости - проявится ли какой-нибудь эффект, сколько будет

позволено сделать ходов. Графическое оформление следует обозначенному в The Two Towers и The Return of the King стилю, то есть старательно пытается повторять визуальный ряд фильмов. Кому-то такой подход нравится, кому-то - нет, однако есть в нем и однозначно негативная сторона - персонажи сливаются с местностью, иногда их бывает трудно разглядеть. Музыка представляет собой аранжировки звучавших в фильмах мелодий. Иногда она попадает в такт боевому настрою, иногда оказывается совсем не к месту - целесообразность такого саундтрека вызывает сомнения. Звуковые эффекты выполнены на достойном уровне. Звон клинков, стон тетивы, воинственные вопли - все эти звуки в игре присутствуют. Несмотря на то что The Third Age

сделана по целой кинотрилогии, недостатков в ней насчитывается стандартное для игры по фильму количество. Тройной дозы удовольствия, естественно, тоже ожидать не стоит. ■



НАШИ В ГОРОДЕ. СИЛЫ ТЬМЫ СОВЕРШАЮТ РЕЙД ПО ТИХОЙ ДЕРЕВУШКЕ.



НЕКОТОРЫЕ ВИДЫ ПОВЕРХНОСТИ ЗАТРУДНЯЮТ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ.



Автор:  
Марина Петрашко  
bagheera@gameland.ru



# Агенты 008: Банда Корвино

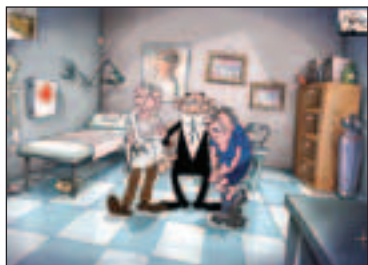
Соображать «на двоих», придумывая героев юмористической игры, становится, похоже, общемировой доброй традицией.

Каких только квестов не сыщется на свете! Для любителей поломать голову в неравной борьбе с пазлами припасен Myst. Истосковавшихся по крепкой мужской дружбе... то есть, я хотела сказать женской ласке, — утешит Ларри. А тем, кому все это уже порядком надоело, по дороге со специальными агентами Мортадело и Филемоном.

В игре нет красот Томаны, равно как и сексапильных американских студенток. Агенты 008 плоские, и для большей секретности вообще притворяются комиксами художника Ибанеса. Жаль, что в игровой версии они обрели цвет. Черно-белые и без анимации смотрелись бы убийственно стильно.

Но стоит им сделать шаг, как тут же замечаешь, что мультяшные звезды (как и голливудские) не всегда блещут. То ли дело в том, что в комиксах не нужно прорисовывать плавный переход от одного кадра к другому, то ли некоторые позы очерчены были исключительно для игры (и вовсе не автором-основателем серии). В общем, анимация придется по вкусу не всем. Порой герои даже не очень похожи сами на себя.

Впрочем, наши агенты — не фото-модели, а юмористический квест —



не подиум. Поэтому берут они друг-друг. К примеру, диалогами. Причем хватают сразу за грудки. Диалоги длинные-предлинные, и даже еще чуточку длиннее. Локализаторы не стали переводить их буквально — оригинальный испанский юмор вряд ли нашел бы отклик в русском сердце. И все же переложение очень смешным не назовешь. К сожалению, испанского я не знаю и подлинник оценить не могу, да и сравнить его с тем, что вышло, не получится. Возможно, наш вариант и веселее, однако многословие агентов довольно быстро начинает утомлять. Чтобы как-то занять слушающего игрока, Мортадело время от времени иллюстрирует свои мысли быстрой сменой костюмов. Выказал дедуктивную мысль — показался в образе Шерлока Холмса. И дальше говорит. Досаднее всего выслушивать болтовню в ожидании



запрятанной в середине диалога подсказки. Хотя оно того стоит — авторы (или локализаторы) постарались сделать все подсказки максимально понятными. Если тебе говорят: «Мне нужны магнит и батарейка», — это именно то, что потребуется говорившему, никаких туманных намеков здесь нет и в помине.

Приятно чувствовать себя умней суперагента... А лишний раз порадоваться еще приятней, тем более что вскорости нас ожидает вторая серия — «Месть скарабея». Но и второй серией, похоже, дело не ограничится. Что ж, посмотрим, каково это — быть многосерийными суперагентами. Как говорится, продолжения приключаются! ■

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Zeta Multimedia (Испания)
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»/snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК:	Alcachofa Soft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P III 800 МГц, 128 Мбайт RAM

ОНЛАЙН:
<a href="http://snowball.ru/008">http://snowball.ru/008</a>

## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Петька 4: День независимости»

НА УРОВНЕ



«Братьев Пилотов 3D»

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



6.0

Наше резюме:

«Оживленные» комиксы стали комическим мультквестом, но им здорово не хватает гэгов. Дашь тортом по роже!

### КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**

Оригинальная комиксовая стилистика, качественный перевод и великолепная озвучка.



**Минусы:**

Затянутые диалоги, неряшливая анимация. В общем, классические недостатки мультяшных квестов.

### «ЭТО Я, ФИЛЕМОН ПИ!»

Хоть Мортадело с Филемоном и коллеги, друг с дружкой они ничем не делятся. Каждый собирает предметы в свой чемодан. Один со всеми говорит, другой все ломает. Играем мы за двоих, переключаясь между ними по мере необходимости. Еще есть сетевой режим на пару человек.



А ВОТ И МГНОВЕННАЯ СМЕНА КОСТЮМА. ПОЛЬЗЫ ОТ НЕЕ НИКАКОЙ, ЗАТО ЗАБАВНО.



ПОИСК ВАЖНЫХ УЛИК. БУКВАЛЬНО В КАЖДОМ КВЕСТЕ ПРИХОДИТСЯ РЫТЬСЯ В ПОМОЙКЕ.



ТАКОЕ ЖЕ ЗАХЛОПНУТОЕ ОКНО МЫ ОТКРЫВАЛИ В RUNAWAY.



**Автор:**  
Юрий Воронов  
voron@gameland.ru



# Knight Rider 2: The Game

Игровая кинолицензия – явление в нашей жизни обыденное. И жутко обидно, что большинство из них проекты слабенькие, низкокачественные...

**П**озвольте спросить: знаете ли вы, что такое сериал Knight Rider? Если вы не видели фильм о черной супермашине с искусственным интеллектом и мигающими красными лампочками на «морде», то запускать игру Knight Rider 2 вам строго запрещается. Ведь проект создавался исключительно для ярких фанатов, в качестве дополнения к недавно вышедшему на восьми DVD первому сезону сериала, некогда весьма популярного. В игре есть все знакомые герои фильма, а главную роль исполняет, конечно же, К.И.Т.Т. – та самая разумная черная супермашина. За ее рулем вам предстоит выполнить немало заданий и победить не одного босса.

Если говорить о жанровой принадлежности, то Knight Rider 2 – это смесь гонок и экшна с изрядной долей последнего. У нас есть три вида оружия, кнопка «турбо» для прыжков и SPM-режим (при переходе в него машина превращается в некое подобие маленькой ракеты и разгоняется до скорости в сто километров в час за пару секунд). Действие игры разворачивается как на открытых просторах, так и в подземных лабиринтах вражеских баз. И все бы хорошо, но морально устаревшая графика и неудобное управ-



ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ ПЕЙЗАЖЕЙ В ИГРЕ. ЕСЛИ ОЦЕНИВАТЬ ПРОЕКТ ПО ЭТОЙ КАРТИНКЕ, МОЖЕТ СЛОЖИТЬСЯ НЕПРАВИЛЬНОЕ МНЕНИЕ, ЧТО С ГРАФИКОЙ ВСЕ НЕ ТАК УЖ И ПЛОХО.

ление сводят все достоинства игры на нет. Здесь есть и интересные боссы, и подлинное разнообразие. Напряженное действие не отпускает ни на миг: скалы рушатся, мосты взрываются... Но когда вас в сотый раз убивают только из-за того, что разработчики забыли снабдить разумную машину автонаведением пушек, становится грустно. Да и картинка не впечатляет: даже колесам К.И.Т.Т. явно не хватает полигонов, про окружение я вообще молчу.

Хорошо хоть игру понапичкали массой бонусных материалов. Тут вам и рекламные трейлеры, и кадры из фильма, и тесты машины перед съемкой, и десятки фотографий – все, о чем может мечтать фанат сериала. Knight Rider 2 стоит покупать разве что из собирательских побуждений: как игра она маловразумительна. ■

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Davilex Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Davilex Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

**■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

**■ ОНЛАЙН:**  
[http:// www.davilex.com](http://www.davilex.com)

## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Knight Rider

ХУЖЕ, ЧЕМ



Spy Hunter 2

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



5.0

**Наше резюме:**

Новая попытка воскресить сериал не удалась. Если бы не дополнительные материалы, игра получила бы на бал меньше.

### КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**

Множество бонусных материалов по фильму. Разнообразные миссии и неплохие боссы.



**Минусы:**

Корявое управление, морально устаревшая графика. Нет автонаведения пушек.

## К.И.Т.Т.

Основа всего сериала и игры – это разумная супер-машина. Ее название К.И.Т.Т. расшифровывается как Knight Industries Two Thousand. Машина обладает искусственным интеллектом и способна понимать голосовые команды водителя. Но самое главное – она может принимать решения сама.



В ИГРЕ К.И.Т.Т. ТОЖЕ УМЕЕТ ВСТАВАТЬ НА ДВА КОЛЕСА. ПРИЧЕМ НЕ КРАСОТЫ РАДИ...



ТАКИЕ СТРАШНЫЕ БЛИКИ НА МАШИНАХ МЫ ВИДЕЛИ ЛЕТ ПЯТЬ НАЗАД. СЕГОДНЯ ОНИ ВЫГЛЯДЯТ ПРОСТО НЕЛЕПО...



ЖАЛЬ, ЧТО В ИГРЕ НЕЛЬЗЯ БЫТЬ ПРОСТО ОПЕРАТОРОМ И КРУТИТЬСЯ С КАМЕРОЙ ВОКРУГ МАШИНЫ, КОТОРАЯ САМА ВСЕХ УБИВАЕТ.





# ДАЙДЖЕСТ



## КОНКУРС

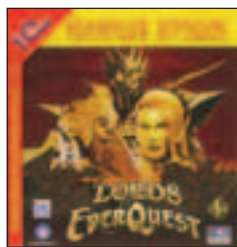
Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

**1.** Сколько патронов в обойме пистолета в Doom 3?  
А) 12  
Б) 13  
В) 14

**2.** Сколько рас в мире Lords of Everquest?  
А) 10  
Б) 15  
В) 20

Ответы присылайте по электронной почте [contest@gameland.ru](mailto:contest@gameland.ru) или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 15 февраля. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 02/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

### LORDS OF EVERQUEST



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Lords of EverQuest
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	RTS
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Sony Online Entertainment
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Rapid Eye Entertainment
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	до 12

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
[http://www.games.1c.ru/lords\\_of\\_everquest](http://www.games.1c.ru/lords_of_everquest)

#### ■ РЕЗЮМЕ:

Стратегия в реальном времени, связанная общей вселенной с одной из самых известных онлайн-ролевых игр.



Совсем недавно открылись серверы онлайн-просторов EverQuest 2, и сегодня десятки тысяч игроков уже уничтожают разнокалиберных монстров, зарабатывая экспу. Рассматриваемая стратегия, правда, замечательно работает и без постоянного соединения с Сетью. Lords of EverQuest – классическая RTS, действие которой разворачивается в Норрате, мире, общем для именитой MMORPG и нашей стратегии. Команда локализаторов «1С» была занята работой над Doom 3, но и здесь не сели в лужу – отлично переведенные тексты заняли свои места в меню, смешные подписи развлекают игрока во время загрузки, а персонажи говорят на правильном русском языке. Если что и может подпортить впечатление, так это напыщенность, с которым в Lords of EverQuest поддают фэнтезийные банальности. ■

### АЛИДА



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Alida
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	adventure
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Got Game
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Руссобит-М»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Dejavu Worlds
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.russobit-m.ru/rus/games/Alida>

#### ■ РЕЗЮМЕ:

Квест, продолжатель славного дела Myst. Игра удостоилась PC-релиза только после успеха на иной платформе – «Макинтоше».



Признаться, мы не сразу поняли, что изображено на обложке диска. Палуба авианосца? Трамплин для прыгунов на водных лыжах? Ответ прост: это циклопическая гитара! На острове в форме музыкального инструмента пропал известный рок-музыкант, и теперь вашему герою придется разыскивать сгинувшую звезду. Короткий вступительный видеоролик за пару минут объясняет суть дела, и после этого персонаж остается один-одинешенек на огромном острове, застроенном непонятными механизмами. О локализации сказать почти нечего: в основе квеста лежат логические головоломки, болтать же невольному затворнику совершенно не с кем. И последняя ремарка: почти вся игра создана одним человеком – австралийским художником и дизайнером Косом Руссо. ■

### TOCA RACE DRIVER 2



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	ToCA Race Driver 2
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	racing
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Codemasters
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Codemasters
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	до 12

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.games.1c.ru/toca2>

#### ■ РЕЗЮМЕ:

Красивый, захватывающий и реалистичный симулятор гонок от британской команды Codemasters.



Знаете ли вы, что такое ToCA? За этой мистической аббревиатурой скрывается не что иное, как Touring Cars, то есть «путешествующие машинки». Игра не ограничивает нас в предпочтениях: на выбор тридцать три чемпионата в пятнадцать видов автоспорта и три с половиной десятка автомобилей самых известных марок. Сама ToCA Race Driver 2 в высшей степени замечательная игра, а вот локализация – не особенно. Голос за кадром, принадлежащий солидного возраста мужчине, норовит назвать игрока «сынком» в каждом втором предложении. Позвольте, к чему такие фамильярности? Мы не родственники, и даже на брудершafft не пили! Если же забыть об этом неприятном обстоятельстве, то больше в переводе придаться не к чему: отработали на совесть. ■

## ГОТИКА 2



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Gothic II	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	RPG
■ <b>ИЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Atari
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Акелла»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Piranha Bytes
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 700 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.akella.com/pub-gothic2-ru.shtml>

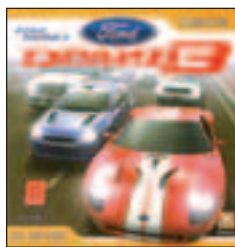
### ■ РЕЗЮМЕ:

Продолжение именной RPG от лучших немецких производителей. Не поверите: древнее зло снова пробудилось, чтобы...



Вы слышали об этой игре. Или не слышали. Но если нет, то пора, пора повышать квалификацию и узнавать, что же это за чудо «Акелла» выпустила в двух вариантах – на одном DVD, либо на нескольких CD. Выпустила она, ни много ни мало, продолжение «Готики», первую часть которой, в свою очередь, издала в нашей стране компания «Руссобит-М» (а до нее еще и «1С»). Такая конкуренция издателей, в конечном счете, на руку пользователям, которые получают больше качественно локализованных игр. И, собственно, о релизе: крепкая озвучка, правильный перевод и удивительно удачные шрифты сопровождают пустившегося в странствие игрока на протяжении всей игры. В «Акелле» переработали такое громадное количество текста, что впору локализаторам и памятник отлить. В бронзе! ■

## ФОРД ДРАЙВ 3



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Ford Racing 3	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	racing
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Take2
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Акелла»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Razorworks Studios
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	до 6

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.akella.com/pub-fordracing3-ru.shtml>

### ■ РЕЗЮМЕ:

Некоторые гоночные игры посвящены моделям определенной автокомпании. Пожалуйста, вот одна из них, легка на помине.



Скажите, реклама? Конечно, реклама. Но разве можно отказать себе в удовольствии посидеть за виртуальным рулем одного из пятидесяти пяти автомобилей «Форд»? Тем более что в игру вошли не только основные модели компании, но даже прототипы, так и не попавшие в серийное производство. Среди прочих достоинств этого диска числятся двадцать шесть трасс с различным покрытием, возможности сетевой игры, богатый выбор режимов соревнования. Основная кампания состоит из четырнадцати чемпионатов, которые игрок проходит от простого к сложному, попутно открывая изначально недоступные автомобили. Названия пунктов меню, а также емкие, но в то же время простые и ясные тексты озвучиваются удивительно приятным женским голосом. ■

## DOOM 3



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Doom 3	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	FPS
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Activision
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	id Software
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	до 4

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
P4 1.5 ГГц, 384 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.games.1c.ru/doom3>

### ■ РЕЗЮМЕ:

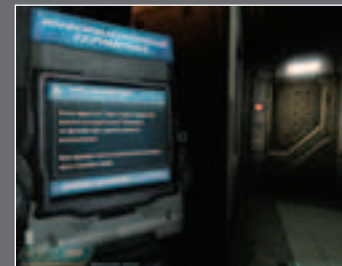
Один из самых выдающихся шутеров прошлого года, одно из лучших творений id Software и одна из достойнейших локализаций от «1С».



Мы писали об этой игре столько, что всего и не упомянешь. Да, в прошлом номере «Страна» отдала предпочтение иному шутеру от первого лица, но отрицать влияние Doom 3 на индустрию мы не пытались. Разработка была тяжелой, сопровождалась несколькими скандалами; игра стала предметом споров как среди любителей FPS, так и среди апологетов творчества id. О ней было сказано столько, что добавить, в общем, и нечего. Но когда «1С» объявила о том, что Doom 3 выйдет в нашей стране на русском языке, это было как гром среди ясного неба. Суперхиты такого уровня обычно продаются только в оригинальном формате, в лучшем случае с инструкцией на русском. В «1С» не побоялись взяться за сверхответственный проект – и смогли до-

вести его до конца. Русский Doom 3 прекрасен во всех отношениях: огромные массивы текста на досках объявлений полностью переведены на русский, в КПК персонажа хранятся сотни электронных писем на языке Пушкина и Толстого, даже указатели на стенах составлены из знакомых с первого класса букв. Разумеется, все персонажи запросто балакают по-русски, и объявления по радио Марса тоже звучат на родном языке. Русский Doom 3 словно бросает вызов: ну-ка, попробуйте найти здесь хоть одну-единственную строчку на английском! Нам это не удалось. Задержка отечественного релиза оказалась оправдана: за это время американская военная база превратилась в советский космический форпост. Добро пожаловать! ■

**ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ»»**



Скоро у нас появится новая мобильная платформа

Автор:  
Илья «GM» Вайнер  
iv@gameland.ru



## ТЕРМИНАТОР ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Не успели мы разочароваться в «Терминаторе 3» и ужаснуться компьютерным играм, вышедшим по его мотивам, как компания In-Fusio продолжила тему и анонсировала Terminator: I'm Back – новый проект для мобильных телефонов. Впрочем, на этом рынке громкое имя обычно гарантирует высокое качество, и данная игра, судя по всему, исключением не станет. Для столь избитой темы сюжет достаточно оригинален. Мы перенесемся в далекое будущее и окажемся в шкуре командоса Кайла Риза, знакомого нам по первой части фильма. Нам предстоит расправиться с мириадами терминаторов и прочих железных монстров и, конечно же, спасти человечество. Разработчики обещают множество видов оружия, начиная с гранатомета и заканчивая лазером, и десяток разных противников. Кроме того, сражаться мы будем не в одиночку, а ведя за собой небольшой отряд повстанцев. Судя по скриншотам, игра сможет похвастаться отличной прорисовкой и неплохими спецэффектами. Так что нас ждет добротный «экшн» с элементами тактики. ■

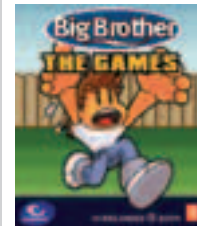


## I-MODE В РОССИИ

Японский оператор мобильной связи NTT DoCoMo Inc и компания «МТС» объявили о заключении соглашения по запуску в России мобильного сервиса I-mode – самой популярной в мире платформы для мобильного Интернета. Абоненты I-mode получают постоянный доступ к «мировой паутине» через специальный портал, содержащий ссылки на огромное количество ресурсов. В отличие от знакомого всем Wap, I-mode работает с языком Html, поэтому пользователи получают настоящий мобильный Интернет. Счастливым обладателям доступны более 70000 игр, различные чаты, справочники и магазины. Кроме того, пользователям этой платформы предоставляется адрес электронной почты, позволяющий обмениваться сообщениями как с другими абонентами, так и с персональными компьютерами. Единственный минус сервиса – необходимость наличия специальных мультимедийных телефонов, которые, по всей видимости, наводнят рынок в ближайшее время. В течение 2005 года эти услуги станут доступными для жителей Москвы и Санкт-Петербурга. ■



## БОЛЬШОЙ БРАТ РЯДОМ



Компания Overloaded, один из ведущих разработчиков мобильных игр, анонсировала свое новое детище – Big Brother. Игра создана по мотивам одноименного телевизионного сериала, знакомого и многим российским зрителям. Занятно, что по условиям лицензионного соглашения проект должен был появиться лишь в 2005 году. Но разработчики схитрили и создали игру о похождениях соперника героя сериала, живущего в том же доме. Этому «заместителю старшего брата» доведется запускать самолетики, гонять по двору живность, упражняться в скоростном сборе сохнувшего белья и совершать еще массу довольно бесполезных, но невероятно интересных поступков. По крайней мере, разработчики обещают нам именно это, и, разглядывая красочные скриншоты, поневоле начинаешь им верить. ■



ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ,  
ОТПРАВЬТЕ НА НОМЕР 3010 (ОДИН ДЛЯ ВСЕХ ОПЕРАТОРОВ)  
СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ВАШЕМУ ТЕЛЕФОНУ СООБЩЕНИЕ



## Все о мобильных играх

<http://playmobile.ru/games>

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики. Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

<p><b>X-MEN 2</b> 96941120096</p> <p>Motorola T720 Motorola T720i Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3300 Nokia 3510i Nokia 3520 Nokia 3530 Nokia 3560 Nokia 3586 Nokia 3595 Nokia 3650 Nokia 5100 Nokia 6100 Nokia 6108 Nokia 6200 Nokia 6220 Nokia 6225 Nokia 6230 Nokia 6585 Nokia 6610 Nokia 6650 Nokia 6800 Nokia 6810 Nokia 6820 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7250i Nokia 7650 Nokia 8910i Nokia N-Gage Sharp GX10 Sharp GX10</p>	<p><b>NIGHTMARE CREATURES</b> 96987680096</p> <p>Motorola E398 Motorola V300 Motorola V500 Motorola V525 Motorola V600 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3300 Nokia 3500 Nokia 3510i Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 5100 Nokia 5140 Nokia 6100 Nokia 6200 Nokia 6200 Nokia 6220 Nokia 6230 Nokia 6260 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6630 Nokia 6800 Nokia 6820 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7650 Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Sharp GX10 Sharp GX20</p>	<p>Sharp GX30</p> <p><b>GNOMES GONE WILD</b> 96987280096</p> <p>Alcatel 735i Motorola V220 Motorola V300 Motorola V400 Motorola V500 Motorola V525 Motorola V600 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3300 Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 5100 Nokia 5140 Nokia 6100 Nokia 6200 Nokia 6200 Nokia 6220 Nokia 6230 Nokia 6260 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6630 Nokia 6800 Nokia 6820 Nokia 6810 Nokia 6820 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7250i Nokia 7610 Nokia 7650 Nokia N-Gage Nokia N-Gage</p>	<p>Nokia N-GageQD Panasonic X60 Sagem MYV55 Sagem MYV65 Sagem MYV75 Sagem MYX7 Sharp GX10 Sharp GX15 Sharp GX20 Sharp GX30 Sharp TM100 Siemens C65 Siemens CX65 Siemens M65 Siemens S65 Siemens SX1 SonyEricsson F500 SonyEricsson F500i SonyEricsson K500i SonyEricsson K700i SonyEricsson Z1010</p> <p><b>MONSTER MIND</b> 96987670096</p> <p>Motorola V525 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3300 Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 5100 Nokia 5140 Nokia 6100 Nokia 6200 Nokia 6200 Nokia 6220 Nokia 6230 Nokia 6260 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6630 Nokia 6800 Nokia 6820 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7250i Nokia 7610 Nokia 7650 Nokia 8100 Nokia 8200 Nokia 8910i Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Sharp GX10 Sharp GX20</p>	<p>Nokia 6220 Nokia 6230 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6620 Nokia 6800 Nokia 6810 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7250i Nokia 7650 Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Sharp GX10 Sharp GX10i SonyEricsson K700 SonyEricsson K700c SonyEricsson K700i SonyEricsson T630</p> <p><b>REAL SOCCER - CHAMPIONSHIP LEAGUE 2005</b> 96937360096</p> <p>LG G5400 LG G5500 LG G7050 LG G7100 Motorola C370 Motorola C380 Motorola C450 Motorola C550 Motorola C650</p>	<p>Motorola E398 Motorola T720 Motorola T720i Motorola T722 Motorola T722i Motorola V180 Motorola V220 Motorola V300 Motorola V400 Motorola V500 Motorola V535 Motorola V555 Motorola V600 Motorola V620 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3300 Nokia 3510i Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 5100 Nokia 6100 Nokia 6108 Nokia 6200 Nokia 6220 Nokia 6225 Nokia 6230 Nokia 6600 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6630 Nokia 6800 Nokia 6820 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250</p> <p><b>DARK HORDE</b> 96949550096</p> <p>Nokia 3100 Nokia 3200</p>	<p>Nokia 7250i Nokia 7650 Nokia 8910i Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Samsung C100 Samsung C110 Samsung E700 Samsung E710 Samsung E800 Samsung E810 Samsung E820 Samsung P400 Samsung S100 Samsung X100 Samsung X400 Samsung X450 Samsung X460 Samsung X600 Siemens C60 Siemens M55 Siemens MC60 Siemens S55 Siemens SL55 Siemens SX1 SonyEricsson T610 SonyEricsson T616 SonyEricsson T618 SonyEricsson T630 SonyEricsson Z600</p>	<p>Nokia 3220 Nokia 3300 Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 5100 Nokia 5140 Nokia 6100 Nokia 6200 Nokia 6220 Nokia 6230 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6620 Nokia 6630 Nokia 6800 Nokia 6820 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7250i Nokia 7650 Nokia N-Gage Nokia N-GageQD</p> <p><b>REAL FORMULA 1</b> 96985310096</p> <p>LG G5310 LG G5400 LG G5500 LG G7050 LG G7100 Motorola C370 Motorola C375 Motorola C380 Nokia 6620 Nokia 6650 Nokia 6800</p>	<p>Motorola C550 Motorola C650 Motorola E380 Motorola E398 Motorola T720 Motorola T720i Motorola T722 Motorola T722i Motorola V180 Motorola V300 Motorola V400 Motorola V500 Motorola V535 Motorola V555 Motorola V600 Motorola V620 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3300 Nokia 3510i Nokia 3530 Nokia 3586 Nokia 3595 Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 5100 Nokia 5140 Nokia 6100 Nokia 6108 Nokia 6200 Nokia 6220 Nokia 6230 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6630 Nokia 6800 Nokia 6820 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7250i Nokia 7650 Nokia 8910i Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Samsung C100 Samsung C110 Samsung E700 Samsung E710 Samsung P400 Samsung S100 Samsung S300 Samsung X100 Samsung X108 Samsung X400 Samsung X450 Samsung X460 Samsung X600 Samsung X608 Siemens S55 Siemens SL55 Siemens X55 SonyEricsson T610 SonyEricsson T616 SonyEricsson T618 SonyEricsson T628 SonyEricsson T630 SonyEricsson Z600</p>
--	--	--	---	--	--	---	--	--





## X-MEN 2: BATTLE

■ РАЗРАБОТЧИК:	MForma
■ ЖАНР:	fighting
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	4 доллара

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.mforma.com>

Очередное творение Брайана Сингера не сходит с экранов кинотеатров, а одноименная игра уже вышла на доброй половине платформ. Мутанты шагают по планете, и «мобильные» разработчики не желают отставать в стороне. Причем детище MForma с легкостью даст фору своим «большим» собратьям.

Игра не имеет почти ничего общего с второсортным компьютерным аналогом, поскольку представляет собой чистойшей воды файтинг. И только отголоски истории иногда напоминают нам, откуда у «Росомахи» когти растут. Главный злодей Stryker при помощи специальной сыворотки подчинил себе большинство мутантов, и нам предстоит, уложив ровными штабелями своих недавних друзей, разрушить его коварные планы и... правильно, спасти мир!

Игра состоит из нескольких этапов – одолев четырех противников в одноминутных поединках, вы переходите на новый уровень с более сложными соперниками. Помочь вам в этом должно упрощенное управление (для чего на одну кнопку были «повешены» движение вперед и простой удар), но на деле все вышло наоборот. Рассчитать дистанцию довольно непросто, поэтому никогда не знаешь, будет ли ваш протезе атаковать противника или тупо попрут вперед. Впрочем, этот недостаток сполна компенсируется спецприемами. У каждого персонажа помимо здоровья есть супер-энергия, которую он получает, поразив соперника, и теряет, если случится обратное. Накопив достаточно силы, вы можете серьезно «удивить» врага. Анимация этих ударов – настоящее украшение игры. Впрочем, вся графика здесь великолепна, начиная с заднего плана и заканчивая моделями персонажей. У разработчиков получилось создать красочный и динамичный экшн, именно таким и должен быть настоящий файтинг. А возможность выбирать одного из трех персонажей, заставит вас проходить игру снова и снова. ■



## DARK HORDE



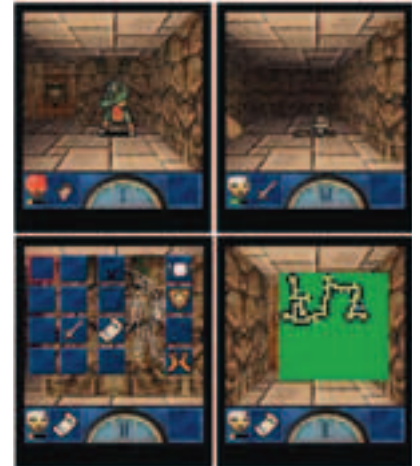
■ РАЗРАБОТЧИК:	Telcogames
■ ЖАНР:	RPG
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	2 доллара

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.telcogames.com>

Очнуться на холодном полу в таинственном подземелье – не лучшее начало дня. Слуги Темной Орды похитили вашего героя из дома и заточили в самой глубокой темнице замка кровожадных орков. Чтобы вернуться назад, а заодно узнать, за что, собственно, нам все эти радости, придется пройти несколько уровней мрачных лабиринтов и разгадать мно-

жество головоломок. К сожалению, у орков, равно как и у разработчиков, явные нелады со вкусом – несмотря на отличную детализацию, подземелья слишком мрачные и невероятно однообразные. Но больше, пожалуй, придраться не к чему. Dark Horde – настоящая RPG от первого лица в миниатюре. Здесь есть запутанные лабиринты, многоликие противники и десятки предметов, которые нам предстоит разыскать по пути домой. Тут есть даже магия, хотя и ограничивающаяся несколькими заколдованными свитками. Не хватает только системы прокачки персонажа, но это уже

из области мечтаний. Даже найти оружие тут уже подвиг. Интерфейс довольно удобен и практически идентичен «большим» играм. Кнопкой действия поочередно вызываются инвентарь и мини-карта, а стрелочками осуществляется выбор предметов и перемещение в игре. Игра требует продуманных решений, и частенько приходится обходить серьезных врагов окольными путями. Несмотря на однообразность и серость картинки, процесс затягивает – я проиграл два дня и, кажется, ни на йоту не приблизился к разгадке. Может, у вас получится? ■



## MONSTER MIND



■ РАЗРАБОТЧИК:	Telcogames
■ ЖАНР:	puzzle
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	2 доллара

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.telcogames.com>

Отличный пример того, насколько удачными могут быть простые идеи. Несмотря на жутковатое название, игра абсолютно миролюбива. В начале вам ввернутся четверо детишек (да-да, и не надо испуганно глядеть на скриншоты), собравшихся на маскарад. Каждого из них можно переодеть в один из предлагаемых костюмов. Ваша же задача –

полностью повторить наряд команды противника, которую вы, естественно, не видите. За угаданный костюм вы получаете маленькую конфету, за нужный «аксессуар» на нужном месте – большую, не угадав ничего – морковку (погрызите, витамин «А» в этой игре в цене!). После церемонии «награждения» все начинается сначала, но вы уже знаете, сделали ли вы хоть что-то правильно в прошлый раз. Переодевание длится до тех пор, пока один из игроков не добьется идеального результата, одев своих подопечных точь в точь, как его компьютерный соперни-

ка, что вполне может затянуться на целый час. Четверо «монстров» с семью костюмами – это вам не шутка. Игру можно спокойно раздавать в школах в качестве пособия по логике. Хотя, как показала практика, и «большим дядям» такие упражнения будут весьма полезны. Одиночный режим предлагает небольшую «кампанию», которая отлично подойдет для тренировки. А превзойдя в маскарадном деле Императора Мертвых, обязательно попробуйте сыграть с настоящим игроком – это потрясает интересно, и главное – никогда не надоедает. ■



## NIGHTMARE CREATURES



РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	4 доллара

ОНЛАЙН:  
<http://www.gameloft.com>

Готические пейзажи, орды разнообразных вурдалаков, столбы пламени и фонтаны красноватой жидкости... Классика «мясных» игр возрождается на мобильных телефонах. Детище Activision семилетней давности обрело второе дыхание в облике классического сайд-скроллера, и это преобразование пошло ему только на пользу. Одинокий герой методично шинкует полчища нежити волшебным клинком (автоматы – для слабков). Кто он и зачем ему это надо, история умалчивает. Да и нужна ли она? Ведь когда слева идет огненная стена, а справа из-под земли лезут кровожадные зомби, становится как-то не до сюжета. Пожалуй, мне еще не попадалось настолько динамичной игры – с первых же минут она буквально приковывает вас к телефону. Нам уготовано 6 разнооб-

разных миссий, объединенных кладбищенскими мотивами и довольно схожим геймплеем. Каждый уровень отнимает 5-10 минут и заканчивается традиционной схваткой с боссом. Отправляя назад в могилу каждого из них, мы получаем новую способность – специальный удар. Но никаких сложных комбинаций здесь нет. Управление на удивление удобно и, несмотря на быстроту игры, не требует безудержного нажимания кнопок. Достаточно двух нажатий, чтобы наш «истребитель нечисти» исполнил невероятный пируэт, сразу сразив кучку зазевавшихся монстров. При этом уже через пять минут игры движения станут выверенными до миллиметров. Язык не повернется назвать красотами заброшенные склепы и разрытые могилы, но графика в игре действительно хороша. Приятная анимация сочетается с эффектными заклинаниями, а на полу даже видны тени. К сожалению, игру нельзя сохранять, но это ее единственный недостаток. И вы не пожалеете о потраченных на нее полутора часах. Тем более ее можно пройти трижды на разных уровнях сложности. ■



## REAL SOCCER – CHAMPIONSHIP LEAGUE 2005



РАЗРАБОТЧИК:	RMG/QPLaze
ЖАНР:	sports
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:  
<http://www.qplaze.com>



Я не большой фанат футбола, но из многообразия мобильных игр начинаю отдавать предпочтение именно ему. Ведь каждая новая игра оказывается вдвое лучше предыдущей. Qplaze удалось создать почти настоящий футбольный менеджер. Мы можем не только выбрать форму для каждой из 32 имеющихся команд, но и определять тактику матча. Нам доступны установки стиля игры (защита, нападение, стандарт) и шесть различных формирований. Игроки будут не просто бездумно бегать за мячом, а действовать по заранее разработан-

ной схеме. Тем более в игре очень реалистично отображена игра в пас. Нам предстоит пройти всю Лигу Чемпионов, начав с группового этапа. А потренироваться можно в режиме быстрой игры. Отличную графику дополняет фирменный Replay забитых голов в замедленном режиме, а удобное управление кажется на этом фоне совершенно естественным. Да и русскоязычный интерфейс в купе с богатым выбором отечественных команд, думаю, многим придется по душе. ■

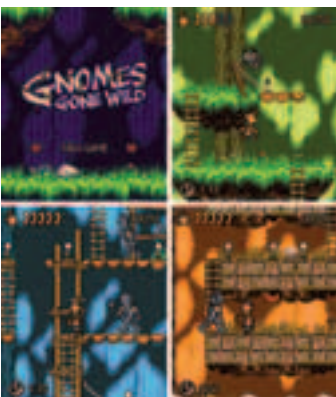


## GNOMES GONE WILD



РАЗРАБОТЧИК:	MobileScope
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:  
<http://www.mobilescope.com>



С первых же минут начинается казаться, что ты попал в настоящую сказку. Спасать похищенную принцессу – что может быть банальней. Но вместо сурового рыцаря нам достается гном, смахивающий на деревенского увальня, вооруженного обыкновенной доской. Зеленые леса, красоты моря и ночные пейзажи раскинулись на 20 уникальных уровнях, одобренных десятками лестниц, трамплинов и ловушек. В каждой из миссий вы должны за две минуты разобраться со всеми охранниками, охаживая их своим «оружием» по голове в порядке общей очереди. Это довольно несложно, а хитроумные лабиринты совсем не напрягают, отчего играть в Gnomes Gone Wild очень приятно! ■

## REAL FORMULA 1



РАЗРАБОТЧИК:	QPLaze/RMG
ЖАНР:	racing
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:  
<http://www.qplaze.com>



Как ни странно, «Формула 1» – довольно редкое явление на мобильных телефонах. Еще бы, такую скорость непросто передать на маленьком экранчике. Но у российских разработчиков это, кажется, получилось. Изгибы восемнадцати трас пролетают так быстро, что даже некогда взглянуть на мини-карту. Ориентироваться можно лишь по стрелкам, появляющимся вверху экрана. Противники проворны, но скоростной лимит (350 км/ч) един для всех, поэтому борьба, как и положено, происходит на поворотах. Чутьочку стратегии добавляют питстопы и турнирный режим, а действующий тахометр просто радует глаз. Впрочем, как раз слабая графика – единственный недостаток игры. ■

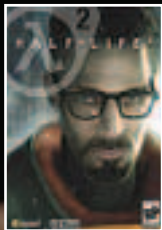
ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?

# НЕ ГРУСТИ!



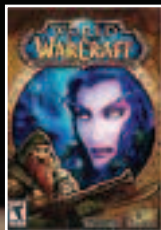
Grand Theft Auto:  
San Andreas

\$65,99



Half-Life 2

\$23,99



World of Warcraft

\$79,99

## РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО в интернет магазине GamePost

- \* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
- \* Покупку можно оплатить кредитной картой
- \* Игру доставят в день заказа

PlayStation 2  
**\$195.99**



GameCube  
**\$139.99**



Xbox  
**\$239.99**

Играй  
просто!  
GamePost



Тел.: (095) 928-0360  
(095) 928-6089  
(095) 928-3574

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



# CPL Extreme Winter 2004



Ведущий рубрики:  
Роман Тарасенко  
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйтесь, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Облик журнала изменился, не стал исключением и наш раздел. «Свежее решение», как говорят герои популярного рекламного ролика. Обещаем, что в 2005 году с нами будет еще интересней. Киберспорт продвигается вперед семимильными шагами и обязательно принесет россиянам множество славных побед в новом сезоне. Сегодня в номере: репортаж с CPL Extreme Winter 2004, итоги Warcraft III Champions League #6 и результаты турнира по Need For Speed Underground в Казани.



С 15 по 19 декабря в Далласе (США), в уже знакомом геймерам отеле Hyatt Regency Dallas, прошел турнир CPL Extreme Winter 2004. Суммарный призовой фонд для четырех номинаций (Counter-Strike, Doom 3, Painkiller и Day of Defeat) составил 160 тысяч долларов, ну а участников, как и обычно, собралось около 5000 человек. К сожалению, никто из россиян не сумел пробиться на заокеанские соревнования, за исключением LeXeR'a, который уже несколько месяцев живет и тренируется в США. Известный питерский дуэлянт выступал в дисциплине Painkiller, с нее мы и начнем рассказ. Нашего бойца изначально не записывали в фавориты – на чемпионате и без него хватало профи, причем таких, что играют в шутер от People Can Fly с самого его выхода, чего не скажешь о россиянинах. В первом туре LeXeR со скрипом одолел местного 3D.Brett'a. Второе же сражение показало, что двух недель тренировок недостаточно для победы в столь масштабном турнире. Голландец Vo0, главный претендент на первое место, показал Лексеру мастер-класс – счет 31:11 и 34:5 комментариев не требует. В сетке лузеров питерец, казалось бы, собрался: одного за другим он «вынес» американцев Destruck'a и Carnage'a, а также шведа Sakh'a. А вот некий Zen оказался LeXeR'у



EYEBALLERS В ШОКЕ ПОСЛЕ ДВУХ ПОРАЖЕНИЙ ПОДРЯД ОТ NOA.

не по зубам – поражение всухую, и единственный отечественный представитель выбыл из розыгрыша. В виннерах же правили бал «короли Painkiller'a» – Vo0, Fata1ty и Stermy. Сюрпризом можно назвать лишь «серебро» немца ZyZ'a, ранее специализировавшегося на Doom 3. Состязания по Counter-Strike считались наименее предсказуемыми после отказа от участия в них одной из сильнейших ко-



ПИТЕРЕЦ LEXER ПОПРОБОВАЛ СВОИ СИЛЫ В PAINKILLER'E. НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ VO0 – БУДУЩИЙ ЧЕМПИОН ТУРНИРА.



FATAL1TY ЧУТЬ-ЧУТЬ НЕ ХВАТИЛО ДЛЯ ПОБЕДЫ НАД VO0, И В РЕЗУЛЬТАТЕ АМЕРИКАНЕЦ ЗАНЯЛ ЛИШЬ ТРЕТЬЕ МЕСТО.

манд мира – SK из Швеции. В ее отсутствие главными кандидатами на победу были NoA, Eyeballers и, безусловно, 3D («золото» WCG Grand Final 2004). Последняя, к сожалению, разочаровала болельщиков и умудрилась проиграть своим же землякам из GamerCo (бывшая Rival) и Die. Настоящей драмой стал заключительный матч чемпионата. Парни из Eyeballers, в 1/4 плей-офф не оставившие камня на камне от NoA, в решающий момент «сломались» и в суперфинале дважды уступили норвежско-канадской сборной (14:16 и 5:16 на карте de\_inferno). В номинации Doom 3 не у кого не вызывал сомнений триумф китайского дуэлянта Rocketboy'я, прославившегося на весь мир после унижительного разгрома американца Fata1ty в рамках мероприятия China Doom 3 Shootout. Азиатский киберспортсмен доказал, что его успех не был случайным, и расправился со всеми участниками на CPL Extreme Winter 2004. ■

## Результаты CPL Extreme Winter 2004:

### COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место NoA (Норвегия-Канада) \$30000;
- 2 место Eyeballers (Швеция) \$21000;
- 3 место GamerCo (США) \$14000.

### DOOM 3 1X1:

- 1 место Rocketboy (Китай) \$9000;
- 2 место D. Dragon (Германия) \$6300;
- 3 место fnatic.Gopher (Швеция) \$4200.

### PAINKILLER 1X1:

- 1 место fnatic.Vo0 (Голландия) \$6000;
- 2 место SK.ZyZ (Германия) \$4200;
- 3 место Fata1ty (США) \$2800.

В номинации Painkiller восьмое место и 400 долларов в придачу заработал LeXeR из Санкт-Петербурга. На диске к журналу вас ждет огромная коллекция демо-записей с чемпионата.



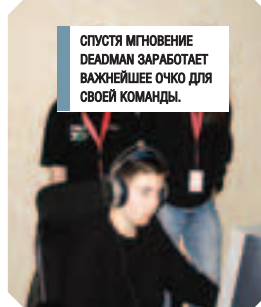
ЧЕМПИОНЫ WC3L #6 – ТЕАМ 64AMD. СПЕВА НАПРАВ: ELAKEDUCK, ENRIQUE, CRIMSON, DEADMAN, JPB (ВВЕРХУ), TRIMBLE, CARAVAGGIO, SASE (ВНИЗУ).

## Россияне стали чемпионами WC3L #6

4-5 декабря в Копенгагене (Дания) завершился шестой сезон знаменитой игровой лиги Warcraft III Champions League (WC3L #6). На выходных в одном из крупнейших столичных интернет-кафе померились силами лучшие стратеги Европы. Российских болельщиков особенно волновало то, что один из кланов, 64AMD, представляли два отечественных бойца: Caravaggio и Deadman. Оба входят в тройку сильнейших киберспортсменов СНГ. Это придавало уверенности иностранным соратникам москвичей и ставило коллектив в один ряд с главными претендентами на звание чемпиона. Однако участие 64AMD в турнире началось крайне неуверенно. В дебюте с минимальным преимуществом была повержена не самая сильная немецкая команда Mousesport, причем после первых двух дуэлей счет был 2:0 в пользу Германии. Согласно правилам, победителем в матче объявлялся клан, сумевший выиграть в трех поединках из пяти. Важные очки Caravaggio, заработанные им в индивидуальной и парной встречах, спасли 64AMD практически в безнадежной ситуации. В это же время SK.Int непринужденно расправилась со сборной солянки MYM, цвета которой защищали местные геймеры, а также знаменитый азиатский дуэт – GoStop и Susiria. С их обидчиками и столкнулась 64AMD в финале виннеров. И опять погоду сделали москвичи. Сначала «Кара» в красивом единоборстве одо-

лел титулованного шведа SK.MaDFroG'a, а затем настал черед засиять звезде Deadman'a. Андрей, а именно так зовут нашего «мертвеца», пусть и не без труда, но все-таки одержал верх над многоопытным SK.HeMaN'ом. Самое занятное, что партнеры подвели россиян, уступив в своих дуэлях. К счастью, сражение Caravaggio и Deadman'a против корейско-французского тандема Zacad – FatC завершилось в нашу пользу. SK же досадное поражение, видимо, выбило из колеи. Клан, изначально считавшийся основным кандидатом на кубок, в финале лузеров умудрился слить MYM'ам, которые туром ранее изрядно поиздевались над Mousesport, разгромив тех с хоккейным счетом 4:1.

На заключительном матче WC3L #6 подробно останавливаться не будем. Лучше посмотрите записи боев – на диске к журналу вас ждет огромная коллекция риплеев с турнира. Отметим лишь, что Caravaggio всухую проиграл GoStop'у, а Deadman с присущей ему хладнокровностью разнес в пух и прах Sjara. После выступления 64AMD.ElakeDuck и 64AMD.SaSe счет из 1:1 превратился в 2:2. Судьбу пятого матча и чемпионата в целом решила игра Caravaggio и Deadman'a против корейского дуэта Susiria и GoStop, завершившаяся со счетом 2:0 в пользу 64AMD. ■



СПУСТЯ МГНОВЕНИЕ DEADMAN ЗАРАБОТАЛ ВАЖНЕЙШЕЕ ОЧКО ДЛЯ СВОЕЙ КОМАНДЫ.

### Результаты WC3L #6:

1 место 64AMD 2 место MYM; 3 место SK.Int.

### 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, коллекция демо-записей Counter-Strike и Painkiller с CPL Winter 2004, риплеи с финальной части WC3L #6, а также популярный демоплеер Seismovision 2.24.

**Russian Cyber Games**

**ПРИШЛО ТВОЁ ВРЕМЯ!**

**Counter Strike**

**MOSCOW PARTY**

ПРОСЛАВИ СЯ

**2500\$**

Собери команду из 3 человек и участвуй в Лиге RCG

подробности на [www.ruscg.ru](http://www.ruscg.ru)

Игры проходят с понедельника по четверг с 18<sup>00</sup> до 22<sup>00</sup> в Интернет Центре Вика Веб

М. "ВДНХ"  
ул. 1-ая Останкинская, д.57  
тел. 283-8556

**ВИКА@web** [www.vikaweb.ru](http://www.vikaweb.ru)

ЦЕНТР

- Лучший игровой клуб
- 160 компьютеров
- Магазин игровых устройств для любителей игр

# Турнир по Need For Speed Underground в Казани

**19** декабря в Казани, в одном из компьютерных клубов сети «Снайпер», прошел заключительный этап чемпионата по Need For Speed Underground для школьников. Организатором состязаний выступили компании Thrustmaster и Logic Systems при поддержке городского Управления образования. Решающей гонке предшествовал отборочный тур, состоявшийся 11 и 12 декабря. Желающих поучаствовать собралось великое множество – среди них были даже третьеклассники. Всего же свои силы попробовали 398 учащихся. Однако квалификационный барьер сумели преодолеть только лучшие – в финал пробилось несколько человек, которым и предстояло сразиться за призы от спонсоров. Самым скоростным гонщиком стал Артур Кобелян, получивший за победу Thrustmaster F1 Force Feedback – копию руля болида Formula 1. Вторым в итоговом заезде финишировал Тарас Шатов, за что был награжден рулем Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback. И, наконец, третье место завоевал Айрат Лотфуллин, получивший не менее ценную «баранку» Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless. ■



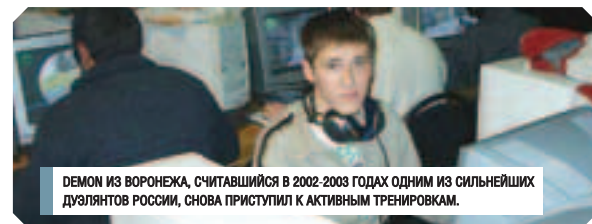
ВОЗМОЖНО, ОДИН ИЗ ЭТИХ ШКОЛЬНИКОВ В БУДУЩЕМ СТАНЕТ ВЕЛИКИМ ГОНЩИКОМ И ПЕРЕПЛУНЕТ САМОГО ШУМАХЕРА.

НА СТАРТ, ВНИМАНИЕ, ПОЕХАЛИ! ПОСЛЕ ТРЕХ КРУГОВ БУДЕТ ИЗВЕСТНО, КТО ИЗ ЭТИХ ЮНЦОВ НАИБОЛЕЕ ТАЛАНТЛИВ.

# Результаты открытого Кубка Липецкой области

**15** -19 декабря во Дворце культуры металлургов (г. Липецк) прошел «Открытый Кубок Липецкой области» и был разыгран призовой фонд размером в 32000 рублей. Киберспортсмены соревновались в четырех дисциплинах, и чемпионат собрал огромное количество геймеров из регионов. А вот традиционно сильные столичные игроки,

к сожалению, его проигнорировали. Исключение составили лишь виртуальные пилоты из Москвы – они же без труда заняли первое и второе места на турнире по «Ил-2 Штурмовик». Также позабавил публику Lucky из Воронежа, сумевший пробиться в тройку сильнейших сразу в двух принципиально разных номинациях: Warcraft III: The Frozen Throne и Quake III Arena. ■



ДЕМОН ИЗ ВОРОНЕЖА, СЧИТАВШИЙСЯ В 2002-2003 ГОДАХ ОДНИМ ИЗ СИЛЬНЕЙШИХ ДУЭЛЯНТОВ РОССИИ, СНОВА ПРИСТУПИЛ К АКТИВНЫМ ТРЕНИРОВКАМ.

## Результаты открытого Кубка Липецкой области:

COUNTER-STRIKE 5X5:		QUAKE III ARENA 1X1:		WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:		«ИЛ-2 ШТУРМОВИК» 1X1:	
1 место	7.Pro (Орел); vRp.Team (Воронеж-Липецк); Vault68 (Тамбов).	1 место	Nomin.Fb (Зеленоград);	1 место	Frianik (Белгород);	1 место	RR_Kami (Москва);
2 место		2 место	Demop (Воронеж);	2 место	Lucky (Воронеж);	2 место	RR_Lhosvald (Москва);
3 место		3 место	Lucky (Воронеж).	3 место	Maza (Липецк).	3 место	KAG.Dart (Липецк).

В 01(178) номере «Страны Игр» мы забыли указать автора материала о «Кубке Калашникова». Приносим свои извинения и сообщаем, что статью написала Ксения Золотарева, а фотографировал Олег Корбен.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Пришлите вашу критику и пожелания на электронный адрес [polosativ@gameland.ru](mailto:polosativ@gameland.ru), я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет репортаж с чемпионата Кибер Метель 2004, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.





Address



СИ://НОВОСТИ.ОНЛАЙН/179/СЕРГЕЙ\_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU/

## FREWARE DOWNLOAD



ПРОСМОТР >

### CWShredder 2.1

<http://cwshredder.net>

Специально для тех, у кого проблемы при серфинге в Интернете. Утилита найдет и уничтожит шпионские модули Cool Web Search, те самые, что отсылают на ложные адреса, меняют стартовую страницу и делают еще много нехорошего.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 445 Кбайт

### nTune 2005

<http://www.nvidia.com>

Самый свежий и самый безопасный твикер для материнских и графических плат с чипами Nvidia. Позволяет без риска разогнать систему, изменять частоты, тайминги и напряжения – прямо в Windows и без перезагрузки компьютера.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 11500 Кбайт

### AntiVir PE 6.29

<http://www.free-av.com>

Бесплатный антивирус германского производства с сетевым модулем обновления. AntiVir отличает нетребовательность к ресурсам, качество и быстрота сканирования, частые обновления вирусной базы (80 тысяч вирусов и троянов).

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 4530 Кбайт

ВСЕ >

## Опасные игры

Electronic Arts поблагодарила геймеров и, в частности, некоего Luigi Aurietта за то, что они обнаружили в BF 1942 и BF: Vietnam опасную дыру. Заплата для нее (10 Мбайт) доступна на <http://www.eagames.com>, и все официальные серверы уже «вылечены». Подробно об уязвимости компания не распространяется, но, по слухам, проблема связана с неверной обработкой игровым клиентом параметра numplayers, поступающего с сервера. Этот exploit теоретически позволял начать DoS-атаку на сервер и заблокировать его для игроков.



## СВЯТЫЕ ПОКРОВИТЕЛИ ИНТЕРНЕТА

На праздновании 10-летия Рунета дьякон А.Кураев, известный проповедями на рок-концертах группы «Алиса», предложил объявить покровителем православного сегмента Интернета Иоанна Богослова. Мотивировал он это тем, что Евангелие от Иоанна начинается с речи о Слове («В начале было Слово»), да и на иконах апостол призывает к молчанию – его изображают с пальцем, прижатым к губам. Кураев полагает, что это особенно важно в интернет-дискуссиях, которые нередко вырождаются в обычную перепалку и ссору между участниками: «Хотя бы в православном секторе Интернета важно напомнить, что даже если собеседник тебя не видит, это не значит, что ты имеешь право действовать в бесконечные свары». Предложение Кураева не первое. Еще в октябре 2004-го ИТАР-ТАСС сообщал, что секретарь ученого совета Московской духовной академии Павел Великанов предложил объявить покровителем русского Интернета святителя Феофана Затворника (Вышенского), который провел много десятилетий в затворничестве, но при этом активно общался с миром на расстоянии, при помощи писем. Отметим, что католическая церковь в лице Ватикана тоже не сразу определилась с покровителем Интернета. В итоге 4 года назад выбор пал на Святого Исидора, архиепископа Севильского, проживавшего в Испании во времена раннего средневековья. Мотивировка была такова. Исидор является автором двадцатитомной «Этимологии» – первой в мире энциклопедии, в которой с целью объяснения смысла и происхождения слов был собран огромный материал, охватывающий всю сумму знаний эпохи. А современный Интернет – это, мол, как раз и есть огромная сокровищница человеческого знания.

## МЫ СИДИМ, А ВИРУСЫ ИДУТ...

Наши читатели, возможно, помнят, что несовершеннолетний немец Свен Яшан, признавшийся в авторстве червей Netsky и Sasser, был арестован полицией Германии еще в мае прошлого года и предстанет перед судом в начале 2005 года. Но вот что удивительно, преступник – за решеткой, а дело его живет. По оценке антивирусной компании Sophos (<http://www.sophos.com/press-office/pressrel/uk/20041208yeartopten.html>), яшановские почтовые черви

до сих пор возглавляют список самых разрушительных компьютерных вирусов 2004 года. На их долю приходится более 55% всех случаев массовых заражений. «Просто шокирует, что Netsky-P и Zafi-B (около 19%, – Прим. ред.) до сих пор заражают компьютеры, месяцы спустя после того, как антивирусные компании предложили защиту от них, – удивляется Грэм Клули, старший консультант Sophos по технологиям. – Это говорит лишь об одном: любовью, кто подхватывает эту заразу, уделяет слишком мало внимания безопасности своего компьютера!». Несмотря на печальный опыт Яшана и других неудачников, вирусосписатели не собираются снижать активность. В 2004 году Sophos насчитал почти 11 тысяч новых вирусов и троянов – это на 51.8% больше, чем год назад. Прогноз на 2005-ый также пессимистичен – вирусов меньше не станет.

## ГОРОСКОПЫ – ВНЕ КОНКУРЕНЦИИ

Крупнейший провайдер США компания AOL составила список слов, наиболее часто разыскиваемых пользователями ее поисковика. На первом месте, в который уже раз обосновались гороскопы («horoscopes»). Следом за ними идут существительные «lyrics» (тексты песен) и «hairstyles» (прически). Кроме того, в число самых популярных запросов по версии AOL в этом году попали такие слова, как «foreclosures» (лишение права выкупа закладной, четвертое место), «salaries» (зарплата, пятое место), «work at home» (работа на дому, восемнадцатое место), «home improvement» (ремонт квартиры, девятнадцатое место) и, конечно же, «spyware» (сорок третье место). Что касается персоналий, то в уходящем году Бритни Спирз удалось отвоевать свое законное первое место у грубого рэппера 50cent. В свою очередь, платиновая звезда Хилари Дафф (Hilary Duff) взяла первое место по количеству запросов среди детской и подростковой аудиторий, а небезызвестный Usher был объявлен звездой номер один мужского пола, отмечает портал Internet.ru.

## ЛЮБОВЬ ПРОИГРАЛА СПАМУ

Увы, не дожив до нового года, совершенно бесславно окончилась в декабре организованная Lycos Europe кампания против спамеров. А как все здорово начиналось! Под ностальгическим названием Make

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Для доступа в Интернет москвичи чаще всего используют модем (dial-up) – 42%. Второе место делят ADSL (в основном «Стрим») – 26% и локальные районные/домовые сети – (LAN) 25%. Мобильный доступ не так популярен (GPRS/CDMA) – всего 6%. Другие виды доступа практически не используются – 1%.

...В рамках суперкомпьютерной программы Союзного государства России и Белоруссии построен 288-узловой суперкомпьютер «СКИФ К-1000», который вошел в число 100 самых мощных компьютеров мира.

...В 5.7 млн. строк кода, составляющего последнюю версию ядра операционной системы Linux, было обнаружено 985 ошибок. Обычная коммерческая программа аналогичного размера содержит в среднем 5000 ошибок.

...В середине 2004 года в мире было примерно 1.5 млрд. владельцев сотовых телефонов (и 1.85 млрд. владельцев обычных телефонных аппаратов). Это почти вдвое больше, чем в 2000 году. Фактически, каждый четвертый взрослый житель планеты теперь пользуется «трубкой».

...Среднестатистический американец заканчивает разговор по сотовому телефону за 2.87 минуты и ежемесячно платит за этот сервис \$49.91.

...Средний срок жизни сотового телефона составляет два года, и ежегодно более 100 миллионов мобильных телефонов оказываются на свалке.

...У 65% американских детей в возрасте 4-7 лет есть выдуманный друг. 31% младших школьников и 28% дошколят постоянно играют с несуществующим партнером. В 57% случаев дети придумывают себе партнера-человека, в остальных –





## Мини-игры.

Наш выбор

Любители мини-игр, предупреждаем: на этот раз мы решили не давать вам спуска. Каждая забава потребует самоотдачи и сосредоточенности, ну а Terrain заставит еще и как следует поломать голову. Совет – пощелкайте мышкой по скрытым и никак не обозначенным hot-spots.

### MARIO WORLD: OVERRUN

[http://www.theflashgames.com/mario\\_world\\_overrun-swf.html](http://www.theflashgames.com/mario_world_overrun-swf.html)

Злодей Боузер хочет напасть на принцессу, старина Марио и Луиджи должны ему помешать. Главное не допустить, чтобы враги разрушили замок, где прячется красавица. Особую прелесть действу придает покупка оружия, боеприпасов и дополнительных девайсов: пушки, мины, ремонт замка и т.п.



### XIAO

<http://ogl.ru/flash/play/147>

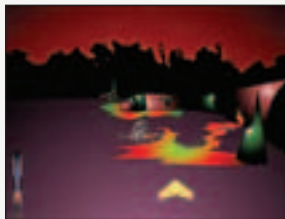
Без игр серии Xiao не обходится ни одна коллекция онлайн-развлечений. Вот и эту китайскую «Ксюху» мы отыскали на отечественном Ogl.ru. Она примечательна тем, что «палочному герою» в этот раз предстоит не уроки карате, а соревнование на меткость и скорострельность.



### TERRAIN: CHAPTER 1

<http://www.newgrounds.com/portal/view.php?id=92229>

Эта космическая авантюра не зря получила самые высокие оценки: графика, звук, сюжет – все очень правильное. Особенно радует, что для прохождения нужно не только стрелять, но и использовать смекалку. Там же, на Newgrounds, отыщется и продолжение – Terrain: Chapter 2.



### FATAL PUZZLE

<http://www.playzen.net/games/fatalpuzzle.php>

Ох, нелегкая это профессия – охотник за головами! Еще бы, ведь по воле разработчиков бегущего по прерии гангстера приходится «тормозить», кидая в него каменные шары, бумеранг, стреляя из пушки и т.д. Хорошо, что сложность регулируется, дается несколько попыток и жизни.



## ФАКТ

Услуги электронной почты и SMS доступны уже на 3000 таксофонов ОАО «Московская городская телефонная сеть». Они установлены в оживленных районах Москвы и снабжены наклейками с инструкцией.

### FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

### FreeMemory 1.98

<http://www.hcsoft.spb.ru>

Круглого роста fps и общей производительности в играх не будет, а вот ускорения повседневной работы слабых компьютеров с этой утилитой добиться легко. К тому же, в отличие от аналогов, она «съест» при этом совсем мало ресурсов.

ОЦЕНКА:



РАЗМЕР:

74 Кбайт

### «Гадания»

<http://sharos.com.ru>

Гадания по древнекитайским гексограммам из «Книги Перемен». Каждой комбинации соответствует свое толкование. Если сомневаетесь, стоит ли начинать серьезное дело, погадайте на успех. В дополнение к гаданиям есть и сонник.

ОЦЕНКА:



РАЗМЕР:

970 Кбайт

ВСЕ >

Love Not Spam («Занимайся любовью, а не спамом») на одноименном ресурсе <http://www.makelovenotspam.com> предлагался для загрузки необычный скринсейвер. После установки на компьютере в моменты простоя системы, он посылал серии запросов на хорошо известные спамерские серверы. Предполагалось, что тысячи противников спама с помощью этой программы затруднят работу, а то и вовсе выведут из строя спамерские ресурсы. Ведь нас много, а их – мало. Старт акции был весьма многообещающим. Первые жертвы появились спустя всего несколько дней – два спам-сервера из Китая. А потом все пошло наперекосяк. Во-первых, Lycos Europe обвинили в организации массовых DoS-атак на серверы, что могло вывести из строя не только нелегальные, но и вполне добропорядочные ресурсы. Во-вторых, коварный удар нанесли хакеры. Под видом антиспамерского скринсейвера по Интернету начал стремительно распространяться почтовый троян. В итоге Lycos Europe официально объявила о прекращении акции, попутно опровергнув сообщение о победе над спамерами из Китая. Сайт <http://www.makelovenotspam.com> существует, но не работает, а пользователи бегут как от огня от разнообразных «антиспамерских» скринсейверов, регулярно рассылаемых спамерами по почтовым ящикам.

### ОЧЕРЕДНАЯ ВОЙНА В ВАШЕМ КОМПЬЮТЕРЕ

Компании, использующие бесплатное ПО для доставки веб-серверам навязчивой рекламы, схватились друг с другом «внутри» ПК пользователей. Совершенно нецивилизованная тактика «борьбы за клиента» открылась в ходе судебного разбирательства в Сиэтле (США) между распространителями сетевой рекламы. Прописанный на Карибах Avenue Media обвинил американскую Direct Revenue в том, что она использует свое ПО для обнаружения и удаления из компьютеров его Internet Optimizer'a. Тем самым Direct Revenue «преднамеренно и тайно» превышает полномочия по доступу к компьютерам пользователей, а истец в результате этого лишился миллиона клиентов и несет убытки по десять тысяч долларов в день. Ответчик признал, что их ПО иногда деинсталлирует конкурирующие приложения, но делает это в строгом соответствии с лицензионным соглашением, которое мы так бездумно принимаем, устанавливая очередную «бесплатную» игрушку. Чтобы немного защитить вас от подобных «разборок», позволим дать один совет. Используйте не только надежный антивирус, но и специальные программы для удаления шпионских модулей и рекламных агентов. Неплохим подспорьем станут Ad-Aware, Spyware Doctor, Spybot Search & Destroy или CWSshredder. ■

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

«оживляют» игрушки или животных.

...Сканирование мозга монахов показало, что медитация существующим образом изменяет его структуру.

...Исследование 29 здоровых мужчин в возрасте от 21 до 35 лет показало, что пользование ноутбуком по 2-4 часа в день при размещении его на коленях угрожает мужчинам бесплодием.

...Пик полового влечения у мужчин приходится на август и февраль, а у женщин – на пору раннего и позднего бабьего лета и на начало зимы.

...За последние годы в США значительно снизилось число подростков, ведущих сексуальную жизнь. По полученным данным, в 2002 году около 46% тинейджеров вели половую жизнь, тогда как в 1995 году таковых было 55%. Снижения сексуальной активности не произошло лишь в группах 18-19-летних девушек, а также афроамериканок всех возрастов.

...Более 50% нынешних жителей Мальдивских островов в будущем перейдет на искусственный остров Хулхумале, построенный рядом с густонаселенной столицей республики – Мале (75 тысяч человек). Через 40 лет на Хулхумале будут проживать более 150 тысяч человек.

...В Китае завершился национальный конкурс «Мисс Искусственная красота», все участницы которого не раз побывали под скальпелем пластического хирурга. Самой молодой «искусственной красавице» – 19, а самой старшей – 62 года.

«Интернет.ру» (<http://www.internet.ru>),  
Washington ProFile (<http://www.washprofile.org>),  
KM.ru (<http://www.km.ru>),  
«Известия Науки» (<http://www.inauka.ru>)



## КАРАОКЕ ДОМА И В ИНТЕРНЕТЕ

**В**ы любите петь, но у вас все еще нет караоке? Не беда! Для этого совсем не обязательно бежать в магазин за покупкой дорогостоящего плеера. Все что нам понадобится – это компьютер, микрофон и доступ в Интернет...

### ЖЕЛЕЗНЫЙ БАЗИС

Компьютерное караоке, в отличие от многих других программ и игр, штука совершенно не обременительная практически для любого «железа». Процессор, ОЗУ, материнская плата подойдут любые, даже на старых машинах проблем не возникнет. Необходимым и достаточным условием станет лишь наличие звуковой карты. Лучше «полнодуплексной» – это определение касается совсем старого «железа», все «звуковухи» 2-3 летней давности вполне подойдут. Более того, поскольку музыкальные файлы будут проигрываться в формате midi, сгодится даже интегрированный в материнскую плату вариант. Так же необходимо иметь колонки – абсолютно любые (будь то стандартная компьютерная пара, отдельная стереосистема или домашний кинотеатр). Если обе эти составляющие (акустика и аудиоплата) у вас на должном уровне, то итоговый звук будет просто отличным. К микрофону тоже особых требований нет. Пойдет в дело любой – динамический, электретный или конденсаторный. Любителям подвигаться во время исполнения песни лучше выбрать радио-микрофон (т.е. беспроводной), чтобы, случайно запутавшись в проводах, не уронить компьютер. Ну а если будете петь на маленькую аудиторию, то можно обойтись и вовсе без микрофона, звуковой карты и колонок, хотя это уже будет не так интересно... И, конечно же, необходим доступ в Интернет, где мы будем скачивать файлы для караоке. Стоит заметить, что эти «композиции» занимают очень мало места – порядка 100 Кбайт одна штука, и это при неплохом качестве звучания.



### ПРОГРАММНАЯ НАДСТРОЙКА

Так, вроде с «железом» разобрались. Теперь надо подобрать программы, без которых оно, как известно, мертво. Начнем с караоке-плеера.

Караоке-плееры – это проигрыватели особых музыкальных файлов, записанных в формате \*.kar. Особенность этого формата в том, что во время исполнения музыки на экране появляется текст. Фактически это midi-файл с субтитрами (текстом песни) и графикой. Вы даже сможете создавать такие композиции сами, но об этом чуть позже. Рекомендую несколько плееров, «понимающих» русский язык.

### Vocal Jam 2.0

(<http://www.vocaljam.narod.ru/russian.htm>) – перед нами лучшая программа для воспроизведения караоке-файлов, к тому же еще и отечественная. Она не только воспроизведет файл (есть выбор сложности), но и после спетой композиции выставит вам оценку в баллах. Если она невысока, не огорчайтесь – в Vocal Jam включен курс русского сольфеджио и обучения чтению нот. Свои выступления можно сохранить и записать на диск. Особенно отметим предоставляемую плеером возможность записи караоке-видеодисков форматов CD-R и DVD-R.

### Karaoke Galaxy Player 4

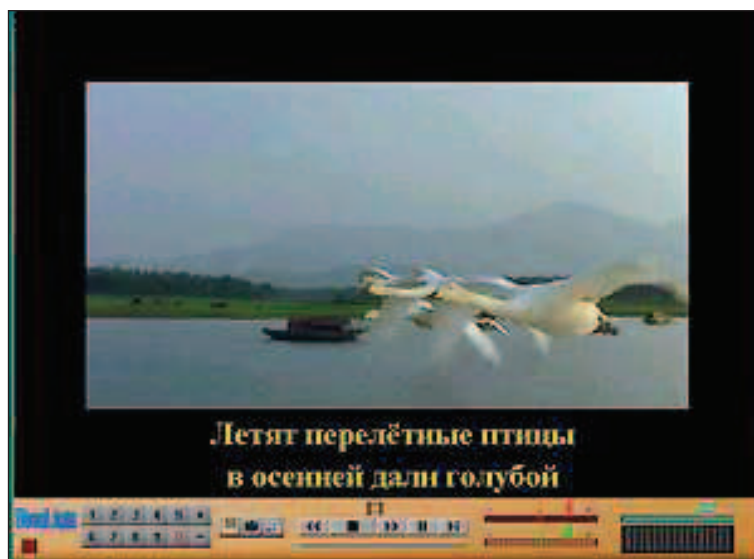
(<http://www.karaoke.ru>) воспроизводит караоке и MIDI-файлы. Несмотря на то что этот плеер имеет невероятное количество настроек, вы без труда в нем разберетесь. Как и в караоке-плеерах LG, при паузах в песне появляется секундомер с обратным отсчетом. По желанию можно менять «шурки». В случае затруднений на сайте производителя можно найти дополнительную информацию о настройках плеера.

### Karaoke Player

(<http://www.vanbasco.com>) – довольно неплохой бесплатный плеер, один из самых авторитетных в англоязычном Интернете и вполне сносно объясняющийся по-русски.

### ЛИРИКА ИЗ СЕТИ

Как вы уже поняли, в основе караоке, а точнее музыкального сопровождения песни, «лежит» обыкновенный midi-файл. И если вы не мо-



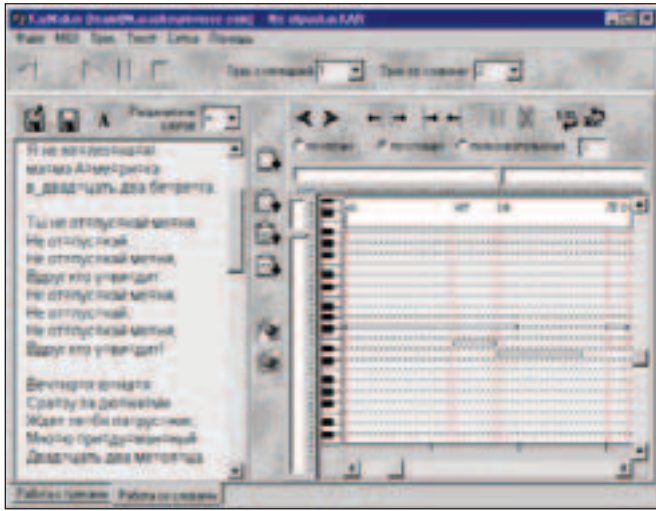
жете найти нужную для дружеской вечеринки песню в формате караоке, то возникает законный вопрос: а может, сделать ее самостоятельно? Что ж, нет проблем. Для этого нам понадобится текст песни и музыка (midi-файл). И то и другое можно найти в Интернете (вопрос об авторском праве – на совести распространителей, мы же будем петь дома, а не на платных концертах!). Скомпоновать текст и музыку нам поможет Karaoke Maker (<http://www.karaoke.ru/soft/karmaker.zip>). Если задача обратная и нужно преобразовать kar-файлы в midi, то используйте программу ValKar, но можно обойтись и без нее, достаточно... изменить расширение файла! Если же желания возиться с файлами и программами нет, то из Интернета можно скачать готовые композиции. Самым популярным «складом», откуда берут русскоязычные караоке-файлы, является «Караоке.ru» (<http://www.karaoke.ru>). Ресурс постоянно обновляется, есть работоспособная система поиска, рейтинг самых популярных песен («Лучшие песни»), отдельно выкладываются новые поступления («Последняя пятнашка»). Из приятных дополнений отметим регулярные конкурсы, игры на музыкальную тематику: «Угадай мелодию!», «Без роялей» и «Музыкальные пазлы». На сайте можно закачать мелодии для мобильных телефонов, популярные программы для караоке. Густонаселенные форумы «Караоке.ru» помогут решить на-

болевшую проблему или просто обсудить актуальную тему. Забавны и музыкальные открытки, которые можно отсюда отправить друзьям. Еще один очень интересный и полезный ресурс Midi.ru (<http://www.midi.ru>). Тут отыщется множество полезных программ, тексты русских песен и большое количество интересных статей на музыкальную тематику, в том числе и о караоке, ну и главное – громадные музыкальные архивы! Для продвинутых пользователей на сайте есть нотная библиотека, разделенная на группы: джаз, поп, рок и так далее.

### СЕТЕВАЯ «ФАБРИКА ЗВЕЗД»

(<http://www.karaoke-radio.ru>) – необычный и весьма интересный ресурс. Фактически это интернет-радио, которое исполняет... песни всех желающих! А радио – это большая аудитория и популярность. Действительно, чего стесняться, если вы уже освоились в распевании песен? Пора двигаться дальше и двигать ваше творчество в массы. Как же попасть в ротацию этого интернет-радио? Для начала нужно написать вашу песню, спеть «под караоке», в формате mp3. Единственное ограничение – файл не больше 10 Мбайт. Далее ее нужно подписать и отослать «на радио». И все! Остается лишь дожидаться, когда ваш голос прозвучит в эфире (никого не забракуют). На сайте постоянно отображается информация, какая песня и в чьем исполнении звучит в данный мо-

## СТАТЬИ



мент. Так что, пока ждете свой хит, можете познакомиться с творчеством конкурентов. Увы, ждать чаще всего приходится долго, так как желающих поучаствовать очень много.

Есть у «Первого караоке-радио» и кое-какие проблемы. Аудиопоток этой станции можно выбирать в диапазоне битрейтов от 24 до 128 Кбит/с. Понятно, что если радио приходится слушать «через модем», то ка-

чество вещания будет довольно низким, но все же терпимым. Для полноценного звучания желательно иметь ADSL или выделенную линию. Из программ-плееров лучше всего для прослушивания караоке-радио подойдет Winamp или Windows Media Player.

У «Первого караоке-радио» есть форум и чат, где можно поболтать с другими певцами. И самое интересное: на сайте устроен хит-парад, где можно и послушать лучших исполнителей и тут же поставить им оценку по пятибалльной шкале. Каждый месяц победители хит-парада получают призы.

Итак, вы еще никогда не пели? Так попробуйте же наконец! У вас есть отличный шанс проявить себя. И кто знает, может, именно вы займете первое место в хит-парадах русскоязычного караоке-интернета... ■

## ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ ЯНВАРЯ

### ZAP!

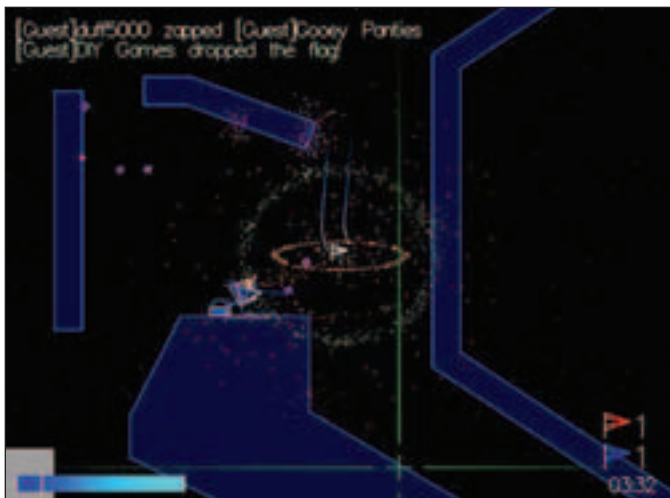
Девиз этой космической аркады таков: «Не дай графике помешать игровому процессу!». И она, графика, совершенно не мешает. Ведь проект, вышедший на стадию открытого бета-теста, представляет собой двумерный ретро-коктейль из Robotron и Tribes. Та же «графика», что все-таки присутствует в игре, наводит на мысли о Asteroids и Pac-Man...

«Так какого черта!» – воскликнет читатель и будет неправ. В ZAP! (<http://www.zapthegame.com>) идея упрощения формы в пользу совершенствования многопользовательского содержания работает на все 120%. Представьте игру на сервере, где на больших или малых картах обитает сразу три-четыре команды (до 128 игроков одновременно – зап, зап, ура!). До-

бавьте сюда несколько режимов боя (CTF, Zone Control, Retrieve, Soccer, «Охотники и дичь»), апгрейды оружия и брони у кораблей, всякие там бонусы на ремонт судов, невидимость и тому подобные штучки. Одним словом, поиграть стоит, правда, при условии, что у вас не Windows 98 (проблемы с сетью). Инсталлятор у ZAP! крошечный – 0.5 Мбайта.

### The Universal

The Universal – это бывший A-Tractor, бета-тестированием которого мы занимались аж 16 номеров тому назад. С той поры «ребенок» повзрослел, возмужал, но не утратил ни капли оригинальности и привлекательности.



интернет-центр  
**NetLand**

**Самая правильная атмосфера в городе!**

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

*и многое другое...*

**круглосуточно  
понеделник  
до 22.00**

г.Москва, Театральный проезд, дом 5  
м.Лубянка, Кузнецкий мост,  
Центральный Детский мир, 4 этаж  
вход со стороны гост. "Савой"  
тел. 105-00-21, 781-09-23  
[www.net-land.ru](http://www.net-land.ru)



Address



СИ://НОВОСТИ.ОНЛАЙН/179/СЕРГЕЙ\_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU/



Зайдите на <http://www.theuniversal.net> за клиентом (всего-то 8 Мбайт), установите и подключайтесь. Видите кучу «миров» (Worlds)? Это все отдельные игровые вселенные! The Universal представляет собой не цельный 3D-мир, а набор объединенных в единую систему игр-миров. В сущности, разработчики из США, имеющие немалый опыт создания игр для PS и компьютеров, предлагают пользователю своеобразный конструктор, в котором есть все нужные заготовки-модули: экономика, гонки, космос, общение и т.п. Игрок, создавая свой «мир», меняет десятки, если не сотни параметров и получает на выходе многопользовательскую игру, непохожую на все остальные. В одном «мире» нас ждет экономическая стратегия, в другом – гонки на

выживание, в третьем – action и так далее. Самое забавное, что это дело реально работает, и, попадая в очередной мир (их тут сейчас 22 штуки), не забудьте по-

интересоваться, в «чем у вас тут, местные, смысл жизни...» – набрать ли кучу денег или устроить кровавую баню? А то недолго и промахнуться.

The Universal находится в стадии бета-теста (на местном жаргоне – это пока Beta Galaxy). Так что любой может завести учетную запись и – вот он, главный плюс! – создать собственный онлайн-мир (MMORPG или как там получится). Занятие это непростое, времени уйдет немало, но ведь пока никакой другой проект не может предложить геймеру «уголок в онлайн» с лично сконструированными игровыми правилами, текстурами, объектами, ботами и всякими нетривиальными возможностями, вроде обмена музыкой, файлами и особой почты. Кстати, говорят, что после фазы Beta Galaxy создавать «миры» станет уже не так просто, это право будет предоставляться лишь тем игрокам, кто достиг определенного и достаточно высокого уровня. ■

## Бета-тесты помогают продавать! Или нет?..

Интерес к тестированию не вышедших игр со стороны геймеров более чем понятен. Со стороны разработчиков, казалось бы, тоже: бета-тестирование позволяет устранить все не выявленные ранее огрехи, что-то поменять, привлечь внимание к игре. Но нет ли опасности, что чересчур поспешное ознакомление общественности с игрой, особенно в ходе открытого бета-теста, охладит и отворотит покупателя?

Оказывается, такие опасения небеспочвенны, хотя и несколько преувеличены. По данным ATARI'S BETATESTS.NET, лишь чуть более 2% бета-тестеров заявляют, что «так устали от игры во время тестов, что никогда не купят ее». 16% бета-тестеров утверждают, что всегда покупают те игры, что тестировали. Большинство же, около 80%, говорит, что окончательную версию игры купит «лишь в том случае, если она пришлась по вкусу во время бета-теста». Думается, этими цифрами хорошо объясняется как пристрастие разработчиков к закрытым тестам, так и их явная нелюбовь к open beta.



(game)land  
ОСНОВАНА В 1992

# БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ GAMEPOST

ПОМОЖЕТ СДЕЛАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР



\* Более 100 самых лучших игр с описаниями

\* Все игровые приставки и периферия к ним

\* Предметы одежды и эксклюзивные аксессуары из коллекции «Товары в Стиле X»



## НЕЗНАНИЕ ОГРАНИЧИВАЕТ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ИГРОВЫМ ПРОСТОРАМ?

ЭТО НЕ СТРАШНО, ПОТОМУ ЧТО ЕСТЬ  
КАТАЛОГ GAMEPOST



Тел.: (095) 928-0360  
(095) 928-6089  
(095) 928-3574

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



**ЗАПОЛНИТЕ АНКЕТУ**

индекс

город

улица

дом

корпус

квартира

фпо

ОТПРАВЬ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, Москва, ГлавПочтамп, а/я 652, GamePost

**Автор:**  
Петр Головин  
golovin@gameland.ru



## CALL OF DUTY: FINEST HOUR



1. Открыть все уровни. Чтобы получить доступ ко всем этапам игры, в главном меню зажмите клавишу **▲** и нажмите **[Start]**, **SELECT**, **SELECT** и **○**.



## METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

1. Чтобы изменить язык во время вступительного ролика нажмите **[L3]**. Изменения, вносимые этой командой, позволяют выбрать один из четырех доступных языков.



СОЛИД СНЕЙК  
ОСНАЩЕН НЕ ХУЖЕ  
СЭМА ФИШЕРА.

2. Когда на экране появится логотип Konami, нажмите **▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, ○, ▲**. После этого все имена персонажей во вступительном ролике сменятся на имена людей, делавших этот ролик.



## HALF-LIFE 2

Во время игры нажмите клавишу **⏏** (тильда) и в окне ввода читов используйте представленные команды:  
**sv\_cheats 1** – активировать режим ввода кодов;  
**noclip** – режим прохождения сквозь стены;  
**viewmodel\_fov (число)** – изменить размер оружия (54 – значение по умолчанию);  
**impulse 101** – получить все оружие;  
**map** – вывести на экран сведения о текущем уровне;  
**firstperson** – вид от первого лица;  
**give #** – получить выбранный предмет (вместо значка # введите его название);  
**God** – режим бога;  
**Notarget** – невидимость для противников и NPC;  
**Map #** – загрузить выбранную карту (вместо значка # введите ее номер);

**give weapon\_shotgun** – получить шотган;  
**Buddha** – восстановить здоровье;  
**mat\_fullbright 1** – убрать все тени;  
**mat\_depthbias\_normal 1** – возможность видеть сквозь стены;  
**sv\_gravity #** – изменить значение уровня силы гравитации (вместо значка # введите число);  
**cl\_showfps 1** – показать количество FPS;  
**status** – показать информацию об игре;  
**impulse 82** – получить джип;  
**impulse 83** – получить мотоцикл на воздушной подушке;  
**thirdperson** – вид от третьего лица;  
**sv\_unlockedchapters #** – открыть выбранную главу игры (вместо значка # введите число от 1 до 15);  
**ai\_disable** – включить/отключить искусственный интеллект противников и NPC.



## ЕЩЕ

### ► [PC] КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2: ДОМИНАТОРЫ

Скрытые команды для вызова подигр из главного меню:

**☰ + ☰ + [livebook]** – вызов списка квестов;  
**☰ + ☰ + [robotrubble]** – вызов списка карт планетарных боев;  
**☰ + ☰ + [fastfingers]** – активировать аркадный режим.

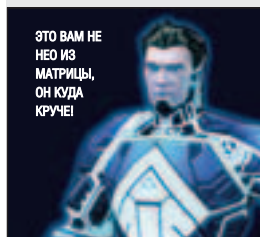
Во время игры в режиме планетарных боев введите указанные читы:

**SHOWFPS** – включить/отключить информацию о количестве FPS;  
**BAVKI** – включить/отключить информацию о ресурсах сторон;  
**CRAZYBOT** – вызвать робота-убийцу (уничтожает роботов игрока, а если таковых не осталось, принимается за роботов противника).  
**HURRY** – подкрепление готово к вылету;  
**MEGABUST** – все юниты и постройки игрока получают удвоенное здоровье;  
**STATS** – вызвать окно статистики;  
**VIDEO** – информация о видеокarte.



### ► [GBA] TRON 2.0: KILLER APP

Чтобы открыть все мини-игры, введите на экране главного меню **◀, ◀, ◀, ◀, ▲, ▶, ▼, ▼, SELECT**

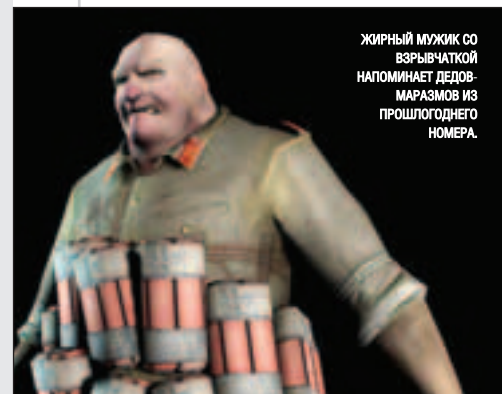


ЭТО ВАМ НЕ НЕО ИЗ МАТРИЦЫ, ОН КУДА КРУЧЕ!



## PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Во время игры нажмите клавишу **⏏** (тильда) и введите читы:  
**PKGOD** – режим бога;  
**PKDEMON** – демонический режим;  
**PKWEAKENEMIES** – уничтожение противников с одного выстрела;  
**PKWEAPONS** – доступ ко всем видам оружия;  
**PKAMMO** – полный боезапас;  
**PKHEALTH** – восстановить здоровье.  
*Примечание:* коды работают только в режимах Daydream и Insomnia.



ЖИРНЫЙ МУЖИК СО ВЗРЫВЧАТОЙ НАПОМИНАЕТ ДЕДОВ-МАРАЗМОВ ИЗ ПРОШЛОГОДНЕГО НОМЕРА.



## NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Все представленные коды вводятся перед созданием профайла в главном меню игры:

**Wannacapone** – машина Аль Капоне;  
**Regmybank** – получить \$200 в режиме Career Mode;  
**Ordermybaby** – получить \$1,000 в Career mode, открыть Nissan Skyline and Mazda RX-8 в режиме Quick Race;  
**Yodogg** – получить машину Snoop Dogg;  
**Opendoors** – получить машину The Doors;  
**needperformance2** – открыть Performance Upgrades Tier 2;  
**gimmevisual2** – открыть Visual Upgrades Tier 2;  
**needmybestbuy** – открыть Best Buy Sponsor Vinyl;  
**gottahavebk** – открыть Burger King Sponsor Vinyl;  
**gotmycingular** – открыть Cingular Sponsor Vinyl;  
**gottaedge** – открыть Edge Sponsor Vinyl;  
**goforoldspice** – открыть Old Spice Sponsor Vinyl;  
**needperformance1** – открыть Performance Upgrades Tier 1;  
**gimmevisual1** – открыть Visual Upgrades Tier 1.





## 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 – бешенные пешеходы;
- R2, R1, X, ▲, X, ▲, ↑, ↓ – пешеходы носят оружие;
- ▲, ↑, ↓, ↓, ○, R2, R1 – время идет медленнее;
- , ○, L1, ○, ○, ○, L1, L2, R1, ▲, ○, ▲ – получить танк.



## EASTER EGGS

### КОСМИЧЕСКИЕ РЭЙНДЖЕРЫ 2: ДОМИНАТОРЫ

#### 1. Портреты разработчиков

Если вы хотите увидеть лица тех, кто делал игру, дойдите до финального босса терраноидов. На карте есть две группы роботов, одна из которых – отряд самоубийц с бомбами. Возьмите одного такого робота и направьте в комнату (см. скриншот). Взорвите его там и внимательно изучите изображение на мониторах компьютеров в этом помещении. На них вы увидите портреты разработчиков.



Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на [golovin@gameland.ru](mailto:golovin@gameland.ru), и пусть все тайное станет явным! Естественно, присылайте нам секреты, которые вам удалось обнаружить самим – мы их обязательно опубликуем!

**МЫ ЗНАЕМ О ЛУЧШИХ ИГРАХ ВСЕ!  
...И ДАЖЕ ЧУТЬ БОЛЬШЕ**

## ЧИТАЙ В ДЕКАБРЕ:

**SILENT HILL 4: THE ROOM**  
- прохождение игры  
- описание оружия  
- описание всех концовок

**MYST IV: REVELATION**  
- полное прохождение  
- рассказ о персонажах

**ROME: TOTAL WAR**  
- общие советы по игре  
- описание юнитов

**WARHAMMER 40,000:  
DAWN OF WAR**  
- полное прохождение  
- описание юнитов

CD: Видеоуроки  
по прохождению  
и русскоязычная база  
кодов и прохождений



**«ПУТЕВОДИТЕЛЬ: РС ИГРЫ»  
ЖУРНАЛ КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ  
ДЛЯ ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

# Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Основы ролевой системы Vampire the Masquerade – Bloodlines, а также полный список паролей к компьютерам.

Автор:  
Илья «GM» Вайнер  
iv@gameland.ru



## Коды и пароли

В игре повсюду встречаются компьютеры и кодовые замки. Одни пароли можно взломать, другие – узнать, третьи – угадать. А еще можно посмотреть их в нашей таблице.

### Santa Monica

- Пароль к вашему почтовому ящику «sunrise».
- Medical Clinic, Dr. Malcolm's Office.  
Пароль к почтовому ящику «rapasoa».
- Medical Clinic, Dr. Malcolm's Office.  
Пароль к папке «пациенты» «Hippocrates».
- Medical Clinic, 2nd Floor: Пароль к папке «cs door» «dosage».
- Medical Clinic, 2nd Floor: Пароль к папке «cs cabinet» «tonou».
- Medical Clinic, 2nd Floor: Пароль к «camera» «optometry».
- Medical Clinic, 2nd Floor: Пароль к папке «cs safe» «ralge».
- Medical Clinic, 2nd Floor: Пароль к папке «cadavers» «Cowbell».
- Medical Clinic, Basement: Пароль к папке «freezers» «ambrosia».
- Medical Clinic, Basement:  
Пароль к морозильнику Lily «1969».
- Megahurtz Computing: Пароль системы сетевой безопасности «Gil Bates».

Способов прохождения Vampire: The Masquerade – Bloodlines множество: каждое задание можно выполнить совершенно по-разному. Все зависит от того, какого персонажа вы создадите и какую дорогу для него выберете. О том, как воспитать образцового вампира и обеспечить ему безбедную вечность и здоровое питание, читайте ниже.

### «ВАМПИРОВОДЕНИЕ»

Ваше первое и самое важное решение – выбор клана, поскольку каждая вампирская «раса» обладает уникальным набором из трех способностей. Непосредственно в игре они активируются правой кнопкой мыши и дают вашему протее определенные бонусы – от временного увеличения характеристик до возможности использовать различную магию. Все они описаны в начальном меню, поэтому не будем заострять на них внимание. Начинающим игрокам советую, не раздумывая, выбрать клан Brujah. Он наиболее сбалансирован, и его представители отлично дерутся без оружия, с которым в начале туговато. Любители острых ощущений могут попробовать сыграть Nosferatu. Ввиду особо колоритной внешности, этим вурдалакам придется прятаться от людей в канализациях, но взамен они получат самые могущественные способности. После выбора клана перед вами предстанет окно новоиспеченного

персонажа. С его помощью мы и передаем вам об основных законах вампирского бытия.

### СВЯЩЕННЫЙ УГОЛОК

В самом верху экрана находятся показатели Человечности (Humanity) и Маскарада (Masquerade). Рекомендую чаще на них поглядывать. Бесчеловечные действия – бессмысленные убийства и просто разные подлости – уменьшают первую характеристику, что вполне логично. Чем ниже будет показатель, тем чаще вы будете впадать в бешенство (Frenzy). В этом состоянии вы теряете контроль над персонажем, который получает солидную прибавку к физическим параметрам и начинает бросаться на все живое поблизости. Ни к чему хорошему это, само собой, не приведет. Humanity можно снова повысить, потратив на это уйму опыта (или совершив «человечные» поступки; правда, таких ситуаций предусмотрено в игре немного), но лучше попросту «следить за собой». Маскарад – ключевой параметр в игре, привязанный к одной из главных вампирских Традиций. Соблюдая эту Традицию, вампиры веками скрывали свое существование от людей. Раскрыв свою сущность людям, вы потеряете одно очко маскарада. А когда закончатся очки, закончится и игра. Чтобы этого не произошло, не используйте специальные способности в обществен-

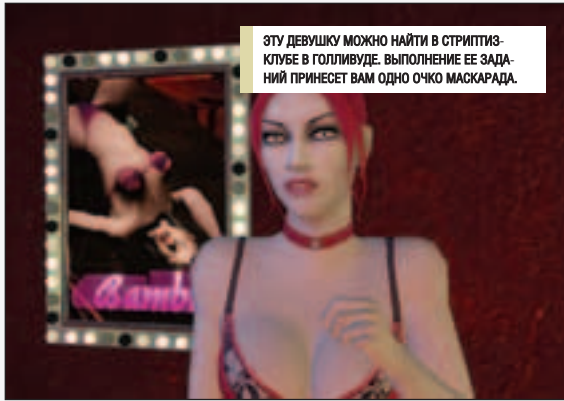
ных местах, не пейте кровь на людях и не рассказывайте каждой встречной красотке о тяготах вампирской жизни (такой случай вам представится!).

### ОСНОВЫ ОБУЧЕНИЯ

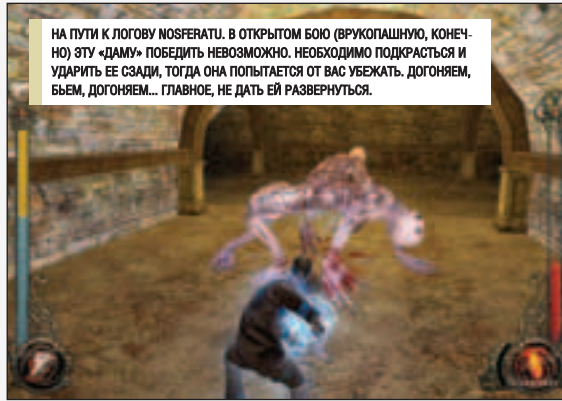
Левую часть «окна персонажа» занимают различные характеристики и умения. Именно на них вам и предстоит тратить заработанные потом и кровью (чужой, конечно) очки опыта. Но это лишь промежуточное звено. Все вместе они будут сказываться на ваших навыках, отраженных справа, а те найдут реальное отражение в игре. Система кажется запутанной, но все предельно просто. Достаточно навести курсор на навык (feat), умение (skill) или характеристику (attribute), чтобы увидеть, на что они влияют. Например, навык рукопашного боя зависит от одновременного умения или силы. Причем характеристики оказывают влияние сразу на два feat'a. Скажем, та же сила может повысить еще и навык, отвечающий за использование оружия ближнего боя. Главное, заранее решить, что именно вы будете прокачивать, и тогда не возникнет никаких проблем. И запомните: одностороннее развитие вампиры долго не живут. То бишь создание brutalного качка с железобетонным черепом или хлюпика-геня – это чистой воды самоубийство. В каждом из четырех типов навыков должен быть прокачан хотя бы один показатель.







ЭТУ ДЕВУШКУ МОЖНО НАЙТИ В СТРИПТИЗ-КЛУБЕ В ГОЛЛИВУДЕ. ВЫПОЛНЕНИЕ ЕЕ ЗАДАНИЙ ПРИНЕСЕТ ВАМ ОДНО ОЧКО МАСКАРАДА.



НА ПУТИ К ЛОГОВУ NOSFERATU. В ОТКРЫТОМ БОЮ (ВРУКОПАШНУЮ, КОНЕЧНО) ЭТУ «ДАМУ» ПОБЕДИТЬ НЕВОЗМОЖНО. НЕОБХОДИМО ПОДКРАСТЬСЯ И УДАРИТЬ ЕЕ СЗАДИ, ТОГДА ОНА ПОПЫТАЕТСЯ ОТ ВАС УБЕЖАТЬ. ДОГОНЯЕМ, БЬЕМ, ДОГОНЯЕМ... ГЛАВНОЕ, НЕ ДАТЬ ЕЙ РАЗВЕРНУТЬСЯ.

**НАВЫКИ**

**Зубы, Когти, Автоматы**

Боевые навыки – несомненно, самые важные в игре, ведь поболтать с вами захотят далеко не все. В первую очередь учтите, что больше двух параметров вам прокачивать бессмысленно. В начале игры бесценен навык рукопашного боя, особенно если вы играете за Vrijah. Во-первых, вам не потребуется оружие и боеприпасы. Во-вторых, до появления автоматов кулаки – лучший способ быстро расправиться с противником. Ну и самое главное: находясь лицом к лицу с противником, вы всегда можете «присосаться» к врагу и восстановить силы.

Начиная со второго района, лучше переходить на оружие ближнего боя. При равных навыках бейсбольная бита и кулаки будут наносить одинаковый ущерб, но размах-то у биты больше! Именно по этому критерию и надо оценивать такое оружие. Например, нож отлично подходит для быстрой «разделки» одиночных противников, а катана – для боя с несколькими врагами.

Навык владения огнестрельным оружием стоит развивать лишь физически слабым персонажам, поскольку стоит оно дорого, а атака издалека не всегда эффективна. Ситуация кардинально меняется лишь с появлением оптических прицелов, да и последние задания выполнить с мечом наперевес довольно проблематично. Впрочем, даже совсем не умея стрелять, вы будете попадать в

цель каждой четвертой пулей, если прицелитесь получше. Непроходимые рукопашную участки встречаются очень редко, но они все же есть. И тактика высунулся-выстрелил-спрятался работает там на ура. Навык защиты функционирует стандартно – чем он больше, тем меньше повреждений получает ваш персонаж.

**Шпионаж по-вамписки**

Как и в любой приличной RPG, основной элемент игры в «Вампирах» – получение информации. И много ее никогда не бывает. Поэтому шпионские навыки – единственные, которые стоит прокачивать почти полностью.

Хакерство – полезнейший feat. Позволяет управлять практически любыми механизмами и устройствами, начиная со шлюзов канализации и заканчивая лазерными ловушками. Кроме того, любой вампир, живи он хоть в дырявой цистерне (между прочим, есть такой в Santa Monica), обязательно имеет собственный компьютер с бесценными мегабайтами. Впрочем, если вы решите воспользоваться нижеприведенными кодами и паролями, об этом навыке можете забыть.

Инспектирование – ваша наблюдательность. Сильно увеличивает шансы найти что-нибудь полезное. На мой взгляд, довольно бесполокочный навык.

Исследование – попросту бесценный показатель. Он позволяет изучать специальные пособия, перманентно поднимающие характеристики. Не стоит тратить на него в начале игры – де-

нег на книги все равно не хватит. Скрытность будет полезна слабым персонажам, так как позволяет незаметно улизнуть с поля боя, с тем чтобы потом бесшумно убивать врагов одним ударом со спины.

**Сила мысли**

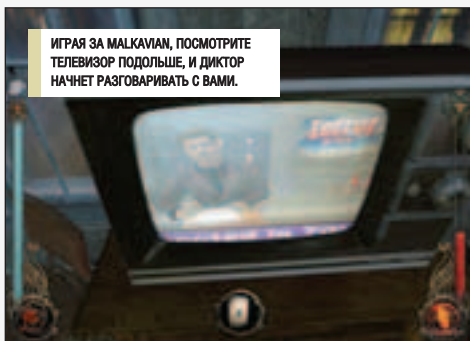
Любой, игравший когда-либо в RPG, знает о навыке убеждения. Так вот – в Vampire за этот аспект отвечает аж четыре feat'a.

Первый – торговля – дает ощутимые скидки на покупку товаров и «ночных бабочек», представляющих собой местные общепиты – стоят на каждом углу и обходятся в копейки. Хотя избалованным аристократам из клана Venture такая пища не подойдет. Навыки устрашения и, собственно, убеждения лучше рассматривать в паре. Чаще они служат одним и тем же целям, поэтому есть смысл прокачивать только один из них. Фраза, подсвеченная зеленым, – вселит в собеседника ужас, синим – убедит его в правильности ваших суждений. В результате человек (или вампир) сделает то, что вам нужно.

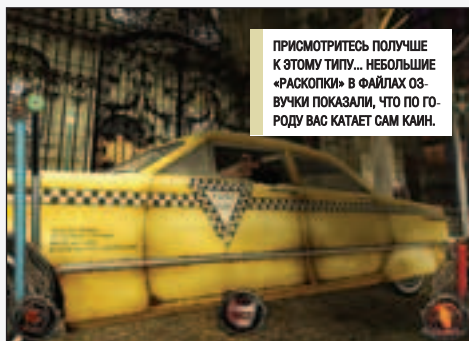
При этом высокое значение навыка обольщения заметно поднимает шансы на успех. Кроме того, с его помощью вы сможете соблазнять противоположный пол, то бишь бесплатно питаться, как бы цинично это ни звучало. Но ни в коем случае не выпивайте всю кровь! Этим вы понизите параметр человечности и лишите себя кормушки на будущее. Ведь однажды укушенные люди становятся вашей «столовой» практически навсегда.

**Downtown**

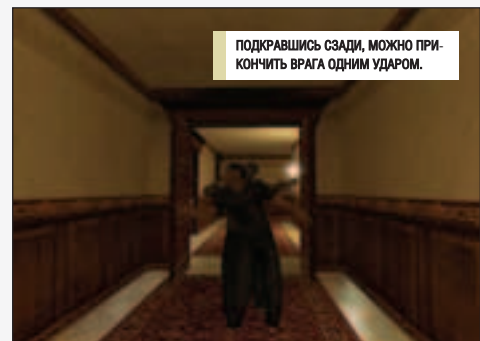
- Elizabeth Dane, Control Room: Пароль к папке «logs» «AntonioBay».
- Elizabeth Dane, Control Room: Пароль к папке «control» «lighthouse».
- Museum of Natural Htory, Ground Floor: Пароль к «email» «iluvgabe».
- Museum of Natural Htory, Ground Floor: Пароль к папке «sales» «dAnFinsiP».
- Museum of Natural Htory, Basement: Пароль к папке «cameras1» «pterodactyl».
- Museum of Natural Htory, Basement: Пароль к папке «cameras2» «velociraptor».
- Museum of Natural Htory, Basement: Пароль к «email» «ihatemyjob».
- Museum of Natural Htory, Basement: Пароль к папке «results» «ksdfteOW».
- Museum of Natural Htory, Basement: Пароль к папке «2358».
- Museum of Natural Htory, Basement: Пароль к папке «beams» «latyrus».
- Museum of Natural Htory, Basement: Пароль к папке «alarm» «wombat».
- Nocturne Theatre: Пароль к папке «net security» «Break a Leg».
- Skyline Apartments, 1st Floor: Пароль к «email» «reep».
- Skyline Apartments, 2nd Floor: Пароль к «email» «ectoplasm».
- Skyline Apartments, 3rd Floor: Код апартаментов «9648».
- Skyline Apartments, 4th Floor: Пароль к папке «safe» «jewels».
- Skyline Apartments, 6th Floor: Код апартаментов «1203».
- Empire Arms Hotel, 1st Floor: Пароль к папке «suites» «wealth».
- Empire Arms Hotel, 1st Floor: Пароль к папке «guest logs» «power».



ИГРАЯ ЗА MALKAVIAN, ПОСМОТРИТЕ ТЕЛЕВИЗОР ПОДОЛЬШЕ, И ДИКТОР НАЧНЕТ РАЗГОВАРИВАТЬ С ВАМИ.



ПРИСМОТРИТЕСЬ ПОЛУЧШЕ К ЭТОМУ ТИПУ... НЕБОЛЬШИЕ «РАСКОПКИ» В ФАЙЛАХ ОЗВУЧКИ ПОКАЗАЛИ, ЧТО ПО ГОРОДУ ВАС КАТАЕТ САМ КАИН.



ПОДКРАВЛИВСИ СЗАДИ, МОЖНО ПРИКОНЧИТЬ ВРАГА ОДНИМ УДАРОМ.

### Hollywood

- The Sin Bin, Flynn's Office: Пароль к папке «log file» «sinner».
- The Sin Bin, Flynn's Office: Пароль к папке «private» «dirty dog».
- Ground 0 Internet Cafe, Josef Computer: Пароль к «email» «Kafka».
- Ground 0 Internet Cafe, UcutleU Computer: Пароль к «email» «Subarashi».
- Metalhead Industries, 1st Floor: Пароль к папке «operations» «codpiece».
- Metalhead Industries, 2nd Floor: Пароль к папке «net security» «Bang Your Head».
- Metalhead Industries, 2nd Floor: Пароль к папке «safe» «Turbo Lover».
- Nosferatu Warrens, Level Two: Пароль к папке «rump 118a» «septic».
- Nosferatu Warrens, Level Two: Пароль к папке «electrical» «tank».
- Tawni Sessions» Apartment, Bedroom: Пароль к папке «cameras» «cleopatra».

### Chinatown

- Glaze Nightclub: Код клуба «725».
- Kamikaze Zen: Пароль к папке «power» «gwallo».
- Kamikaze Zen: Пароль к «email» «waterloo».
- Kamikaze Zen: Пароль к папке «personal» «elba».
- Kamikaze Zen: Код серверной комнаты «4567».
- Kamikaze Zen: Пароль к папке «net security» «nirvana».
- Kamikaze Zen: Пароль к папке «vault» «piprelhcs».
- Fu Syndicate: Пароль к папке «door control» «Freedom».
- Fu Syndicate: Пароль к «email» «elimination».
- Fu Syndicate: Пароль к папке «species x data» «autopsy».

### Final Areas

- Society of Leopold: Пароль к папке «power» «soc».
- Society of Leopold: Пароль к папке «heat sig» «soc».
- Ventrue Tower, Office Floor: Пароль к «lights» «hitthelights».



ЧТОБЫ «ПРИСОСАТЬСЯ» К ЖЕРТВЕ, НЕОБХОДИМО ЗАСТАТЬ ЕЕ ВРАСПЛОХ, НО МОЖНО СДЕЛАТЬ ЭТО И В ОТКРЫТОМ БОЮ. ПРОВЕДИТЕ ОДИН (ИНАЧЕ ПРОТИВНИК ОТЛЕТИТ) КОРОТКИЙ УДАР И ТУТ ЖЕ ЖМИТЕ «F». ПРИЯТНОГО АППЕТИТА.

### Защита

Три навыка защиты отражают ваше сопротивление различным видам атак. Повысить их можно, лишь покупая новую броню, но взамен вам придется пожертвовать ловкостью — в кожаном костюме не попрыгаешь. О том, как получить лучший бронешилет в игре, читайте ниже.

приведет парня, которого можно запереть в ванной, расширив тем самым свое меню.

### ЛОДКА ИНКВИЗИТОРОВ

До выхода первых патчей практически невозможно самостоятельно пройти игру из-за одной серьезной

ошибки. Расправившись в конце сюжетной ветви с инквизиторами, вам необходимо спастись из заминированного подземелья на надувной лодке. Но как только вы ступите на нее, игра обязательно вылетит. Обойти этот баг нельзя, поэтому нужно самим загрузить следующую область с помощью консоли. Для этого выйдите из игры и допишите в ее ярлыке в поле адреса параметр «-console». Теперь загрузите сохраненную игру, подойдите как можно ближе к злополучной лодке и откройте консоль кнопкой «~». Теперь введите две команды, соответствующие вашему клану.

### Для Nosferatu:

```
SaveJohansen()
changelevel2 la_hub_1
sewer_map_landmark
```

### Для остальных кланов:

```
SaveJohansen()
changelevel2 la_hub_1 taxi_landmark
```

На этом мы бы хотели завершить наш материал: надеемся проблем с игрой у вас не возникнет. ■

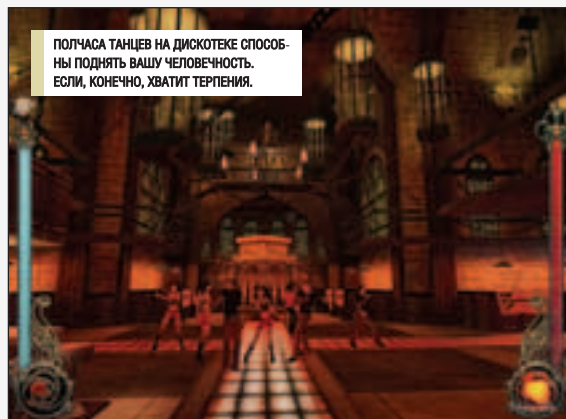
### ПАРОЧКА ВАЖНЫХ КВЕСТОВ

#### ЗАВЕДИ «ПИТОМЦА»

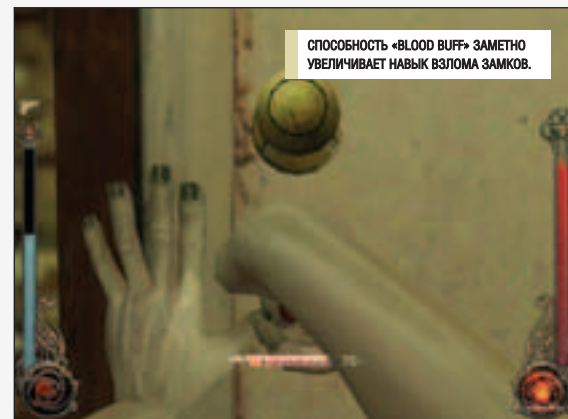
В больнице Санта-Моники умирает девочка, которой срочно необходимо переливание крови. Поделившись с ней гемоглобином (у нас его много!), вы не только повысите человечность, но и извлечете из этой ситуации неожиданную пользу. По окончании миссии на корабле, эта девочка будет ждать вас у башни Принца. Вы можете отпустить ее, еще раз повысив человечность, а можете... превратить ее в «домашнее животное», отправив к себе домой. С этого момента вы сможете спокойно пить у нее кровь, приходя домой. Кроме того, время от времени она будет преподносить приятные сюрпризы — например, даст вам деньги за обучение в школе (\$500) или самый лучший бронешилет в игре. А однажды она даже



В ПОДВАЛЕ ГОСПИТАЛЯ В DOWNTOWN ОБИТАЕТ ЭТА ПЛОТЯДНАЯ ДЕВУШКА. ЕСЛИ ВЫ ПОЛНИТЬ ВСЕ ЕЕ ЗАДАНИЯ, МОЖНО ЗАРАБОТАТЬ ОЧКО МАСКАРАДА, МНОГО ОПЫТА И УНИКАЛЬНЫЙ АРТЕФАКТ, ПОЗВОЛЯЮЩИЙ ХРАНИТЬ КРОВЬ УБИТЫХ ВРАГОВ.



ПОЛЧАСА ТАНЦЕВ НА ДИСКОТЕКЕ СПОСОБНЫ ПОДНЯТЬ ВАШУ ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ. ЕСЛИ, КОНЕЧНО, ХВАТИТ ТЕРПЕНИЯ.



СПОСОБНОСТЬ «BLOOD BUFF» ЗАМЕТНО УВЕЛИЧИВАЕТ НАВЫК ВЗЛОМА ЗАМКОВ.



ВСЕ УШЛИ ИГРАТЬ В  
**PLAYSTATION 2**

ТОЛЬКО У НАС  
ЦЕНА НА PLAYSTATION 2

**195**.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](http://www.gamepost.ru)



Автор:  
Константин «Wren» Говорун  
wren@gameland.ru



# Star Ocean 3: Till the End of Time

Star Ocean – игра большая, сложная, с множеством дополнительных квестов и логических загадок. Мы расскажем только о некоторых ее аспектах, остальные предлагаем изучить самостоятельно. Или, как вариант, заглянуть на <http://www.gamefaqs.com> и прочитать полное прохождение размером в миллион знаков.

## BATTLE COLLECTION

В самом начале Star Ocean предлагает освободить на карточке более мегабайта под сейв для Battle Trophies. Зачем это нужно?

Коллекция боевых трофеев – список различных достижений, которые вам необходимы для получения разного рода бонусов. Выполнив одно из условий (всего из 300 штук!), вы пополняете эту коллекцию. Бонусы открываются в зависимости от количества достижений, вне зависимости от того, какие именно вы предпочли.

15% трофеев (45 условий) позволяют использовать альтернативные костюмы героев.

25% открывают уровень сложности Universe.

40% добавляют возможность выбрать третий вариант костюмов.

55% открывают Music Test.

65% позволяют играть на уровне сложности Fourth Dimension

80% открывают четвертые костюмы.

95% активируют режим Full Active Mode.

## PRIVATE ACTION

Как и предыдущие игры серии, Star Ocean 3 имеет несколько различных концовок, которые следуют сразу за титрами после прохождения игры. Здесь их целых девятнадцать штук. У каждого из десяти игравельных персонажей есть своя собственная; к ним добавлено еще девять «парных». В финале вам расскажут о жизни персонажа(ей) после завершения основных событий игры. Выбираются герои для концовок в соответствии с тем, какие из них будут у вас в партии на момент окончания Star Ocean 3, а также в зависимости от их отношения к Фэйту. Чтобы манипулировать последним, необходимо уметь пользоваться системой Private Action.

Private Action – необязательные сюжетные сценки, происходящие не со всей партией сразу, а демонстрирующие отношения внутри команды. В отличие от Star Ocean: Second Story, они активируются не шаблонно (при попадании в новый город), их нужно «искать». Соответственно, во время этих необязательных сценок попадают диалоги, где геймер может лично выбирать варианты ответов. Именно от них и будет зависеть, как изменится отношение к Фэйту разных членов его команды. «Правильных» ответов нет – поссорившись с одним человеком, вы, скорее всего, подружитесь с другим. Даже сами по себе отрицательные баллы – тоже

полезный фактор, с помощью которого можно «подгонять» игру под нужную концовку. Следует учесть также, что Private Action нельзя переиграть – разве что вы загрузите старый сейв. Если вам очень хочется получить какую-то конкретную концовку, правильно выбирайте реплики в диалогах. Хотя «посмотреть» на отношение к вам членов команды нельзя, и может казаться, что «все нормально», испорченные в начале игры дружеские связи восстановить вряд ли получится, если вы спохватитесь лишь в самом конце.

## ПРОИЗВОДСТВО

Как и в предыдущих играх серии, в Star Ocean 3 имеется продвинутая система самостоятельного производства и совершенствования предметов. Заниматься этим в чистом поле нельзя, необходимо отправиться в специальную мастерскую. Последние можно апгрейдить за деньги, расширяя их возможности. Чуть ниже мы приведем полный список фабрик. Учтите, что до посещения города Peterny, они для вас «не работают», хотя попасть внутрь и можно.

- Место расположения: Airglyph
- Специализация: Smithery
- Сборочных линий: 1

- Место расположения: Kirlsa
- Производство: Cooking, Alchemy, Compounding

- Сборочных линий: 2

- Место расположения: Kirlsa
- Специализация: Crafting, Smithery
- Сборочных линий: 3

- Место расположения: Peterny
- Специализация: Cooking
- Сборочных линий: 0

- Место расположения: Aquios
- Специализация: Cooking, Crafting, Compounding
- Сборочных линий: 1

- Место расположения: Kirlsa Training Facility.
- Специализация: Cooking
- Сборочных линий: 3

- Место расположения: Bequerel Mine
- Специализация: Compounding, Synthesis
- Сборочных линий: 1

- Место расположения: Mountains of Barr
- Специализация: Alchemy
- Сборочных линий: 1

- Место расположения: Urssa Lava Caves
- Специализация: Engineering
- Сборочных линий: 1

- Место расположения: Ancient Ruins of Mosel



- **Специализация:** Cooking, Alchemy, Machinery
- **Сборочных линий:** 2

- **Место расположения:** Shrine of Kaddan
- **Специализация:** Alchemy, Crafting, Smithery
- **Сборочных линий:** 1

- **Место расположения:** Maze of Tribulations
- **Специализация:** все
- **Сборочных линий:** 3

**ИЗОБРЕТЕНИЕ**

Выбрав в меню на фабрике пункт Invent, вы попадаете в основной режим создания предметов. Для начала нужно определить, кто будет работать над изобретением, – это может быть любой из членов команды, либо нанятый вами NPC. Если производственных линий несколько, можно попробовать произвести более одного предмета за раз. Выбор изобретателя зависит от того, насколько тот или иной член команды склонен к созданию данного типа предметов – навыки в приготовлении пищи (Cooking) не помогут, если нужен алхимик. С NPC дела обстоят проще – каждый имеет только один талант. Выбрав изобретателя и направление работы, необходимо решить, что именно следует делать – придумать что-то совсем новое или же работать по плану. В случае выбора варианта original invention, вам продемонстрируют цену изобретаемого предмета. Последний выбирается случайным образом, так же меняется и цена. Так что если хотите сделать что-то действительно ценное, не разменивайтесь на дешевые вещи. Учтите также, что стоимость предметов у изобретателей отличается от той, что стоит на ценниках в магазинах. Вариант specify plan позволяет брать уже имеющиеся предметы и улуч-



В ТАКИХ СИТУАЦИЯХ ВАС НАВЕРНЯКА ГДЕ-ТО ПОДЖИДАЕТ PRIVATE ACTION. ИЩИТЕ.

шать прилагаемые к ним бонусы (например, HP +10%). Здесь уже неважны способности изобретателя. Просто выбираете объект, исполнителя и необходимое направление работы (например, для оружия – Smithery). После этого с предметом может произойти следующее:

- Бонус удвоится
  - Бонус усилится
  - Бонус изменится
  - Бонус исчезнет вовсе
- Последние два варианта тоже полезны. Дело в том, что у некоторых предметов помимо полезных бонусов есть и вредные, от которых стоит избавиться. Однако в любом случае перед работой в Specify Plan необходимо сохранить игру. Наконец, есть еще и режим Synthesis. Здесь вы из двух предметов делаете один – совсем как в Phantom Brave. Обычно за основу берется какой-нибудь хороший «обычный предмет» вроде меча и специальный материал с большими бонусами, которые затем и перейдут на тот самый меч.

**ГОНКИ НА КРОКОЗЯБРАХ**

В локации Kirlsa Caverns есть «замечательная» мини-игра, без прохождения которой продвинуться далее по сюжету невозможно. Попадая в пещеры, вы сначала спокойно исследуете локацию, натываетесь на босса. После победы над ним необходимо активировать рычаг и открыть тем самым тоннели для вагонеток. Далее необходимо вернуться почти на самое начало и найти место с неболь-

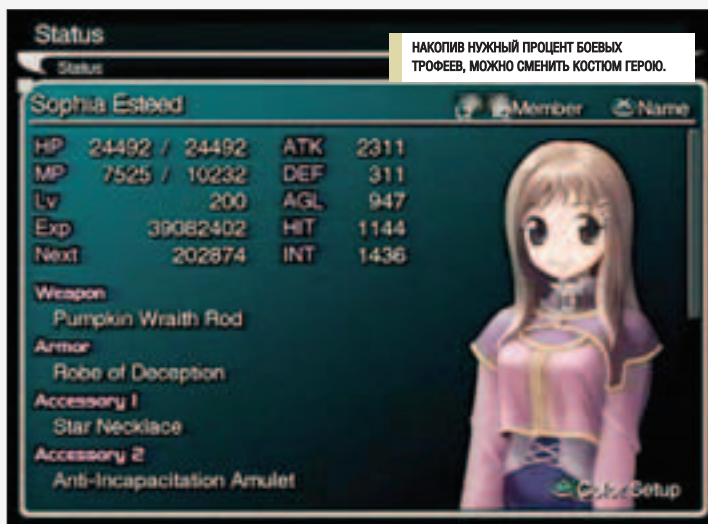


SYMBOLGY – ОПАСНАЯ ШТУКА, ПОКА ЗАКЛИНАНИЕ ЗАРЯЖАЕТСЯ, ВАС МОГУТ АТАКОВАТЬ.

шим пяточком, откуда открывается путь на «нижний этаж». Спрыгнуть туда вручную нельзя, зато можно нажать на кнопки на большой панели справа. Каждая из них вызывает определенный тип хоулера – местный вид тяглового скота. Далее и запускается собственно мини-игра, в которой нужно проехать по лабиринту подземных туннелей на тележке. По дороге можно останавливаться, чтобы собирать бонусы. Задача же – доехать до другого конца лабиринта. Виды хоулеров отличаются управляемостью и выносливостью. Последний параметр очень важен – вы вполне можете завалить прохождение прямо у самого выхода, измотав животное ударами о препятствия. Впрочем, для того чтобы просто попасть на другую сторону, достаточно выбрать самого обычного Steady Hauler. Правильный путь – влево, вправо, влево, влево, влево. Не забывайте притормаживать перед стенами и уворачиваться от камней, а также разгоняться для прыжков. Если хотите собрать все предметы – проверьте остальные маршруты, останавливаясь, когда игра предлагает вам такой вариант. Здесь тоже подойдет Steady Hauler. Однако, чтобы получить самый ценный предмет – Earth Pixie – необходим Whimsical Hauler. Он вообще не подчиняется командам и бежит куда хочет, однако способен прыгать дальше всех – это необходимо, если хотите добраться до левого нижнего угла карты. Остальные три типа крокозьябров – Carefree, Ill-Natured и Aggressive – фактически бесполезны. ■

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛОКАЦИЯ**

Maze of Tribulations (он же Cave of Trials) можно открыть только после полного прохождения игры и убийства последнего босса. Начав игру заново, отправляйтесь в город Kirlsa. В его юго-западной части есть дверь, которая ранее была заблокирована. Теперь в нее можно пройти и добраться до входа в искомый лабиринт. По дороге придется воспользоваться кольцом дезинтеграции для того, чтобы уничтожить препятствия. Учтите, что монстры в этой локации исключительно сильны, и перед походом туда следует максимально прокачать персонажей и с помощью фабрик создать для них идеальное оружие и броню с большими бонусами атаки и защиты.



НАКОПИВ НЕОБХОДИМЫЙ ПРОЦЕНТ БОЕВЫХ ТРОФЕЕВ, МОЖНО СМЕНИТЬ КОСТЮМ ГЕРОЮ.



ПРИ ЖЕЛАНИИ ВСЕХ ТРЕХ ПЕРСОНАЖЕЙ МОЖНО ОТДАТЬ ПОД УПРАВЛЕНИЕ CPU.

Автор:  
Игорь Бугаенко  
biologin@nm.ru



# Guilty Gear XX #Reload



В СТОЛКНОВЕНИИ САМОГО СИЛЬНОГО И САМОГО БЫСТРОГО ПЕРСОНАЖЕЙ ПРЕИМУЩЕСТВО ЯВНО НА СТОРОНЕ ПЕРВОГО...



САМЫЕ ОБЫЧНЫЕ SPECIAL-АТАКИ: STUN EDGE И GUNFLAME.



ИГРАЮЩЕМУ ЗА МИЛЛИА ЛУЧШЕ БЫ КАК СЛЕДУЕТ ПОРАБОТАТЬ ДЖОЙСТИКОМ. ИНАЧЕ ЕГО ПЕРСОНАЖ ОЧЕНЬ БЫСТРО ПОКИНЕТ АРЕНУ БОЯ...



О ПОЛЬЗЕ ПРЫЖКОВ И БЕГА ПО ВОЗДУХУ...

Сегодня наш мастер-класс посвящен одному из самых современных представителей жанра файтингов – двумерному анимированному файтингу Guilty Gear XX#Reload. Его особенностями являются как отличные графика и звук (жанровую принадлежность OST'а легче всего сформулировать как Hard Rock/Heavy Metal), так и высокая динамичность и оригинальность собственно процесса боя. Последнее достигнуто за счет активного использования «воздуха» – помимо обычных для файтингов прыжков присутствуют двойные прыжки, супер-прыжки и даже недолгий «бег» по воздуху.

Сегодня мы вкратце расскажем вам о боевой системе GGXX и познакомим с основными терминами и понятиями.

## АТАКА

Начнем с азов. Большинство персонажей используют оружие (самое разное – от классических мечей и клинков до огромного якоря), но есть и «маги», и любители рукопашного боя. У каждого из двадцати трех персонажей есть пять базовых атак. Называются они Punch, Kick, Slash, Heavy Slash и Dust. Punch и Kick, как правило, – быстрые атаки, не наносящие противнику много вреда. Slash и Heavy Slash – это атаки с применением оружия (если оно есть). Они обычно более медленны, чем Punch и Kick, но и наносят больший вред. Dust – специальная атака, позволяющая подбросить оппонента высоко в воздух и провести там длинную серию ударов. Свойства базовых атак могут изменяться в зависимости от зажатых направлений. Например, у большинства персонажей комбинация вперед+Punch является быстрой высокоприоритетной атакой; атаки вроде вниз+Kick оппоненту приходится блокировать сидя, а нажатие назад+Heavy Slash вблизи оппонента заставит вашего персонажа провести бросок. Помимо базовых, у каждого персонажа есть свой уникальный набор специальных атак. Каждая из них выполняется нажатием некой последовательности направлений и завершающим ударом.

Например, чтобы персонаж Sol выполнил специальную атаку Gunflame, нужно нажать вниз, вперед, Punch. На первой иллюстрации виден обмен special'ами – Stun Edge против Gunflame.

Специальные атаки очень сильно разнятся по внешнему виду и эффекту. Это могут быть как просто сильные атаки имеющимся оружием, так и различные fire- и прочие ball'ы, как призыв магических существ себе на помощь, так и телепортация и установка различных ловушек для противника.

Передвигаясь и атакуя противника, ваш персонаж увеличивает запас своей энергии, называемой tension. Эту энергию можно использовать, в числе прочего, и на особые атаки, называемые overdrive. Они потребуют половину полоски tension'a, но эффект от них может быть воистину громадным (например, картинка номер два).

Все вышеописанные атаки могут обладать дополнительными эффектами – подбрасывать оппонента в воздух, заставляя отскакивать от стенки, сбивать его с ног.

Нельзя не упомянуть и о специальной атаке, называемой Instant Kill и позволяющей прикончить оппонента независимо от количества оставшейся у него «жизни». Ветераны



ФИРМЕННЫЙ ЗНАК JOHNNY.



А ТЕПЕРЬ OVERDRIVE SOL'A ПОД НАЗВАНИЕМ TYRANT RAVE.



ВИДЫ ОРУЖИЯ В GUILTY GEAR БЫВАЮТ САМЫЕ РАЗЛИЧНЫЕ. ТОВАРИЩ АНДЖИ, НАПРИМЕР, УСПЕШНО ПРИМЕНЯЕТ ВЕЕР.



ТАКИЕ АТАКИ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛУЧШЕ ВСЕГО БЛОКИРОВАТЬ FAULTLESS DEFENCE.

МК могут вспомнить Fatality, но Instant Kill отличается от него тем, что его нужно применять во время раунда, а не после него. Волнующихся же за баланс успокою тем, что выполнить эту атаку очень сложно – нужно сначала перевести персонажа в Instant Kill Mode, нажав одновременно P, K, S и H, а затем нажать вниз, вперед, вниз, вперед, H (у всех персонажей, кроме May и Dizzy). Пока вы находитесь в IK Mode, вы не можете использовать tension, а ваша жизнь постепенно уменьшается. И все же, когда ваш персонаж на волосок от поражения, эта атака может оказаться для вас последним шансом повернуть ход матча в свою пользу. Продолжая атаковать, вы заметите, что можно «связывать» отдельные атаки, не позволяя противнику оправиться от ударов и поставить блок (или выйти из блока и начать атаку). Этот принцип, хорошо знакомый всем, кто когда-либо играл в файтинги, позволяет проводить долгие серии ударов («комбы») и тем самым не терять инициативу в бою. Нужно заметить, что, с одной стороны, в #Reload'е атака всячески поощряется природой tension'a и прочими приятными вещами, а с другой – создатели игры специально старались ослабить роль комбо (по сравнению с такими классическими приставочными файтингами, как Street Fighter и The King of Fighters). На первых же порах вам

вполне хватит простейших универсальных для всех персонажей связок, таких как S, S, H или P, K, S, H. Потом, когда вы выберете своего персонажа, настанет время освоения комб с его специальными атаками... но мы забежали вперед.

### ЗАЩИТА

С нападением немного разобрались. Поговорим теперь о защите. Персонаж будет блокировать атаки, если вы удерживаете «назад». Однако, как уже упоминалось выше, многие атаки нужно блокировать сидя. С другой стороны, всегда блокировать сидя вам тоже не удастся – стоя необходимо блокировать все атаки из воздуха, но и некоторые атаки с земли (к примеру, вперед+K Potemkin'a). Таким же методом вы можете блокировать, находясь в воздухе, но только атаки от такого же «воздушного» оппонента. Чтобы из воздуха заблокировать атаку с земли, вам придется прибегнуть к Faultless Defence. Вы всегда (когда у вас есть tension) можете активировать эту «супер-защиту», нажав, например, назад+Punch+Kick. Вашего персонажа окутает зеленая сфера, и пока у него остается tension, атакующего будет отталкивать от вас, атаки с земли вас не побеспокоят... Но на земле вам по-прежнему придется блокировать верхние атаки стоя, а нижние – сидя. Если ваш персонаж пропустит много ударов за короткий промежуток времени, с ним может произойти такая

неприятная вещь, как кратковременная потеря сознания (dizzy). Очень неудобно – персонаж беспомощен и недвижим несколько секунд, за которые вполне можно и умереть... Чтобы побыстрее выйти из этого положения, придется хорошенько подержать джойстик (или подолбить по кнопкам, если вы играете на клавиатуре), но лучше, конечно, в него не попадать. Для этого вам тоже пригодится Faultless Defence. Вверху экрана, прямо под полоской здоровья, есть еще одна полоска, короткая и тоненькая, в начале раунда она наполовину заполнена красным. Это полоска вашей защиты (Guard Gauge), чем больше ударов вы принимаете на блок, тем больше в ней красного. Когда она заполняется почти целиком, она начинает мигать белым – это сигнал, что нужно поскорее оторваться от оппонента и «передохнуть» от блокирования... или просто включить Faultless Defence. Иначе все прошедшие удары по вашему персонажу будут иметь дополнительные неприятные эффекты, и он очень быстро потеряет сознание. Еще одним хорошим способом НЕ копить полоску защиты является мгновенный блок, то есть блок, поставленный незадолго до атаки. Если все получится, то ваш персонаж мигнет белым и быстрее восстановится после блока. С базовыми понятиями мы на сегодня закончили, ждите продолжения! ■

### Burst

Отдельной механикой игры, незнакомой игравшим в GGX, является Burst. Это специальная атака, которую можно выполнять, когда надпись Burst в вашем углу экрана светится белым. В зависимости от того, когда вы выполняете Burst (для этого нажмите, например, D+S), он может быть синим или золотым.

Оба варианта не наносят вреда оппоненту. Синий («защитный») Burst выполняется в ответ на атаку оппонента (то есть: если вы выполняете Burst, когда оппонент вас атакует, то Burst получится синим). Если синий Burst попал по оппоненту, вы получите одну треть надписи Burst. Синий Burst используется для прерывания серии атак противника. Желтый Burst получается, когда вас не атакуют, расходует только две трети надписи Burst (но чтобы его сделать, вам все равно нужно, чтобы она светилась белым), но при попадании по оппоненту полностью наполняет вам tension. Для этого и используется. И напоследок вернемся к разговору о комбах.

Все они, по сути, основаны на подбрасывании оппонента в воздух и последующем избивании его там. Как только избитый оппонент падает на землю, все последующие удары по нему дают ему возможность выполнить уход (recovery) и быстро встать на ноги. Это не всегда выгодно, так как пока он лежит и приходит в себя, к его подъему можно подготовиться. Впрочем, вопрос добивать/не добивать относится к разряду «извечных» и определяется, скорее, стилем игры того или иного персонажа. Так же выполнять уходы (recovery) можно и в воздухе, когда между атаками оппонента появилась пауза. Выполняется уход нажатием любой атакующей кнопки (P/K/S/H) и (опционально) кнопки направления, указывающей, куда отпрыгнет ваш «очнувшийся» персонаж. Помимо вышеописанного Burst, еще одним способом выбираться из заблокированной комбы оппонента является специальная атака «dead angle». Она выполняется из блока нажатием (вперед+P+K) и отнимает половину tension'a. Дорогая цена, но иногда, когда ваш персонаж загнан в угол и guard gauge отчаянно мигает белым, ее приходится платить.



ДВА БОНУСНЫХ ПЕРСОНАЖА – CLIFF И JUSTICE – ЗАМИНАЮТСЯ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРОЙ. СТРАШНЫЙ GEAR JUSTICE, ЗАВАРИВШИЙ БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ СЮЖЕТНОЙ КАШИ, ВСТАЕТ НА «МОСТИК».



ДВА ЛЮБИТЕЛЯ ДАЛЬНОГО БОЯ – DIZZY И TESTAMENT. ПОСЛЕДНЕМУ ПРИХОДИТСЯ ОТСИЖИВАТЬСЯ В FAULTLESS DEFENCE.

### ОБНОВЛЕНИЕ В СЕКТОРЕ LOW-END

**Самый младший представитель шестой серии GeForce**

NVIDIA официально представила свою новую разработку в самом нижнем ценовом сегменте: GeForce 6 TC. Плата основана на чипе NV44, поддерживающем технологию TurboCache. Ее особенность заключается в том, что видеокарта, обладая малым количеством встроенной ОЗУ, использует часть системной памяти компьютера для размещения в ней кадрового буфера. К сожалению, среди трех различных моделей GeForce 6200 TC будет вер-



сия с 32-битным доступом к памяти, производительности которой, пожалуй, не хватит даже для первого Quake – то есть совершенно неудачное решение, даже за \$20-\$25. Остается лишь надеяться, что данный параметр будет указываться на коробках, а это большей частью лежит на совести фирм-производителей. ■

### SAMSUNG ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВЫЙ БРЕНД

Недавно компания Samsung объявила о создании нового бренда Pleomax, под маркой которого будут предлагаться CD-R и DVD-R диски (и их разновидности), оптические мышки, веб-камеры, недорогие акустические системы и прочие приятные компьютерные мелочи и аксессуары. По многим тестам те же болванки Samsung показывают весьма достойные результаты, да и мышки неплохо справляются со своей задачей. Возможно, объединение этих товаров под одной общей маркой даже позволит немного снизить цены на них, но об этом знают лишь маркетологи компании. ■



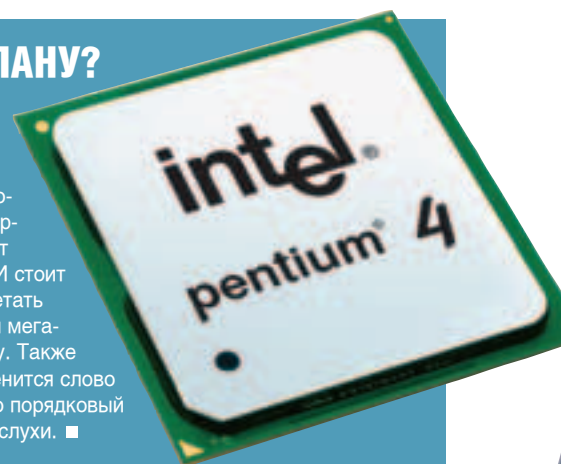
### NFORCE 5: СЛУХАМИ СЕТЬ ПОЛНИТСЯ...



По предварительной и совершенно неофициальной информации, набор системной логики NVIDIA nForce 5 для платформы Intel появится уже в марте 2005 года. И, по данным из того же источника, рабочие версии уже существуют, причем в вариантах, практически готовых к массовому производству. Вполне возможно, что NVIDIA просто задерживает его выпуск по некоторым экономическим соображениям, либо ее основные партнеры смогут начать штамповку материнских плат не раньше весны. Предположительно, пользователям будут предложены две или три версии: бюджетная, продвинутая модель для мощных систем и модель с интегрированным графическим адаптером. ■

### ДВА ЯДРА ОТ INTEL – ВСЕ ИДЕТ ПО ПЛАНУ?

Касательно будущего своих настольных процессоров немного открыла карты компания Intel. Как и было указано в последнем роад-мапе, первые чипы с двухъядерной архитектурой увидят свет в конце второго квартала 2005 года. Кодовое название ядра – Smithfield, технологический процесс – 0.09 мкм (аналогично Pentium 4). Технически первые модели, возможно, будут схожи с сегодняшними Prescott, но будут иметь два физически разделенных ядра, распаянных на одном чипе. И стоит отметить, что форм-фактор сохранится – LGA775 будет жить и процветать еще несколько лет. Каждое из этих ядер будет обладать собственным мегабайтом кэша второго уровня, что значительно увеличит итоговую цену. Также велик шанс, что уйдет в анналы истории бренд Pentium 4: вряд ли сменится слово Pentium, в раскрутку которого были вложены миллиарды долларов, но порядковый номер, скорее всего, увеличится на единицу. Правда, пока это лишь слухи. ■



### GIGABYTE ГОТОВИТ ПОЯВЛЕНИЕ НОВОЙ СУПЕРВИДЕОКАРТЫ

**Интересное решение тайваньских инженеров на основе чипа NVIDIA GeForce 6600 технологии SLI**

Один из крупнейших производителей компьютерных комплектующих, тайваньская компания Gigabyte, намерена в скором времени выпустить на рынок двухпроцессорную плату на основе чипсета NVIDIA GeForce 6600. Новинка предположительно будет называться 3D1 и, по сути, будет представлять собой два графических процессора, установленных на одной печатной плате, с общим контроллером памяти. Основой для подобного решения послужила технология SLI, позволяющая устанавливать в систему одновременно две PCI-Express видеокарты. В отличие от стандартного GeForce 6600, частота ядра 3D1 возросла с 500 до 600 МГц, разрядность шины памяти расширилась со 128 до 256 Бит. По результатам первых тестов, новинка существенно опережает самую мощную модель NVIDIA – GeForce 6800 Ultra. При этом цена ее будет находиться на уровне \$500-\$600, что ниже стоимости топовых моделей, как NVIDIA так и ATI. Если опыт Gigabyte окажется удачным, то стоит ожидать появления аналогичных плат от других компаний, а также версий с двумя чипами GeForce 6800 Ultra по цене «менее \$1500». ■



## СТИЛЬНАЯ «КОФЕВАРКА»

Настоящую шоковую терапию на рынке barebone-систем провела компания ASUS. Ее новинка с ярким названием S-presso не может не привлечь к себе внимание – такого стильного компьютера мир, пожалуй, еще не видел. Компактный черный корпус, четкий LCD-дисплей для отображения системной и мультимедиа информации, но и это еще далеко не все его особенности! Внутри у «малыша» находится полноценная система на основе платформы Intel: в топовых конфигурациях она представлена процессором Pentium 4 3.4 ГГц, 1024 Мбайт ОЗУ (возможно расширение до 2 Гбайт), видеокартой GeForce 6800 Ultra (или любым ATI Radeon), жестким диском SATA и оптическим DVD-DUAL приводом. Теперь другим участникам рынка barebone-ПК придется либо немного потесниться, либо дать достойный ответ ASUS S-presso. ■



Покупай Хакер с DVD-дискон. Только с DVD ты получишь самую полную комплектацию софта!

На наших дисках ты всегда найдешь тонну самого свежего софта, демки, музыку, а также 3 видео по взлому!

**Новогодний номер Хакера!  
Лучшее за 2004 год!**

## СВЕТОТЕХНИКА НА ВАШЕМ СТОЛЕ

### Специально для полуночников

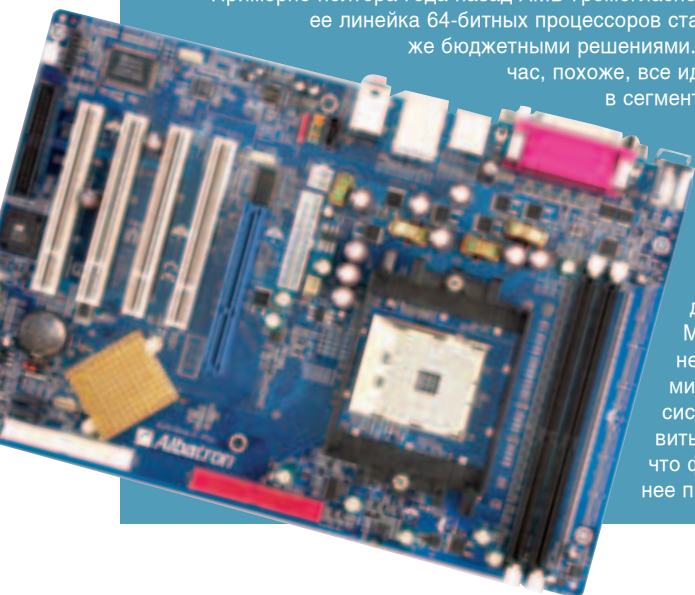
Неординарной клавиатурой от BTC в скором времени пополнятся компьютерные магазины. Новинка под модельным номером 6300CL выполнена в «низкопрофильном» дизайне, с тонкими клавишами, вертикальный ход которых составляет всего лишь 2.5 мм. Для обеспечения тишины в процессе работы, применена технология Scissor-type. Главной же особенностью этой клавиатуры заключается в



приятной голубоватой подсветке клавиш, что, во-первых, весьма оригинально выглядит, а во-вторых, поможет пользователям, не владеющим методом слепой печати, комфортно работать в полной темноте. ■

## 64-БИТНЫЕ СИСТЕМЫ СТАНУТ ДЕШЕВЛЕ?

Примерно полтора года назад AMD громко заявила, что в ближайшем будущем ее линейка 64-битных процессоров станет массовой и будет представлена даже бюджетными решениями. Тогда в это верилось с трудом, но сейчас, похоже, все идет к тому, что даже среди компьютеров в сегменте «до \$500» можно будет встретить систему на базе Athlon 64. Поспособствовать этому вполне может компания Albatron со своей новой материнской платой, построенной на чипсете ULi M1689 и предназначенной как раз для использования совместно с процессорами AMD под Socket 754 (старшие модели Sempron и некоторые Athlon 64). Модель под названием K8Ultra-U Pro, конечно, не может похвастаться интересными характеристиками, но набор недорогой системной логики вполне позволит установить ее розничную цену на уровне \$45-\$50, что фактически претворит в жизнь давнишнее предсказание AMD. ■



### ЧИТАЙ В ДЕКАБРЕ:

**Троян в упаковке**  
Маскировка вредоносного кода.

**Пломка форума за 5 минут!**  
Баги популярного форума phpBB.

**Поисковые системы ищут \$\$\$**  
Заработки на Яндексе без его ведома.

**Жизнь без поводка**  
Технологии беспроводной передачи данных.

## BENQ FP576S

До сих пор бытует мнение, что ЖК-мониторы нельзя использовать для игр из-за длительного времени отклика матрицы. Быстро меняющееся изображение будет размытым и нечетким, а за перемещающимися объектами на экране будет виться шлейф. Нормальной игре это далеко не способствует. Однако ситуация давно уже изменилась в лучшую сторону. Качество панелей заметно повысилось: картинка стала ярче, четче, а латентность доведена до невероятно низких показателей. Про цены и вовсе говорить нечего – падают каждый день. Одним словом, пришла пора заменить своего CRT'шного динозавра на изящное, стильное, красивое устройство. Например, на BENQ FP576S.

Технические характеристики
<b>Размер экрана (реальный), дюйм:</b> 15
<b>Время отклика, мс:</b> 16
<b>Яркость, кд/м²:</b> 250
<b>Контрастность:</b> 450:1
<b>Стандарты безопасности:</b> TCO'99, MPR II
<b>Интерфейсы:</b> D-Sub
<b>Разрешение (макс.):</b> 1024x768
<b>Частота развертки, Гц:</b> 75
<b>Мощность динамиков, Вт:</b> 1x2
<b>Размеры, мм:</b> 348x456x128
<b>Вес, кг:</b> 3.5

Перед нами 15-дюймовый дисплей начального уровня, однако он имеет два очень серьезных преимущества. Первое бросается в глаза еще до подключения к компьютеру. Своим внешним видом BENQ FP576S заметно выделяется среди большинства аналогичных изделий. Квадратно-угловатый дизайн корпуса ушел в прошлое, здесь практически нет прямых углов, а белый пластик отделки делает его еще более необычным. Дизайнерские изыски дополняет довольно крупная кнопка включения, расположенная прямо посередине панели управления в нижней части монитора. Кроме того, она имеет синюю светодиодную подсветку. Подобные элементы сейчас встречаются довольно часто, но их необходимость весьма спорна (крупное пятно синего цвета может раздражать при работе в темноте). А вот дизайнерским просчетом, с нашей точки зрения, стал вход для наушников, который на общем светлом фоне выглядит настоящей черной дырой. Первые же технические минусы начинают проявляться на стадии подключения. У монитора присутствует только аналоговый порт D-Sub, более продвинутого цифрового входа DVI здесь нет. Казалось бы неплохим довеском должны послужить встроенные динамики, но настоящие геймеры



### BENQ FP576S

Стильный 15-дюймовый монитор начального уровня.

**Цена 270 у.е.**

знают цену встроенному оборудованию. Результат не очень впечатляющий. Эти колонки явно не предназначены для «серьезного» прослушивания музыки (громко, с басами), просмотра DVD-фильмов или любой современной игры (пятиканальный звук и все такое). Они слишком маломощны и поэтому почти сразу начинают хрипеть и кашлять. Максимум, на что они способны, – пиканье в офисных приложениях и прослушивание «фоновой» музыки, когда нужно, чтобы что-то мурлыкало на заднем плане... После подключения вам, вероятно, захочется изменить какие-то параметры настройки монитора. Для этого используем OSD – On Screen Display или экранное меню. Немного раздражает долгий

отклик устройства на нажатие кнопки. Второй неожиданностью для нас стало отсутствие выбора русского языка. Ладно хоть английский есть. А в остальном управление хорошее – удобное, понятное. Позволяет легко и быстро настроить все необходимые параметры. А теперь перейдем к главному – к качеству изображения. Оно зависит от нескольких составляющих: времени отклика, яркости, контрастности и цветопередачи. Стоит отметить, что если даже один из них «выпадает», то картинка страдает – крепость цепи определяется крепостью самого слабого звена в ней. Латентность (то самое время отклика) у BENQ FP576S – 16 мс, показатель не рекордный, но заметно опережающий современную норму в

25 мс. Великолепно. Никаких проблем ни в играх, ни в других приложениях. Например, при скроллинге текстового файла строчки не размывались и не раздражали глаз. Яркость средняя, 250 кд/м², а вот контрастность отличная, соотношение 450:1. Цветопередача удовлетворительная – колориметрическое тестирование показало провал синего цвета, что может вылиться в неестественные цвета при просмотре любительских фотографий. Конечно, BENQ FP576S – не идеальный игровой монитор, однако невысокая цена, быстрая матрица и стильный внешний вид вполне могут сделать его одним из вариантов, скажем, для начальных игровых систем. Ну а для офиса он вообще идеален. ■

## ATI Radeon X850 XT PE – смена лидера

Не так давно ATI провела презентацию нового семейства видеоплат Radeon X850. По сравнению с предыдущим флагманом линейки, модельный номер увеличился всего лишь на 50, что косвенно свидетельствует о его несущественном отличии от предшественника.

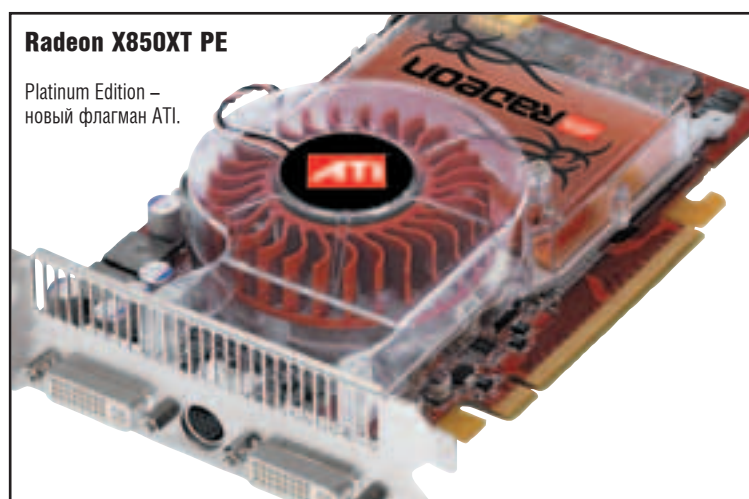
Тестовый стенд
<b>Процессор:</b> Intel Pentium 4 550 (3.4 ГГц, Prescott)
<b>Материнская плата:</b> Asus P5GD1
<b>Память:</b> 2x512 Мбайт Hynix Original DDR400
<b>Жесткий диск:</b> Samsung SP1614N
<b>БП:</b> 420 Вт PowerMan Pro

К нам в руки попали сразу три видеоплаты на основе свежего чипсета – это стандартный набор модификаций: ATI Radeon X850 Pro, Radeon X850 XT, Radeon X850XT PE (Platinum Edition, Прим. ред.). Модельный ряд почти идентичен серии X800, которая еще включает в себя относительно недорогой вариант, лишенный всяческих звучных аббревиатур. Но вернемся к предмету нашего исследования – Radeon X850. Как мы и говорили, технические новшества в нем можно пересчитать по пальцам одной руки. Для более стабильной работы в жарких геймерских условиях, но-

винки снабдили пришедшей с ноутбуков технологией Thermal Throttling, суть которой заключается в периодическом отключении некоторых компонентов ядра видеокарты, если те в данный момент совершенно не востребованы. Это позволило ощутимо снизить тепловыделение и теоретически сделало возможным выпуск моделей, оснащенных небольшими радиаторами и малозвучными кулерами. Хотя кому нужен сонный Radeon X850. Любая из плат может похвастать внушительной охлаждающей системой. Это сказало на частотах. Даже младший Radeon X850 Pro по этим параметрам почти не ус-

### Radeon X850XT PE

Platinum Edition –  
новый флагман ATI.



### Radeon X800XT

По сравнению с X850, X800 обладает просто-таки миниатюрной системой охлаждения.

тупает топовому X800 XT PE, самому мощному представителю предыдущего семейства Radeon'ов. Более продвинутой модификации XT отличает увеличившееся до 16 количество конвейеров, что увеличивает цену сразу на \$100. А доплатив еще \$50, можно стать гордым обладателем Radeon X850XT PE с тактовой частотой чипа в 540 МГц и памятью в 590 МГц (1180 МГц GDDR3). Меггерцы – это, несомненно, здорово, но неплохо бы посмотреть, как новенькие Radeon'ы справляются со своими прямыми обязанностями: рендерят пальмы в Far Cry и монстров Doom 3. Ведь не для работы в Microsoft Word вы покупаете плату за \$550? Результаты тестов показывают строгую иерархию в семействе Radeon. Теперь глава клана – X850 XT PE. Его сводный брат – X800 XT PE – уступает ему почтенные 3%-5%. При этом стоит учитывать, что X800 – это первый

образец нового поколения процессоров ATI, а X850 скорее станет его полноценной заменой, если подешевеет в ближайшем будущем. X800 XT PE же просто-напросто уйдет с рынка. Аналогичная ситуация происходит и с X850 XT/X800 XT. Так что если вы хотите приобрести мощную видеоплату от канадского производителя, то вам достаточно лишь немного подождать массового появления нового поколения в продаже. При этом вы не только сэкономите деньги, но и получите с десяток лишних fps в любимом шутере. Что же касается самого младшего братца – X850 Pro, то, глядя на таблицу результатов, назвать его «младшим» язык не поворачивается. От самого «старшего» его отделяет каких-то 10 fps, и при этом он обеспечивает достойные 60 кадров в секунду в обеих тестовых играх. А вполне приемлемая цена вообще делает X850 Pro очень достойным приобретением. ■

Технические характеристики				
Версия	X850 XT PE	X850 XT	X850 Pro	X800 XT PE
<b>Ядро</b>		R480		R420
<b>Техпроцесс, мкм</b>		0,13 low-k		0,13 low-k
<b>Количество конвейеров, шт</b>	16	16	12	16
<b>Частота ядра, МГц</b>	540	520	520	520
<b>Частота памяти, МГц</b>	590, (1180)	540, (1080)	540, (1080)	560, (1120)
<b>Шина памяти, бит</b>		256		256
<b>Интерфейс</b>		PCI Express x16		PCI Express x16
<b>Рекомендуемая цена, \$</b>	549	499	399	–

Тестовые данные (Far Cry, по-AA, по-AS; Doom 3, по-AA, AS)				
	Far Cry 1280x1024	Far Cry 1600x1200	Doom 3 1280x1024	Doom 3 1600x1200
<b>Radeon X850 XT PE</b>	74.2	62.5	73.1	51.2
<b>Radeon X850 XT</b>	69.1	58.7	70	47.3
<b>Radeon X850 Pro</b>	63.5	53.2	64.7	39.8
<b>Radeon X800 XT PE</b>	71.4	60.7	71.5	50.9
<b>Radeon X800 XT</b>	67.3	56.9	69.8	43.5

### Radeon X850 chipset

Архитектурно он практически не изменился.



## NaturalPoint TrackIR 3 pro

Возможно, вы помните тот период развития игровой индустрии, когда все бредили виртуальной реальностью такой, какой была изображена в культовом фильме «Газонокосильщик». Помните: шлем VFX-1, более поздние и чуть более демократичные по цене стереочки, вроде тех, что шли в «делюксовой» комплектации видеоускорителей от ASUS, красносиние бумажные очки внутри игр... А потом как ножом отрезало – рынок сказал: «Нет!». И вот теперь, похоже, все возвращается – фирма NaturalPoint выпустила на рынок новый вид манипуляторов, который, по заверениям разработчиков, должен с блеском исправить прежние ошибки прашуров.

### БЛАГОДАРНОСТИ

test\_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании «Компсервис» ([www.trackir.ru](http://www.trackir.ru)), т. (095) 232-0587.

**T**rackIR 3 pro представляет собой инфракрасную видеочкамеру, которая отслеживает отражающую метку, закрепляющуюся на голове пользователя. Метод в чем-то напоминает технологию Motion Capture. Драйвер устройства перехватывает управление у мыши и вместо нее передает игре данные о перемещениях светового пятна в поле зрения камеры. Таким образом, не требуется отдельной поддержки TrackIR 3 pro играми и специальной настройкой управления. Тем не менее, продукт, в основном, рассчитан на авиасимуляторы и игры, имеющие схожий интерфейс управления. В списке официально поддерживаемых проектов присутствуют такие монстры, как «Ил-2: Штурмовик», Microsoft Combat Flight Simulator 3, Star Wars: Galaxies – Jump to Lightspeed, GTR Racing и другие. Выглядит TrackIR 3 pro очень стильно: модный прозрачный корпус (похожий на сплюснутый гермошлем пришельца) покоится на тонких хромированных ножках-подставках. Устройство – компактное и помещается на ладонь, а подключается в USB-порт, от которого и питается. В комплекте идут 6 больших квадратных меток и 20 круглых поменьше, а также диск с фирменной утилитой, драйверами и объемной инструкцией (хотя разработчики утверждают, что с настройкой легко справится и ребенок). TrackIR 3 pro устанавливается на монитор сверху. Причем есть возможность



крепления как на обычный (CRT), так и на ЖК-дисплей, для чего соответствующим образом поворачивается подставка, а также используется дополнительная накладка с липкой пластинкой. Устройство поддерживает 2 типа позиционирования: векторное (для этого потребуются приобрести дополнительное оборудование) и точечное. В первом случае используются три метки, и прибор будет отслеживать положение головы геймера в трех координатных осях (в объеме), во втором случае метка всего одна, и отслеживание идет только в плоскости. Человеку, проведшему много часов за «штурвалом» боевого самолета, трудно представить себе, как можно реализовать подобный тип управления, – ведь, поворачивая голову, игрок отворачивается от экрана! Гораздо логичнее делать это крестовиной джойстика... Обо всем по порядку. Скачанная с сайта производителя последняя версия утилиты без проблем установилась. Система только предупредила, что драйверы не тестировались на совместимость. Далее я подключил TrackIR 3 pro к компьютеру, поднял голову и... чуть не запачкал

свой летный комбинезон: из-за стекла «шлема» на меня смотрели 4 инфракрасных глаза! Пришлось наклеить на лоб квадратную метку – она выполнена в виде пластыря и может использоваться много раз. Производители же советуют прикупить у них фирменную кепку. Затем я включил утилиту и, действительно, все оказалось предельно просто. Программа позволяет проверить и откалибровать камеру двумя инструментами. Первый – окно с черным фоном, на котором ярко-зеленым цветом в реальном времени отображается перемещение метки. Второй – это две трехмерных модели головы: одна – «реального» геймера, а вторая – персонажа игры. Так вот, при небольшом перемещении головы пользователя ее виртуальный вариант в игре поворачивается гораздо сильнее, поэтому монитор всегда остается в поле зрения игрока (только глазами придется вращать активнее). Утилита позволяет отцентрировать метку, настроить реакцию на движения головы, создать профайл для каждой игры, а также произвести более точную настройку, для чего существует внушительное количество параметров. В набо-

ре уже имеется порядка 30 профайлов для разных игр. Но пора и полетать! Без всяких дополнительных настроек запускаю «Ил-2», оказываюсь на ВПП и сразу вижу работу TrackIR 3 pro – виртуальный взгляд перемещается вслед за движениями головы. Действительно, возникло странное ощущение, будто я нахожусь внутри кокпита. Причем озираться можно и при виде от третьего лица, хотя в такой ситуации это, все же, удобнее было делать мышью. Во время боя контроль за врагами улучшается – TrackIR 3 pro позволяет находить их гораздо быстрее, чем крестовина на джойстике, особенно, если последняя имеет нечеткие положения. Однако новый способ управления требует привычки: если в сложной ситуации от напряжения вы рефлекторно решите «помочь» самолету выполнить боевой разворот наклоном корпуса в соответствующую сторону, то ваш пилот будет смотреть на крыло, а не в прицел, что не очень практично с точки зрения выживания. В целом, устройство приятно удивило. У TrackIR 3 pro есть шанс стать обязательным атрибутом экипировки хардкорных авиасимуляторщиков. ■



# ПОСЛЕ ОФИСА. ДО СЕКСА

В ПРОДАЖЕ С 12 ЯНВАРЯ



**2 CD** с каждым номером

**ЧИТАЙ В ЯНВАРЕ:**

## ИГРЫ

*Prince of Persia: Warrior Within.* Когда на экране монитора видишь потрясающе красивую игру, где противника можно изрубить на куски десятками способов, да еще с изяществом и ловкостью, которая не посрамила бы и Джеки Чана, единственное, о чём можно пожалеть - это что твой монитор не размером с киноэкран.

*Half-Life 2.* Если всех героических заслуг Арнольда Шварценеггера хватило лишь на пост губернатора, то Гордон Фриман мог бы спокойно пойти в президенты. Ты когда-нибудь хотел почувствовать себя интернациональным героем? Лучший шутер года даёт тебе такую возможность.

## ПРАВДА ЖИЗНИ

*Темное прошлое.* Если суммарное время, проведенное тобой в играх, исчисляется месяцами, а то и годами, тебе нужен курс реабилитации. Мы подготовили руководство по избавлению от вредных игровых привычек. И не сутулься!

## ЖЕЛЕЗО

*Попкорн готовь сам:* Обзор проекторов для домашнего кино.  
*Вертим в руках:* Микро-мышь, мега-клавиатура, графическая карта что надо.

(game)land

ФАНСАББЕРЫ – СУМАСШЕДШИЕ ЛЮДИ, КОТОРЫЕ ЛЮБЯТ РИСОВАННЫХ ДЕВОЧЕК И МАЛЬЧИКОВ НАСТОЛЬКО, ЧТО ГОТОВЫ ВЫУЧИТЬ РАДИ ЭТОГО ЯПОНСКИЙ ЯЗЫК. А ПОТОМ ЕЩЕ ПЕРЕВОДЯТ САМИ АНИМЕ НА АНГЛИЙСКИЙ.



**Автор:**  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru

**Под редакцией**  
Валерия «А. Купера» Корнеева  
valkorn@gameland.ru



«Фэнсаб м., скл. (иногда «фансуб») – сокращение от английского «fan subtitled» – любительское титрование; создание субтитров для телешоу, фильмов или мультфильмов (чаще для аниме) на родном языке, а также снабженное этими субтитрами видео. Фэнсабы позволяют смотреть картины людям, не знающим языка оригинала, а также смотреть те программы, официальный перевод которых неточен или вообще не существует».

«Википедия», свободная энциклопедия

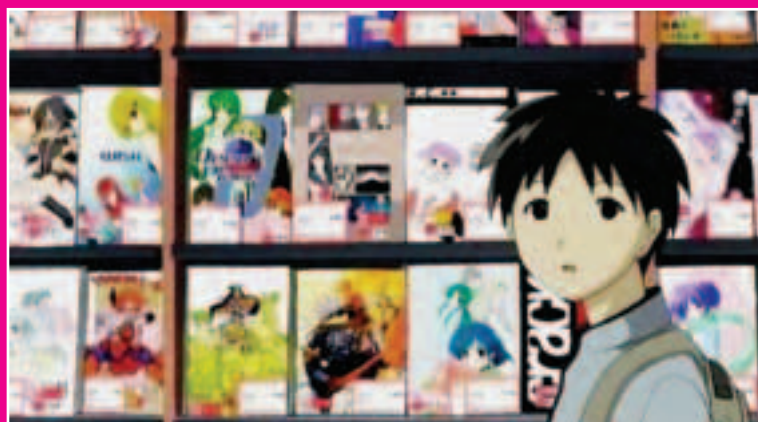
# Про фэнсабы и людей

**В**сякий увлекающийся аниме человек не раз видел записанные болванки, на которых от руки маркером выведено название сериала и перечень уместившихся на диск эпизодов. Так хранят фэнсабы, бескоры-

стно распространяемое аниме, переведенное любительскими студиями. Пятнадцать лет назад фэнсабы зародились в США: энтузиасты неумело, подчас наугад переводили речь персонажей с японского, записывали видео с субтитрами на VHS-кас-

сеты и рассылали их почтой. Этот вариант был настолько неторопливым, что одну из крупнейших фэнсаб-групп так и назвали: Slow As Hell Fansubs. Пять-десять лет назад фэнсабы стали цифровыми, но оставались редкостью: ими обменивались,

их коллекционировали, собирали в архивы, переписывали на жесткие диски и передавали из рук в руки. Сегодня практически любой фэнсаб можно найти в Интернет, – нужно лишь знать места. Творчество домашних переводчиков стало нас-



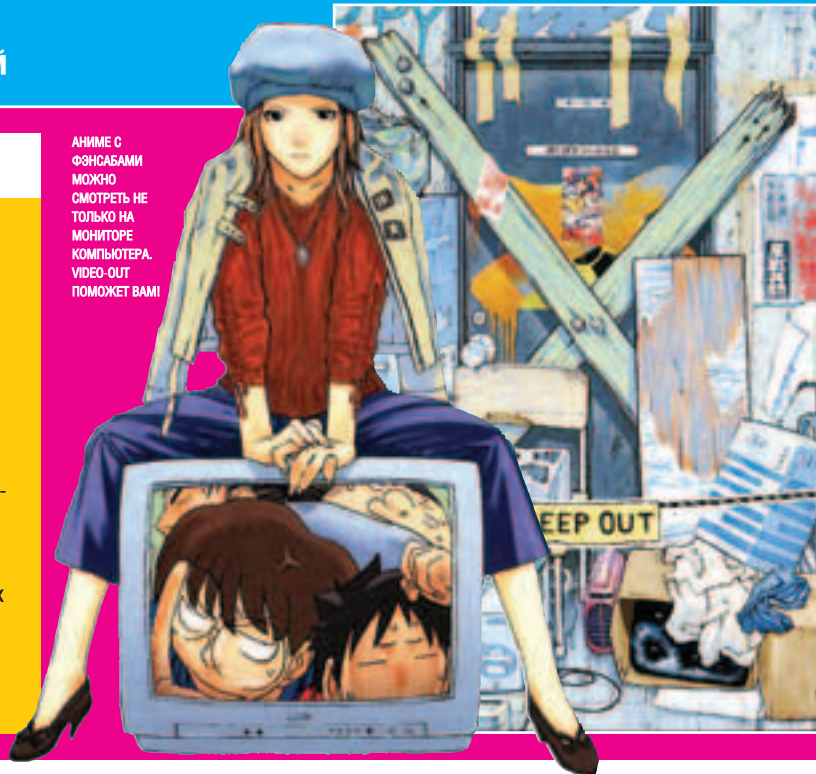
СОБРАВШИЕСЬ В КОМПАНИИ, ФАНСАББЕРЫ ЧАСТО РАСПИВАЮТ РАЗНОГО РОДА НАПИТКИ. НАПРИМЕР, МОЛОКО ИЛИ КЕФИР.

SUPER ShortNews Turbo Edition

КОМПАС

<http://ranma.anime.ru/fillials.htm> – список филиалов клуба «Ранма»  
<http://www.kage.orc.ru/> – крупнейший архив субтитров на русском языке  
<http://www.scriptclub.org/> – архив субтитров на английском языке  
<http://www.animesuki.com/> – регулярно обновляющийся архив фэнсабов  
<http://anidb.ath.cx/> – список фэнсаб-групп, рейтинги, много полезных ссылок  
<http://www.omanga.net/> – крупный англоязычный архив любительских переводов манги  
<http://www.mangaproject.ru/> – русскоязычный архив любительских переводов манги.

АНИМЕ С ФЭНСАБАМИ МОЖНО СМОТРЕТЬ НЕ ТОЛЬКО НА МОНИТОРЕ КОМПЬЮТЕРА. VIDEO-OUT ПОМОЖЕТ ВАМ!



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

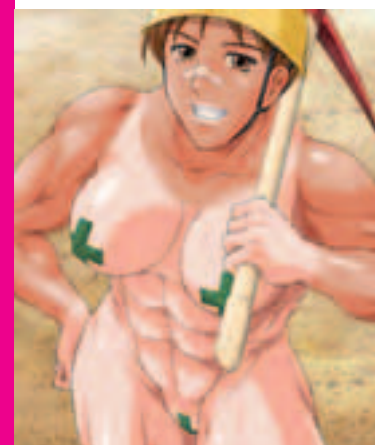


На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Evolution на одноименную композицию Аюми Хамасаки, смонтированный из сцен телесериала Samurai X (Rurouni Kenshin); фэнсабы вступительных роликов Kino's Journey (Kino no Tabi) и Nurse Witch Komugi (Nurse Witch Komugi-chan Magikarte), а также видеоклипа Rewrite японской группы Asian Kung-Fu Generation.

► В японских институтах появились курсы изучения аниме, манги и видеоигр. «Друзья умирают от зависти: я читаю мангу в ВУЗе, – комментирует Михо Камидзима, студент Школы Изучения Анимации и Комиксов в Киото, – на самом деле, это моя будущая профессия». В городе Неягава, префектура Осака, открыт Университет Изучения Электронных Коммуникаций, где студенты на занятиях штудируют современные видеоигры на новеньких PlayStation 2. Со стороны кажется, что они просто играют. Но это не так: каждую секунду они думают, как сделать игру интереснее, необычнее, увлекательнее. Университет Искусств и Дизайна в городе Такарадзука предложил звание профессора известному мангаке Лейдзи Мацумото («Галактический Экспресс 999»). С этой весны метр будет читать лекции о различиях между японскими и американскими комиксами и о философии создания аниме.



► Японская эротическая компьютерная игра The Guts! оказалась настолько популярной, что на ее основе будет создан романтический комедийный OVA-сериал. Первым эпизодом (который станет доступен на островах 25 февраля) авторы обещают открыть новый поджанр хентай, где будут изображены исключительно рослые, мускулистые женщины. К сведению: игра повествовала о похождениях троих работавших на стройке красавиц.



ФЭНСАБЕРЫ ТЩАТЕЛЬНО ПРЯЧУТСЯ ОТ ЖУРНАЛИСТОВ И НЕ ДАЮТ СЕБЯ ФОТОГРАФИРОВАТЬ.



только же неотъемлемой, насколько и противоречивой частью фэндомы. Производство субтитров поставлено на поток: живущие в Японии отаку (так называемые «поставщики», RAW providers) с экрана телевизора записывают свежие эпизоды популярного аниме и пересылают их за океан, в США. Там за дело берутся переводчики, которые составляют упрощенный сценарий эпизода на английском языке и, если нужно, пишут примечания к переводу. Параллельно с ними работает «таймер» (timer), человек, который засекает продолжительность реплик и созда-

ет «пустые» субтитры, куда затем будут подставлены результаты работы переводчиков. Когда и это готово, за дело берется кодер (encoder), профи, знающий толк в форматах цифрового видео. Он накладывает титры поверх изображения и создает видеофайл минимального размера и наивысшего качества. Затем тестеры (quality checkers) проверяют качество работы и, если все в порядке, эпизод выкладывается в сеть. Весь процесс занимает не больше трех суток; ни один из задействованных людей не получает материальной выгоды, а результата-

ми их работы наслаждаются сотни тысяч зрителей по всему миру. Впрочем, материальной выгоды не достается также режиссерам, художникам, аниматорам, композиторам, актерам озвучки и всем, кто так или иначе участвовал в создании аниме. Американцы действуют по собственной инициативе, модифицируя чужое творение, японские же студии создают аниме с нуля и располагают на него авторскими правами. Они заключили договор с телеканалом о показе эпизода на японском телевидении, а не о всемирном бесплатном распространении. Не первый год ломаются копыя вокруг этой моральной дилеммы: можно ли втихаря тащить аниме с японского телевидения? Казалось бы, воровать недопустимо ни в коем случае. Но именно на трудах фэнсабберов воспитаны поколения неяпонских поклонников аниме. Кроме того, распространение фэнсабов повышает популярность японской анимации в целом и каждого конкретного сериала в отдельности. Это понимают и демуриги, и прокатчики по всему миру. Между сторонами возникло негласное соглашение: фэнсабберы работают до тех пор, пока сериал не будет лицензирован в их родной стране, либо до тех пор, пока компания-

# SUPER ShortNews Turbo EDITION

► Blu-ray Disc Association распространила пресс-релиз, в котором говорится, что Bandai Visual (корпорация, владеющая правами чуть ли не на каждое второе аниме), объявила о поддержке формата Blu-ray. Эти диски не только позволяют хранить до 25 гигабайт на одной стороне, но также будут использованы Sony в PlayStation 3.

► Тринадцатисерийная романтическая драма She, The Ultimate Weapon (Saishuu Heiki Kanojo) Сина Такахаси получит продолжение в виде двух OVA: первый эпизод появится летом этого года, второй, полнометражный, увидит свет несколько позже. Сам господин Такахаси сейчас занят созданием манги о приключениях Тома Соьера, дебютировавшей в начале этого года.



создатель аниме не попросит прекратить его некоммерческое распространение. В обоих случаях фэнсабберы действуют по своей доброй воле, и если они откажутся сотрудничать с компаниями, это не будет означать немедленный вызов в суд, поэтому часто находятся нечистоплотные группы, игнорирующие просьбы авторов и прокатчиков.

В России институт классического фэнсаба не возник: зачем повторять то, чем так и так занимаются американцы? Но «души прекрасные порывы» не остановить; переводы на английский оказались недоступны той части публики, что не знакома с иностранными языками. За дело взялись народные самородки: увлекшись сериалом, люди создавали «внешние» субтитры, чаще всего простой перевод английского фэнсаба. Такие титры не накладываются на видео, но распространяются отдельно, и благодаря их весьма скромному размеру (десятки килобайт) доступны всюду, где есть Интернет.

Эта идиллия не будет длиться вечно. Бесплатное аниме можно раздобыть, не вставая с кресла, а западная и европейская культура уже достаточно подготовлена к тому, чтобы воспринимать японскую анимацию без предварительной обработки фэнсабами. Первый гром уже грянул: в конце прошлого года Media Factory, владеющая правами на Genshiken, Gankutsuou и School Rumble, попросила переводчиков прекратить работу над этими сериалами. Творцов уважили все группы, кроме WannabeFansubs, которая и по сей день распространяет свежие

серии указанных сериалов. Кто победит в этом противостоянии, решим мы, зрители. Если мы откажемся смотреть фэнсабы, они исчезнут, как исчезнут и прокатчики, если мы организованно перестанем покупать их продукцию на DVD. Долгие годы вынужденного анимеголодания привели к появлению распространенного заблуждения. Аниме не должно быть бесплатным. Оно создано десятками талантливых людей, которые заслуживают того, чтобы их работа была оплачена по достоинству. Наиболее этично рассматривать фэнсабы как демо-версии сериалов: если вам нравится то или иное аниме, раскошесьтесь на его легальный DVD-релиз. И последнее. В обделенной Интернетом российской глубинке завелись люди, которые занимаются тем, что распространяют фэнсабы за довольно приличными деньгами. Это противоречит самой идее фэнсаба, который по определению должен быть бесплатным. Пожалуйста, не кормите этих паразитов, а найдите лучше ближайший филиал клуба «Ранма». Там вам все объяснят и покажут совершенно бескорыстно. ■

А ВОТ ПО ИГРАМ ФЭНСАБА НЕТ, У НАС В СТРАНЕ ПЕРЕВОД И РАСПРОСТРАНЕНИЕ КОНСОЛЬНЫХ ИГР ИЗ ЯПОНИИ В ОСНОВНОМ СВЯЗАНЫ С ПИРАТСТВОМ.

## Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с интернет-магазином «Ay, DVD» разыгрывает DVD с аниме Samurai X: Reflection Director's Cut. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 февраля.

### Вопрос:

Сколько фэнсаб-групп существует в мире на данный момент? Назовите примерное количество.

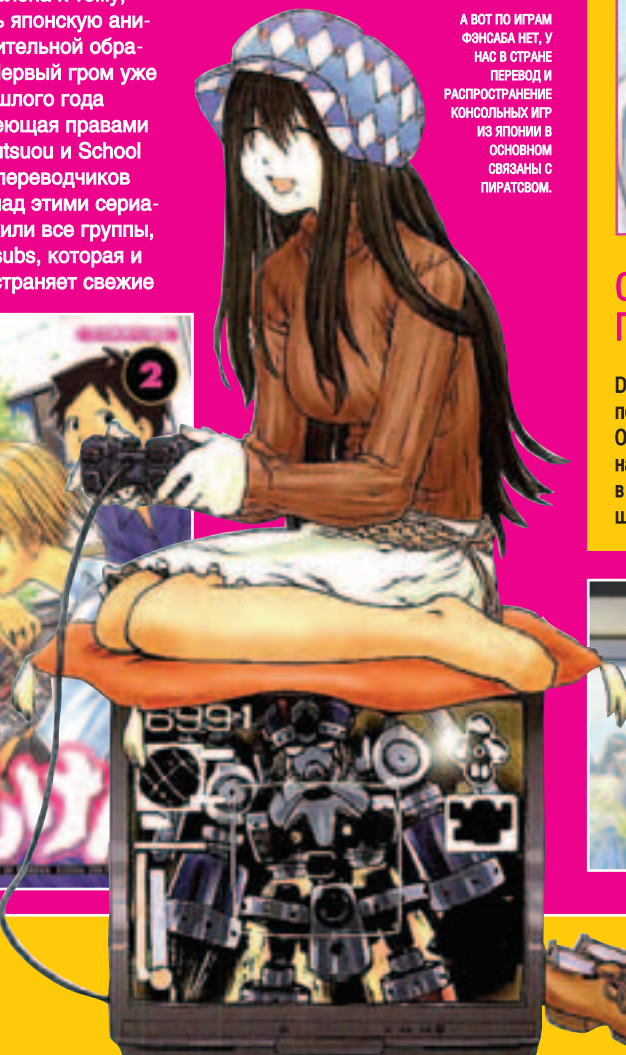
1. сто
2. пятьсот
3. тысяча

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](mailto:banzai@gameland.ru)



## Очередной Победитель!

DVD с аниме «D: Жажда крови» получает Мотыженков Михаил из Оренбурга. Первый роман о D был написан в 1983 году, а вовсе не в 1981, как утверждали многие наши читатели.





## Ghost in the Shell 2: Innocence

■ Режиссер: Мамору Осии, 2004 ■ Наш рейтинг: ★★★★★



Первозонный релиз величайшего творения Мамору Осии украшает щегольская приписка «один из САМЫХ ЛУЧШИХ фильмов этого года». Недалеко от истины: известный маргинал Осии снял картину в лучших своих традициях: безумно дорогую, неспешную, умную и совершенно непонятную. Формально, Инносенс продолжает сюжетную линию Ghost in the Shell («Призрака в Доспехе»), вышедшего на экраны

почти десять лет назад. Персонажи поменялись местами, и теперь уже киборг Бато, бывший напарник майора Кусанаги, ведет дело о сошедших с ума андроидах. Расследование вскорости превращается в поиск не столько преступника, сколько смысла существования робота и человека. Сам Осии не раз отмечал, что его роскошную картину можно смотреть снова и снова, каждый раз открывая в ней новые смыслы.

## Samurai X: Reflection Director's Cut

■ Режиссер: Кадзухиро Фурухаси, 2001 ■ Наш рейтинг: ★★★★★



Детский исторический телесериал Samurai X (Rurouni Kenshin) был закрыт на девяносто пятой серии. Манга о путешествиях самурая со шрамом продолжала выходить; вся история о бродяге Кенсине заняла двадцать восемь томов. Интерес к ней подогревала выпущенная в 1999 году четырехсерийная OVA под названием Trust and Betrayal, которую многие до сих пор считают лучшим самурайским аниме всех времен. Оставшиеся

десять томов манги было решено уместить в два полчасовых эпизода, которые и получили название Reflection. Вышло скомкано и малопонятно: первая серия повторяет самые значимые эпизоды телесериала в новой, реалистичной манере, а вторая завершает историю жизни миролюбивого мечника. Рекомендуются тем, кто в курсе событий других сериалов о Кенсине или просто любит шикарные дуэли самураев.

## Popotan: Vanishing House

■ Режиссер: Синьитиро Кимура, 2003 ■ Наш рейтинг: ★★★★★



«Одуванчик», — так переводится с японского забавное словечко Popotan. Три сестрички Ай, Май и Ми путешествуют по миру, радуясь встречам с замечательными людьми и огорчаясь расставаниям. Простецкий сериал с легким налетом эротики не давит нотациями и не заставляет раздумывать о смысле жизни, но и не опускается до туалетного юмора, испортившего не одну романтическую комедию. Балансируя между серь-

взностью и юмором, радостью и огорчением, комедией и драмой, Popotan заставляет сопереживать жизнерадостным сестрам, в какие бы переделки те не попадали. Благодаря уместным шуткам, бодрой анимации, легкому музыкальному сопровождению и приятному дизайну персонажей это аниме считается одной из лучших комедий 2003 года, которую и по сей день смогли превзойти лишь несколько сериалов.

# SMS ИГРА

по мотивам книги Сергея Лукьяненко

## «НОЧНОЙ ДОЗОР»

Действие происходит на реальной карте Москвы

Я оглянулся. Вокруг, в серой мгле, медленно двигались люди. Обычные, неспособные выйти из своего мирка. Мы - Иные, и пусть я стою на стороне Света, а мои соперники на стороне Тьмы, но с ними у меня куда больше общего, чем с любым из простых людей.

( Антон Городецкий, Ночной Дозор г. Москвы )

## СТАНЬ ИНЫМ

Прими участие в битве, которая разворачивается вокруг тебя.

**отправь**

**SMS:**

**ON GAME**

на номер:

**012 1122**

в сети Би Лайн

**отправь**

**SMS:**

**ON GAME**

на номер:

**012 1122**

в сети МегаФон

Игра для абонентов БиЛайн Москва и МегаФон Москва. Стоимость одного исходящего SMS \$0,10 без налогов. Входящие SMS – бесплатно.

Партнеры проекта:

Подробности на сайте: [www.dozorsms.ru](http://www.dozorsms.ru)

# ONE Vision

INTELLIVISION ОТ MATTEL – ОДНА ИЗ НА УДИВЛЕНИЕ НЕЗАСЛУЖЕННО ЗАБЫТЫХ КОНСОЛЕЙ. ОНА БЫЛА ЛИДЕРОМ ИНДУСТРИИ В 1982 ГОДУ, ПЕРЕЖИЛА КРИЗИС 1983 ГОДА, УСПЕШНО ПРОДАВАЛАСЬ БОЛЬШЕ ДЕСЯТИ ЛЕТ. ТОЛЬКО ДЛЯ ЭТОЙ ПЛАТФОРМЫ ПИСАЛА ИГРЫ ТАИНСТВЕННАЯ КОМАНДА BLUE SKY RANGERS. МЫ ОТЫСКАЛИ КЕЙТА РОБИНСОНА, ОДНОГО ИЗ «РЕЙНДЖЕРОВ», ЧТОБЫ ОБСУДИТЬ, ПОЧЕМУ INTELLIVISION СТАЛА ТЕМ, ЧЕМ СТАЛА, И КАК ОНА УМУДРИЛАСЬ СОХРАНИТЬ ПОПУЛЯРНОСТЬ ДО СЕГОДНЯШНЕГО ДНЯ.

## ПРОЩАЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД НА КОНСОЛЬ, КОТОРАЯ НЕ ХОТЕЛА УМИРАТЬ

**Ч**асто слышишь, как любители старины вспоминают одни и те же компании снова и снова. Atari, Sega, Sinclair и Nintendo упоминаются через слово. Конечно, все они сыграли свои роли в формировании видеоигр, какими мы их знаем сегодня, но было бы глупо забывать и о прочих достойных фирмах. Например, Philips/Magnavox – именно она создала самую первую игровую систему, Odyssey. А где же Atari и

бесподобный Pong? Да и Mattel была не последней спицей в колеснице...

Mattel, известный производитель игрушек, решила выйти на рынок электронных развлечений после феноменального успеха Atari 1200. В 1977 году было создано подразделение Mattel Electronics и началась работа над проектом Intellivision (сокращение от intelligent television, «умное телевидение»). Инженеры начали работать над

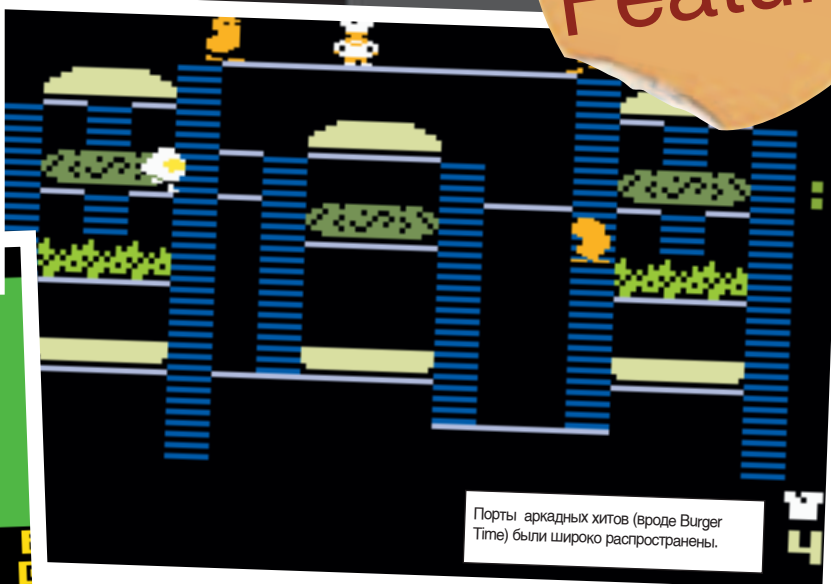
консолью в 1978 году, и уже на следующий год первые прототипы поступили в продажу в Фресно (Калифорния), где не ударили в грязь лицом. В дни запуска Intellivision на консоли существовало ровно четыре игры, но к 1980 году их количество возросло до девятнадцати, а Mattel основала свою команду разработчиков. Там работали совсем молодые ребята, только что закончившие колледж, и даже менеджеры были не намного их старше.

Кейт Робинсон начал работать программистом, но не задержался у подножия служебной лестницы. Он поясняет: «Я работал над TRON Solar Sailor, игрой, основанной на полнометражном TRON. Когда она была закончена, меня назначили менеджером Shark! Shark!, Thin Ice и Hover Force,

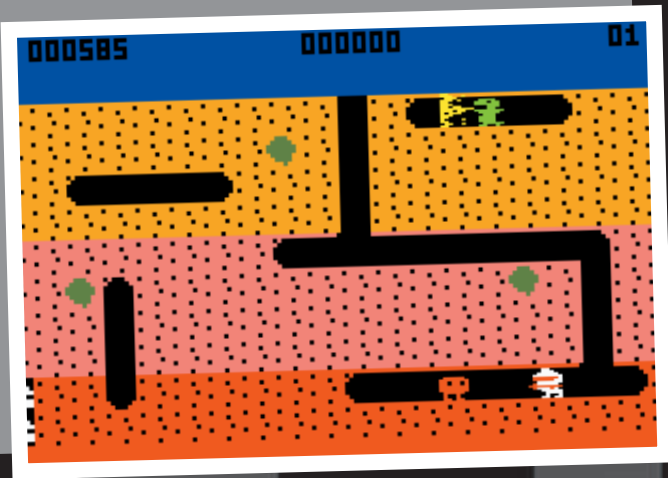
Retro Feature



Пусть вас не смущает внешний вид платформы. Современник, Atari 2600, был несколько хуже.



Порты аркадных хитов (вроде Burger Time) были широко распространены.



Dig Dug был создан в Atari, однако игру издала INTV Corp, когда Atari умерла.

доверили приглядывать за графическими движками нескольких других игр. Вот это было время! Мы и Atari тогда не на шутку воювали друг с другом». Конкуренция между компаниями была настолько серьезна, что разработчики Intellivision не могли раскрывать свои имена — чтобы Atari не дай бог не переманила их к себе. Так команда получила странноватое название Blue Sky Rangers, отлично отражающее наивный настрой восьмидесятых.

ColecoVision от Coleco появилась на рынке в 1982 году, когда индустрия оценивалась в нестыдные полтора миллиарда долларов. К тому времени консоли Intellivision стояли в двух миллионах квартир, к ним было выпущено добрых пять десятков игр. Конкуренция обострилась, и Mattel расширила Blue Sky Rangers до сотни человек. Но уже к концу 1982 года стало ясно, что рынок не потянет три консоли одновременно. В начале 1983 года Atari и Mattel запустили новые системы, Atari 5200 и Vectrex. На смену Intellivision пришла более дешевая Intellivision II, и Mattel объявила, что в скором времени продемонстрирует публике ECS (Entertainment Computer System).

На трех конкурирующих системах выходило все больше и больше игр, количество брало верх над качеством, рынок трещал по

швам. «В обвале 83-го виноват один только избыток игр, — вспоминает Робинсон, — Тогда никто не контролировал качество игропродукции. В индустрию пришло слишком много людей: все хотели делать игры, но мало кто заботился о качестве конечного продукта. Потребители не знали, какие игры стоит покупать, а какие нет, и в конце концов сами производители консолей начали терпеть из-за этого убыток».

К концу года Mattel уволила сотни сотрудников; в январе офис Mattel Electronics был закрыт, а Blue Sky Rangers — распущена. Но Intellivision не умирала. «В США осталась одна консоль, Intellivision, — вспоминает Робинсон, — Наш вице-президент по маркетингу выкупил права у Mattel и открыл производство игр, где мы были заняты как программисты-фрилансеры». Новую компанию назвали INTV Corp. Она упорно продолжала продавать Intellivision, и к Рождеству консоль оказалась единственной на рынке. Пожиная плоды своей невольной монополии, INTV Corp выпустила INTV System III, немного улучшенную версию Intellivision II.

Когда в 1986 году умами игроков завладела NES, компания INTV Corp выбросила на рынок несколько игр для Intellivision, которые были созданы еще в Mattel Electronics, но по разным

## ИСТОРИЯ ЛЕГЕНДЫ

### Intellivision Master Component

Дата выпуска: 1980

Цена: \$300 (J164)

В США Intellivision была запущена с Las Vegas Poker & Blackjack, Math Fun, Backgammon и Armor Battle. Несмотря на то, что консоль появилась в Европе, Mattel разработала Intellivision так, чтобы ее могли производить несколько компаний сразу, незначительно меняя дизайн. При запуске консоли была обещана опциональная клавиатура, которая превратила бы приставку в домашний компьютер, но после трех лет мучительных раздумий менеджеры Mattel отказались от неудачной затеи.

### Intellivision II Master Component

Дата выпуска: 1983

Цена: \$150 (J82)

Intellivision II отличалась новым, более логичным дизайном, благодаря которому она стоила значительно меньше, чем ее предшественник, но осталась совместимой со всеми старыми картриджами. Когда эта модификация только появилась в продаже, игроки обнаружили, что несколько игр от Coleco отказываются работать с новой системой. Mattel заявила, что это не ее ума дело, а проблемы совместимости, но в Intellivision Lives! секрет был раскрыт: в недрах Intellivision II встроена блокировка игр не от Mattel Electronics. И зачем было нам лапшу на уши вешать?

### Entertainment Computer System (ECS)

Дата выпуска: 1983

Цена: \$170 (J93)

ECS добавила к начинке Intellivision три аудиоканала и поддерживала работу с синтезатором (хотя для него была выпущена ровно одна игра). Похоже, ECS появилась на свет только благодаря Федеральной Торговой Комиссии, угрожавшей вчинить Mattel иск за не-выпуск обещанной клавиатуры для Intellivision. Тогда начальство велело инженерам создать новую машину, которая заменила бы собой обещанное.

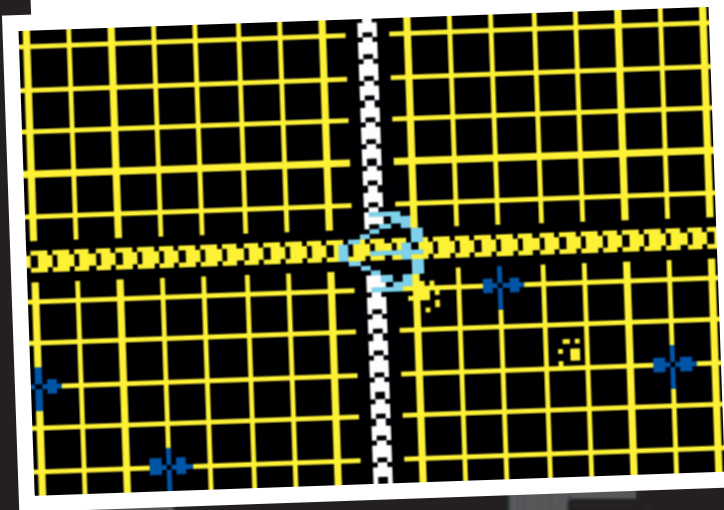
### Intellivision III Master Component

Дата выпуска: N/A

Цена: N/A

Intellivision вырабатывала более качественную графику, чем Atari 2600, но в 1982 году, после выхода ColecoVision, Mattel оказалась в затруднительном положении. Тогда было решено создать третью версию Intellivision, с еще более серьезной графической начинкой и обратной совместимостью с играми для прошлых моделей (Atari, объявившая об отсутствии этой совместимости в Atari 5200, оставалась с носом). Новую консоль несколько раз улучшали, откладывая производство.





причинам так и не попали в магазины. «Intellivision держалась на плаву даже в эру Sega и Nintendo. Последние игры для нее были созданы в конце 1989 года. Консоль прожила добрые десять лет», – с удовольствием вспоминает Робинсон. В начале девяностых INTV уже не могла сдерживать совместный натиск Sega и Nintendo. Компания закрылась в 1991 году, хоть некоторые игры все еще можно было заказывать по почте. Intellivision блистала на рынке целую декаду, став рекордсменом-

должителем среди работавших на картриджах консолей.

### А ПОТОМ?

Робинсон больше не разрабатывал игры для Intellivision, но это не мешало ему всем сердцем любить старую систему. В 1995 году он на пару со своим бывшим коллегой-реинджером Стивом Рони создал сайт <http://www.intellivisionlives.com>. Они открыли новую компанию, Intellivision Production, скупили права на все игры для Intellivision и в 1998 году выпустили

компакт-диск Intellivision Lives!, на котором были записаны многие старые проекты и интервью с их разработчиками. Оптимизм Робинсона и Рони не разделяли многие скептики, считавшие, что Intellivision Lives! обречена на провал. «Мы пытались сами продавать диск, ходили от издателя к издателю, и каждый раз получали от ворот поворот, – вспоминает Робинсон – Прошло несколько лет, и почти ничего не изменилось». Сейчас даже Namco и Midway пробуют рынок ретро-игр, в обществе

возникает интерес к древним, классическим проектам. Робинсон считает, что все дело в геймплее: «Людам свойственно ностальгировать, и когда наши современники возвращаются к старым играм, они видят, что те не потеряли своего очарования. Сегодняшние игры требуют от геймера огромных затрат времени, а раньше мы просто развлекались, соревновались друг с другом или пытались побить рекорд. Это совершенно иной тип развлечения, и однозначно

### НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

Intellivision Lives! прекрасно показала себя на PC и Макинтошах, после чего диск был адаптирован для Xbox и PS2. Однако выпускать старые игры на новой консоли оказалось не так-то просто... Слово Робинсону: «Когда мы готовили диск для Xbox, представители Microsoft обязали нас сделать на обложке приписку, что, дескать, игры на этом диске не отражают графических возможностей Xbox. Но мы-то для каждой перенесенной на новые платформы игры создавали новый трехмерный интерфейс, который как раз и намекал, что консоль способна на куда большие подвиги».



### ВСЕ ДЕЛО В ВОЛШЕБНЫХ ПУЗЫРЬКАХ

Какие только навески не придумывали авторы Intellivision, чтобы развлечь покупателей. Кабель PlayCable позволял скачивать игры для консоли через сеть телевидения (!), а Intellivoice добавлял систему синтеза речи. Но самым интересным дополнением был System Changer, который позволял запускать на консоли игры с платформ-конкурента, Atari 2600. После этого Mattel во всеуслышание выступала с заявлениями, что ни на одной консоли нет столько игр, сколько есть на Intellivision. А теперь представьте, что будет, если Microsoft выпустит эмулятор PlayStation 2 для Xbox...

### КОГДА БУДЕТ ГОТОВО!

В самом начале жизненного цикла Intellivision представители Mattel обещали, что клавиатура для консоли (а с ней пригоршня интересных игр) появится в самом скором времени. Однако годы шли, а дело стояло на месте. На рождественском вечере в 1981 году в Mattel Electronics комедиант Джей Лено шуточно рассказывал о трех самых популярных розыгрышах: «Завтра дадут зарплату», «Утром голова болеть не будет» и «Клавиатура появится в продаже уже весной». Несчастливая клавиатура вышла ограниченным тиражом и была разослана только тем, кто заказал ее по почте. В магазины многострадальный аксессуар так и не попал.

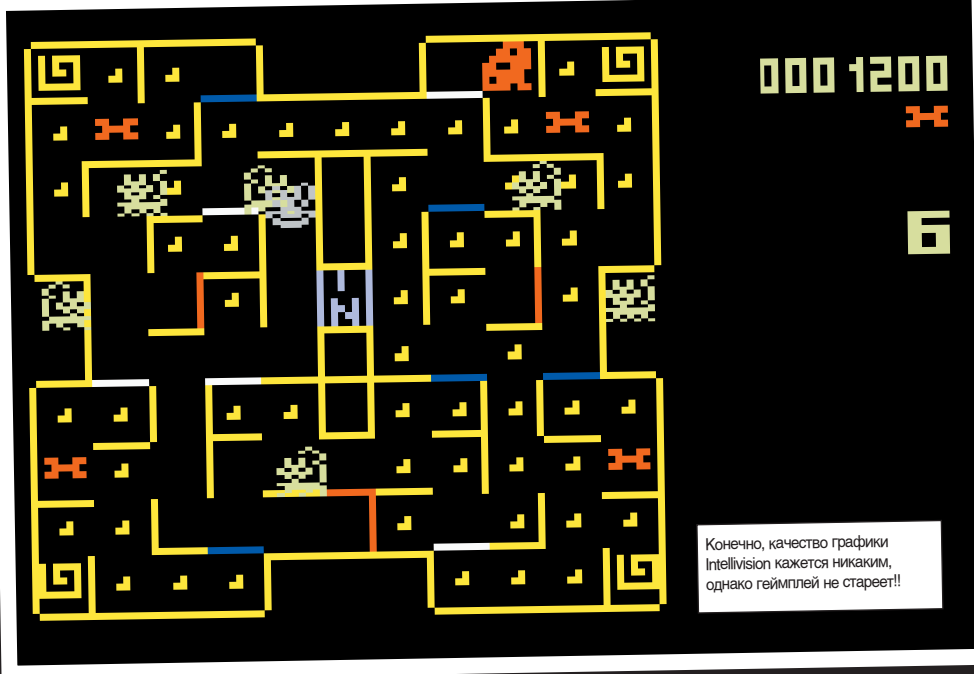


### ОДИН ЗА ВСЕХ И ВСЕ ЗА ОДНОГО

После закрытия Mattel Electronics в 1984 году разработчики из Blue Sky Rangers периодически собирались вместе. Многие из них работают в игровой индустрии и по сей день. Бывший реинджер Дон Дэйлоу ушел в EA и в 1988 году основал Stormfront Studios, команду, которая три года спустя создала невероятно успешную Neverwinter Nights. Дэвид Уорхол в 1986 году создал Realtime Associates и с помощью других бывших реинджеров разрабатывал игры для каждой новой платформы от Genesis до PS one.

назвать его лучшим или худшим я не возьмусь. Просто люди забыли о таких играх. Сейчас они заново открывают их и понимают, что это здорово!»

Изменились не только игры, но и сама индустрия. Робинсон напоминает: «В восьмидесятые играми увлекались и стар и млад, а не только подростки от 15 до 21 года. Мы делали образовательные игры, детские игры, игры для мужчин и игры для женщин, даже специальные игры для родителей. Сейчас время от времени появляется что-то неожиданное, но большинство игр нацелено на подростков-геймеров». С другой стороны, сегодня производители консоли определяют, кто сможет делать игры для их платформы, а кто нет. Робинсон объясняет: «Nintendo ввела эту практику, а Sony ее подхватила. Если компания утверждает проект вашей игры, вы получаете разрешение на разработку, а они производят диск или картридж и контролируют качество конечного продукта. Теперь, когда пользователи уверены, что платят деньги только за одобренные игры, сам производитель получает от этого нематериальную выгоду. С другой стороны, три ведущие корпорации могут отказать вам, потому что ваша игра слишком новаторская, слишком необычная. Но за защиту от повторения кризиса 83-го года эта



Конечно, качество графики Intellivision кажется никаким, однако геймплей не стареет!!

цена не кажется слишком большой».

### Продолжить? (Y/N)

Робинсон тратит большую часть своего свободного времени на Intellivision Production, но находит время и для игр – не только на Intellivision. «Я обожаю Tetris на Game Boy, – признается Робинсон – Я так давно не вынимал этот картридж из приставки, что он, наверное, застрял там на веки вечные. Еще без ума от Centipede на PlayStation. Я не люблю играть на новых

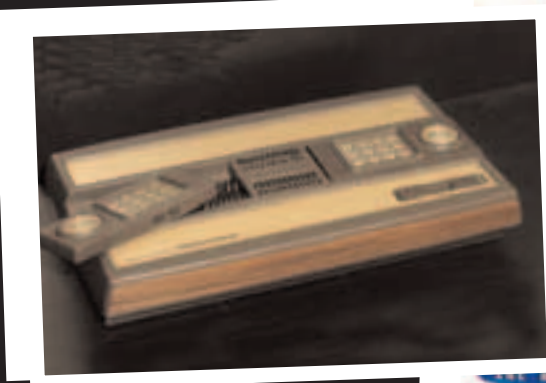
платформах, но с появлением сетевых игр, я, быть может, что-нибудь и попробую. Мне кажется, именно за ними будущее. Видеоигры заслужили репутацию развлечения для одиночек, а теперь мы можем вести светскую беседу с человеком на другом конце земного шара, играя при этом в какой-нибудь файтинг». Робинсон ценит как новые проекты, так и классику Intellivision. Эмуляторы становятся все популярнее и популярнее, через десять лет никто, наверное, уже не будет играть на старых

консолях. Мастер предрекает: «Если будут существовать консоли, то найдутся и геймеры. Наши игры будут жить на любой платформе. Даже когда вы купите PlayStation 47, на ней выйдут почти те же самые игры. Как в киноиндустрии – люди любят смотреть самые свежие фильмы, но появление DVD подстегнуло интерес к классическим картинам. Люди помнят, как нашли в детстве под елкой Intellivision, как играли с братьями и родителями – и эти воспоминания согревают их души». О большем и мечтать нельзя.

Черный пиар Mattel по отношению к Atari 2600.

APPARENTLY, ORGE PLIMPTON ISN'T THE ONLY ONE WHO CAN SEE THE DIFFERENCE.

Intellivision: Redefine Television



# 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 \_\_\_\_\_ 200\_ 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.  
день месяц год

### АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс \_\_\_\_\_

область/край \_\_\_\_\_

город \_\_\_\_\_

улица \_\_\_\_\_

дом \_\_\_\_\_ корпус \_\_\_\_\_

квартира/офис \_\_\_\_\_

телефон ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_  
код

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 _____ 200_ г.	
<small>месяц</small>	
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 _____ 200_ г.	
<small>месяц</small>	
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](http://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.



**Робин Хобб**  
**«Корабль судьбы»**

■ ЖАНР: фэнтези  
■ ДАТА ВЫХОДА: январь 2005 года

**П**овелители трех стихий, гордые и прекрасные драконы, возвращаются в мир. Вырвалась на свободу из векового заточения Тинталья, расправила свои мерцающие крылья – и обнаружила, что она единственная из своего племени, парящая в небесах. Ведь морским змеям, чтобы превратиться в драконов, нужно подняться вверх по течению реки, к берегам, покрытым песком памяти, а путь туда преграждает отмель. Нет больше Старших, которые издревле помогали драконам и оберегали их коконы. Значит, ничего не остается, кроме как обратиться за помощью к «мгновенно живущим» – людям.

Робин Хобб, по мнению критиков и читателей, является одним из самых значительных авторов в жанре фэнтези на сегодняшний день. Первую славу писательнице, скрывающейся под этим псевдонимом, принесла трилогия «Сага о Видящих» – «Ученик убийцы», «Королевский убийца» и «Странствия убийцы». После громадного успеха «Саги о Видящих», Хобб решила написать продолжение, однако не прямое. Действие происходит в том же мире, но герои трилогии – обитатели Пиратских островов, главные антагонисты жителей Шести Герцогств в «Саге о Видящих». Это приключенческое фэнтези с морскими змеями, пиратами и всеми видами волшебства. «Сага о Живых кораблях» перевести на русский язык Мария Семенова. «Волшебный корабль» и «Безумный корабль» в переводе Семеновой – уже изданы, а «Корабль судьбы» – новая книга в двух томах – заключительная часть трилогии.



**Стэн Николс**  
**«Магия цвета ртути»**

■ ЖАНР: фэнтези  
■ ДАТА ВЫХОДА: январь 2005 года

**Д**ействие романа разворачивается на острове Беальфа, где магия доступна как богатым, так и бедным, но лучшая ее часть узурпирована основными властями. Рит Кэлдасон, главный герой романа, представитель отверженной расы, последний из великого племени воинов, уничтоженного десятилетия назад, объявлен на Беальфе преступником. Стараясь избавиться от проклятия, вызывающего приступы слепой ярости, он отправляется на поиски средства, которое поможет побороть таинственный недуг. Обстоятельства сводят его с учеником чародея, Кучем, и оба оказываются вовлеченными в опасный мир заговора и мятежа.

Имя Стэна Николса хорошо знакомо читателю. Николс – английский писатель, автор НФ и фэнтези, детской мистики, новеллизаций ряда фильмов, комиксов и игр («Том и Джерри», «Гладиаторы», «Человек-паук»). Известность он также приобрел как опытный журналист, активно публиковавший в различных изданиях материалы, посвященные научной фантастике. Соучредитель Британского общества готического кино. На выход его знаменитой трилогии «Орки: первая кровь» (номинаровавшейся на Британскую премию фэнтези) критика отзывалась так: «Если писатель начинает столь мощно и необычно для традиционного жанра фэнтези, то в дальнейшем от такого автора можно ждать многого». «Магия цвета ртути» – первая книга нового сериала «Колесница магии».



**Саймон Грин**  
**«Агенты Света и Тьмы»**

■ ЖАНР: фантастика  
■ ДАТА ВЫХОДА: январь 2005 года

**Е**го имя – Джон Тейлор. Он частный детектив, обладающий даром находить вещи. Дела, которые необходимо расследовать Тейлору, зачастую не только сложны, но и чрезвычайно опасны, ибо та часть Лондона, где ему в основном приходится работать, недаром получила название Темной Стороны. Часы там показывают всегда одно и то же время: три полуночи, а то, что вы видите, никогда не является таковым на самом деле. Да и обитатели Темной Стороны производят странное впечатление: едва ли есть на земле еще такое место, где можно запросто столкнуться с самыми разными чудовищами, с ангелами и бесами, с грешниками и святыми...

...Достаточно странный факт, почему-то жанр детектива, столь популярный во всем мире, не прижился в среде фантастов. Хотя, казалось бы, такой простор для действия – вся Вселенная как на ладони. Да, мы знаем примеры: был Пол Андерсон с «Сокровищами марсианской короны», был Айзек Азимов с Элайджем Бейли. Еще пару-другую имен можно вспомнить. В фэнтези практически безраздельно властвуют Гаррет и толстяк-выпивоха Фракс. Но это же так мало! Наверное, именно поэтому новый цикл Саймона Грина был заранее обречен на успех. Немножко подустав от фэнтезийного антуража (следует вспомнить детективный цикл про Хока и Фишер, работников стражи в жутковатом городе Хэйвен), Саймон Грин решил воспоследовать более классической схеме и создал мистико-фантастический детектив нуар.



**Скотт Вестерфельд**  
**«Корабль для уничтожения миров»**

■ ЖАНР: фантастика  
■ ДАТА ВЫХОДА: январь 2005 года

**С**тех пор как Легис был завоеван гигантским планетарным разумом риксов и превращен в планету-заложницу, главной задачей правителя Империи Воскрешенных становится уничтожение опасной планеты. Задание нанести ядерный удар по Легису возложено на капитана Зая и его звездный корабль «Рысь». Кроме ликвидации угрозы новой войны с риксами, Император преследует и личные цели: избавление от неугодного капитана, и, самое главное, – сохранение тайны, лежащей в основе его власти в течение шестнадцати сотен лет. Однако Лауренту Заю и «Рыси» сопутствовали большие успех и удача, чем кто-либо мог ожидать.

Скотт Вестерфельд – из сравнительно новых авторов, и «стартовал» он в середине девяностых. Настоящим его прорывом стала дилогия «Империя Воскрешенных», которая соединила в себе космическую оперу и элементы киберпанка. Уже первая книга вызвала в НФ-сообществе немало споров. Ясно одно: этой дилогией Скотт Вестерфельд обеспечил себе место в ряду наиболее интересных современных фантастов, каждую новую книгу которых ждут. Но автор продолжает экспериментировать. Написав весьма непростую и лихо закрученную космооперу (которую сравнивают с НФ-произведениями Йена Бэнкса), Скотт Вестерфельд внезапно «переключился» на иную тематику и сейчас работает над детско-взрослым фантастико-мистико-приключенческим сериалом «Полуночники». Первая часть дилогии «Империя Воскрешенных» – «Вторжение в империю» вышла в начале 2004 г. «Корабль для уничтожения миров» – заключительная часть.



# ПЕРВОЕ ПОПУЛЯРНОЕ РАДИО 102.5fm

Глория

Глория

Глория



ТЕЛЕФОН РЕКЛАМНОЙ СЛУЖБЫ

267-1814

Лицензия МПТР на осуществление радиовещания  
Серия РВ № 7677-30 сентября 2003 года

Свидетельство МПТР о регистрации средства массовой информации  
301 № 77-0582 от 17 сентября 2003 года

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

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

## ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки на «Страну Игр» получает Жанна Трубникова. Пусть муж будет доволен!

## ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно разглаживать о пиратстве или спрашивать, когда выйдет продолжение такого-то хита. Лучше сочините стихотворение, посвященное любимой игре. Или расскажите о ней анекдот. Только, чур, смешной!

## ПИСЬМО НОМЕРА



**ТРУБНИКОВА ЖАННА**  
**ПОС. ИМ. МОРОЗОВА,**  
**ЛЕНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ**

Уважаемая редакция «Страны Игр»! Вы – моя последняя надежда! Я сама не являюсь вашим читателем, но мой муж таковым является, поэтому обращаюсь к вам. Я уже писала о своей просьбе, но тогда вы мне не ответили. Надеюсь, в этот раз будет

по-другому. Мы с мужем вместе уже пять лет, и ваш журнал часто становится камнем преткновения в нашей семье. Долгое время я пыталась объяснить мужу, что ничего не имею против его увлечения, но он упрямо продолжает считать по-другому. Он больше доверяет вашему журналу, чем мне, поэтому я и решила написать, надеюсь, что он хоть сейчас мне поверит.

Милый, я очень сильно тебя люблю!!! Я уважаю твои интересы. Надеюсь, что в будущем они станут нашими!

Прошу вас опубликовать если и не все письмо, то хотя бы выдержки из него. Лично вам желаю оставаться такими, какие вы есть!

Много всего повидала рубрика «Обратная Связь», но в любви здесь признаются, пожалуй, впервые. Конечно, опубликуем, да не то что выдержки – целиком! Дорогая Жанна, мы от всей души надеемся, что вы найдете-таки общий язык с вашим мужем, а если он опять заупрямится – обращайтесь, поможем. Подарите ему три месяца подписки на любимый журнал, и он будет носить вас на руках, вот увидите! Кстати, это письмо служит весомым аргументом в пользу того, что девушки-геймеры не просто есть: они куда ближе, чем кажется. Возможно, вы и не подозреваете, а кто-нибудь из ваших подруг только и ждет, пока вы позовете ее играть в FIFA Soccer 2005, EyeToy: Groove или (чем черт не шутит) Soul Calibur. Дерзайте!

ПИШИТЕ ПИСЬМА: [magazine@gameland.ru](mailto:magazine@gameland.ru) || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»

## ВЕЛИКАЯ НЕСПРАВЕДЛИВОСТЬ

Здравствуйте! У меня возник вопрос, и я решил написать в самый любимый и самый лучший журнал! Возможно, мой вопрос даже покажется вам самым идиотским вопросом за все время существования «СИ». Итак, раньше я был пи-сишником – «Только комп!», «Консоли must die!» и так далее. Но потом я понял, что играть на других платформах интересно (говорю в основном о PlayStation 2, к Xbox испытываю смутное необоснованное недоверие). И только одна мысль не дает мне купить приставку. Вернее,



один вопрос: (барабанная дробь) портит ли PlayStation 2 телевизор? Я мучаюсь и не знаю, кому верить! Одни говорят, что нет, не портит. Другие заявляют, что кинескоп садится только так – если буду играть, цвета на экране станут тускнеть и через год телик отбросит копыта! Надеюсь, вы сможете прояснить ситуацию и ответить на мой вопрос. (Для справки: у меня телевизор Sony Trinitron, диагональ 72 см).

**FROZEN\_OGR**  
[Lev\\_33@rambler.ru](mailto:Lev_33@rambler.ru)

**ЗОНТ // Ни модель телевизора, ни размеры экрана не имеют в этом случае никакого значения. Отвечаем раз и навсегда: телевизор не портится, какую бы консоль к нему ни подключали. Заблуждением о порче телевизора мы обязаны прежде всего родителям, которые по тем или иным причинам не хотят, чтобы их дети приобщались к видеоиграм. Многие ошибочно полагают, что если сын проводит ночи за компьютером, это нормальное развитие, а если час в день играет на консоли, это противоестественно. Ничего подобного, дорогие родители, видеоигры порой куда больше способствуют развитию творческой**

# FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего – отвечаем в очередной раз!

**?** Не готовит ли Bethesda новые дополнения к The Elder Scrolls III: Morrowind?

По всей видимости, не готовит. «Спустив на воду» Tribunal и Bloodmoon, творческие умы компании засели за полноформатное продолжение серии – The Elder Scrolls IV: Oblivion. В следующих номерах мы непременно расскажем об этой интригующей RPG.

**?** Есть ли надежда увидеть Resident Evil 4 на PS2?

Есть, и какая! Resident Evil 4 и правда был объявлен как эксклюзив для GameCube, но совсем недавно Capcom сообщила, что версия для PlayStation 2 увидит свет осенью этого года. Напомним, что американский релиз игры на GameCube состоялся на днях, 11 января, а европейский запланирован на середину марта.

**?** Почему вы не пишете про игры для PS one?

Этот вопрос нам задают особенно часто. Дело в том, что мы освещаем самые свежие, самые новые, самые качественные игры – увы, они выходят на других платформах. А на PS one вообще ничего не выпускают. Так что и писать не о чем. Тем не менее, мы любим и уважаем эту замечательную консоль, но ее время прошло. Возможно через год она займет почетное место в «Ретро».

# «DVD Эксперт» - ВСЕ О ТЕХНИКЕ ДЛЯ ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА

Мы то и дело сетуем на недостаток оригинальных посланий в адрес редакции. Сегодняшний выпуск – счастливое исключение: мы ни секунды не сомневались, кому достанется очередная порция бесплатной подписки. Но помните, что каким бы замечательным журналом «Страна» ни была, портить отношения с близкими не стоит ни в коем случае. Давайте жить дружно.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ «А. ЗОНТИК» СОНИН

личности, чем игры компьютерные, а телевизор не портится от игры на приставке так же, как не портится музыкальный центр, когда на нем слушают музыку, или жесткий диск, когда на него записывают файлы.

## СПАСИТЕ КОМПЬЮТЕРЩИКОВ!

День добрый, «странники». Прочитал ваше коллективное вступительное слово в номере 23(176) и решил побороть-таки лень и черкнуть письмецо. Так вот, уже давно в «Стране» сложилась странная ситуация с авторством статей. Начать можно с товарища Купера и его так и не состоявшегося перехода в стан «писишников». Сначала я не поверил своим глазам: для написания статьи о «Сталкере» в Киев был отправлен не кто-нибудь, а именно почтенный консольщик Купер. Дальше – больше, Валерий начал скупать с прилавков Jewel'ы и играть во все подряд, о чем даже написал в одной из авторских колонок. Ну и вершиной стал его обзор Doom 3. Но на этом дело и кончилось (а очень жаль). Сейчас он опять во всю проявляет «врожденную предрасположенность к приставочным проектам». Исключение составляет лишь Final Fantasy XI, но уши-то у этого проекта все равно растут из консольной игровой серии! А в это время выходит Half-Life 2. И обзор великой игры появляется из-под пера Игоря Сонины, который, как мне показалось, больше предпочитает Metal Gear Solid 3. Хочется спросить, что же делает наш главный писишник Chikitos? А он в это время играет в NBA Life 2005 (что еще куда ни шло) и в Soul Calibur 2. Если так пойдет и дальше, то придется искать нового редактора PC-части, потому что нынешний перейдет в стан приставочников. Но вернемся же к обзору Half-Life 2. Девять с половиной баллов – это прекрасно, но для такой игры недостаточно. Мне кажется, что недавний «Принц Персии» с тем же номером 2 в заголовке ничуть не лучше культового творения Valve. А «водопад вопросов» в концовке Half-Life 2 легко объясним: по моему мнению, авторы просто выстраивают своеобразный мостик к новому проекту (Half-Life 3?). Еще мне хотелось бы сказать несколько слов об игровой индустрии в нашей стране. В последнее время она развивается довольно быстрыми темпами. Все чаще издаются

ся игры для PS2 (и уже не только силами Soft Club) – это не может не радовать. В индустрии компьютерных игр стараниями «1С» произошел настоящий переворот: полная локализация Doom 3 – это серьезный шаг к становлению индустрии. Но все же заявления господина Мирошникова о грядущей окончательной победе над пиратством выглядели чересчур самоуверенными. Слишком уж много времени прошло между выходом оригинальной версии и локализации. Наши пираты очень расторопны, и добрая половина геймеров успела досыта наиграться в Doom 3 и покупать его в версии от «1С» уже не будет. В результате «1С» теряет большую часть доходов, а пиратство продолжает существовать безнаказанно. Но будем же оптимистами, ведь скоро новый год. И кто знает, какие сюрпризы он нам готовит? Надеюсь, вы смогли дочитать мои бредни до конца и прочтете самое главное: поздравляю редакцию моей любимой «Страны игр» с наступающим Новым Годом. Верьте в свои силы, никогда не отступайте перед трудностями и все у вас будет хорошо. Счастья, удачи и хорошего настроения в новом 2005 году!

СЕРГЕЙ КУЗНЕЦОВ  
SKYWOKER\_2004@MAIL.RU

**ЗОНТ // Спасибо за поздравления! Мы в «Стране» против насильственного разделения игр на компьютерные и консольные. Да, на разных платформах часто выходят идеологически совершенно различные игры, но так же можно разделить проекты для GameCube и PlayStation 2, для Nintendo DS и Sony PSP. Мы ценим виртуальные развлечения как таковые, без привязки к конкретной платформе. Все больше авторов «Страны» не замыкаются на одной консоли, а следят за всей индустрией. Что же касается Half-Life 2 и ее оценки, то, как правильно заметил Врен, «десятка» быстро обесценивается, если раздавать ее направо и налево. Мы нашли в Half-Life 2 недостатки, а значит, какой бы замечательной она ни была, высшей оценки ей уже не выдать. И об «1С». Краткий обзор локализации Doom 3 вы можете прочитать в рубрике «Дайджест российских релизов» в этом номере: будьте покойны, по качеству перевода она на две головы превосходит любые пиратские подделки. Такую локализацию ждать совсем не зазорно.**

**?** Правда ли, что по Doom снимут фильм? В Праге? Почему именно там?

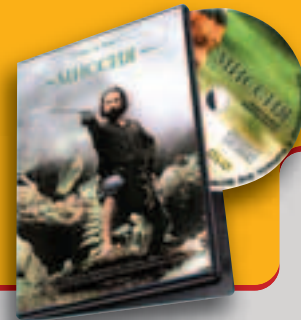
Святая правда. Полнометражная адаптация Doom появится на экранах в августе этого года. Что же касается выбора места съемок, то мы и сами в недоумении. Надо полагать, режиссер картины Анджей Бартковяк, поляк по происхождению, выбрал Европу потому, что съемки обойдутся дешевле, а на марсианскую базу она похожа ничуть не меньше, чем США.

**?** Я обожаю Shenmue! Неужели мы так и не увидим ее продолжения?

Говорить о том, что сериал мертв, преждевременно. Пусть сейчас объявлено только о создании Shenmue Online, глобальной многопользовательской ролевой игры для азиатского рынка, но слава оригинальных серий не покидает мир. Вполне возможно, что рано или поздно Sega осмелится выпустить продолжение. Хотя Судзуки-сан настроен отказываться говорить об этом.

**?** Я вырезал из журнала купон на получение бесплатного каталога от e-shop, заполнил и отослал. Почему мне ничего не пришло?

Все письма, которые приходят в редакцию «СИ» с пометкой e-shop, мы передаем из рук в руки сотруднику этого магазина. На то, что они с ними делают, мы повлиять не в силах. Хотя тем из вас, кто так и не дождался ответа, вам рекомендовали бы просто позвонить туда, это не страшно, мы проверяли.



СМОТРИТЕ В ЯНВАРЕ:  
Роберт де Ниро  
«МИССИЯ»

КАЖДЫЙ НОМЕР С  
ФИЛЬМОМ НА DVD

## ЧИТАЙТЕ В ЯНВАРЕ:

Оценочные тесты:

- Цифровая экспансия - универсальный плеер Samsung DVD-HD745
- Ее величество Цифра - AV-ресивер Harman/Kardon DPR-2005
- Ответный удар - видеoprojector Panasonic PT-AE700E

Мегатесты:

- Записи! Девять кандидатов на роль «самописца» - сравнение DVD-рекордеров
- Музыкальные таланты - сталкиваем лбами CD и DVD-плееры и универсальные проигрыватели
- Парад победителей - самое лучшее для домашнего кинотеатра

Статьи:

- Отцы и дети - боксерский поединок LCD-видеопрокторов
- Сильное звено - сравниваем кабели Nordost
- Имжотен! Подлый трус! Исследуем «Мумию» (The Mummy). Выпущенную на DVD и D-VHS



(game)land

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

## ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ

Привет, «Страна Игр». Сегодня знаменательный день для всех поклонников журнала, сегодня День Читателя! С отличным настроением открываю утром глаза, быстренько собираюсь, беру журнал, чтобы собрать автографы, вспоминаю все свои вопросы, которые давно хоту вам задать, и еду на Невский, в SafeMax. Захожу, а там даже куртку в гардеробе негде оставить: аншлаг. Прохожу в зал, где творится все действие и начинаю глазами искать знакомые по фотографиям лица авторов «СИ». Раз прошел по толпе глазами, два, три – нет никого. Тут берет слово заместитель главного редактора (извиняюсь, если должность неправильно назвал) «РС Игр» и говорит, что из редакции сегодня присутствует только он и некая Ксения. После такой новости аж руки опускаются. Конечно, День Читателя сам по себе был неплохим, но мне показалось, что он уступал первому, и уступал значительно. Вроде и народ был, и спонсоров стало больше, а все равно не то. Настроение поднялось после личного общения с заместителем главного редактора «РС Игр». Пришлось ему задать все свои вопросы, на которые он ответил с большим удовольствием и максимально развернуто, спасибо! Узнал, что редакция «СИ» – настоящие роботехи, что они готовят номера по 200 страниц за две недели – вот это круто! Спасибо огромное! Жаль, что никто из «СИ» не приехал. Но на следующий День Читателя вы приедете, ведь правда... да?

ELSO  
Г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

**ВРЕН // К сожалению, в этом году получилось немного глупо – кто-то приболел, кто-то не смог поехать, и в результате в Петербург отправились только два человека, да и то для издательства нашего (и, соответственно, читателей) новые. В следующем году обязательно проследим за тем, чтобы в каждом центре были работники «СИ».**

## ➔ ТРАНСФОРМИРУЮСЬ!

Здравствуйте, дорогая редакция! В номере 24 за 2004 год я просматривал DVD и наткнулся в рубрике «Банзай!» на вступительные ролики старых аниме. Вы даже не представляете себе те чувства, которые я испытал! Я как будто на 10-12 лет назад вернулся, снова с упоением смотрел «Макросс», он же Robotech. Помню, как в школе рисовал самолеты-трансформеры, помню как с помощью старого фотоаппарата пытался заснять какие-то кадры с телевизионного экрана. Чуть не плачу от ностальгии: помню, как выключивал у родителей деньги, чтобы купить этот истребитель-трансформер. Спасибо, «Страна», спасибо. За то, что доставили это удовольствие, за маленькую экскурсию в хоть и не очень далекое, но детство.

АНДРЕЙ  
BLACK.METALLIST@MAIL.RU

**ЗОНТ // Всегда пожалуйста! Ради таких отзывов и существует рубрика «Банзай!».**

## ➔ ЧЕМПИОНАТ ПО SOUL CALIBUR 2

Здравствуйте все, кто сдает журнал! Мне хочется написать о чемпионате по Soul Calibur 2, прошедшем в выставочном комплексе «Крокус-Экспо». Слышите, бойцы, я к вам обращаюсь! Вам самим интересно биться одним-двумя ударами? Да, я проиграл такому «мастеру», но это был мой первый бой на таком уровне (признаюсь, сдали нервы). Не знаю, как остальным игрокам, а мне нравится смотреть красивые бои, хочется играть эффектно, а не убивать одним ударом. Спасибо всем, кто организовал турнир, сотрудникам «СИ», судьям и просто зевакам. Мне очень понравилось.

МАКАРОВ А. Г.  
Г. МОСКВА

# SMS

**ЧЕПУХА** Присылайте свои фразы на телефон:

**+7 (095) 514-7321**

1. Кто? 2. С кем? 3. Когда? 4. Где?  
5. Что сделали? 6. Кто увидел?  
7. Что сказал? 8. Чем дело закончилось?

Наверняка многие из вас, читая этот подраздел в прошлом номере, ничего не понимали и решили, что редакция «СИ» сошла с ума. Возможно, в чем-то вы и правы. Нормальные люди здесь не работают. Однако ничего ненормального в нашей новой затее нет. Это лишь попытка перенести популярную когда-то забаву на формат новых технологий. Суть «Чепухи» проста. Собираете несколько человек вместе, чем больше – тем лучше. Затем придумывается несколько простых вопросов (классический вариант приведен выше). Далее всем раздается по листу бумаги, и все начинают писать ответы на вопросы, после каждого «шага» закрывая свой ответ сгибом бумаги и передавая лист следующему. В итоге получается некоторое количество чудных историй, равное числу участников игры. Часть из них будет полной чушью, но пара-тройка вас сможет развеселить до колик в животе.

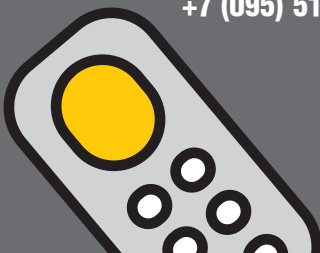
Созданием подобных мини-историй мы и хотим вас озадачить. Пока это будут классические варианты, но если игра приживется, мы будем придумывать новые вопросы и даже задавать специальные темы. Так что присылайте свои варианты, все сразу или по одному, только не забудьте ставить перед каждым из них номер вопроса.

# SMS

## ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

**+7 (095) 514-7321**



Как стать автором «Страны Игр»?

Отсылайте ваше резюме и примеры статей на [vasancy@gameland.ru](mailto:vasancy@gameland.ru) или на адрес любого из редакторов и ждите ответа. Если вы нам подходите, вам сообщат.

Пустите меня в редакцию поиграть!

Как ни странно в редакции мы почти не играем. Мы по 25 часов в сутки трудимся над бесконечной вереницей «очередных» номеров, так что посторонним людям здесь делать нечего.

Давайте разделим журнал на две части – консольную и компьютерную!

«Страна Игр» – журнал об играх, а не о платформах. Мы освещаем всю индустрию целиком: все регионы, все игры, все консоли.

Правда ли, что игры влияют на психику?

Правда. Игры точно так же меняют сознание, как кино, музыка и прочие виды современного искусства.

Выйдет ли Driv3r на PC?

Скорее да, чем нет. Авто-

ров игры, команду Reflections, покинул Мартин Эдмондсон, (основатель студии), но на портировании Driv3r это скажется не должно.

Отстой ли Flatout?

Не отстой. Совершенно не отстой! Наоборот, Flatout – стопроцентный хит и блестящая гоночная игра, неординарная и захватывающая.

Как в Space Quest 5 победить андроида?

Нужно залезть внутрь полого бревна, подожд-

дать, пока он встанет над вами, и засунуть ему в двигатель банан. Серьезно.

Как сделать скриншот с игры на PlayStation 2?

Нужно подключить консоль к ТВ-тюнеру или видеокарте и воспользоваться программами для видеозахвата. Обычно в них есть опция снятия скриншотов.

Когда в России можно будет купить DS и PSP?

PSP должна появиться у нас уже в марте, про DS

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «ЗОНТИК» СОНИН

Шапочка: Год прошел. Хороший ли, плохой ли – он покинул нас навсегда. Одни игры поразили, другие разочаровали, третьи совсем не тронули чуткие струны редакционной души. У нас свои предпочтения, у форумчан – свои. Вот они, лучшие игры-2004 по версии форума «Страны Игр».

### ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru/>) ответить на простой вопрос:

### «Какая из игр прошедшего года произвела на вас самое сильное впечатление и почему?»



Автор:  
**nightmare**

Так как я жду европейского релиза Metal Gear Solid 3, и пока не смог поиграть в нее, скажу просто: San Andreas. Я уважаю негров и их «черный» стиль; игра жесткая, с запутанным сюжетом, своеобразными миссиями и мини-играми, а самое главное – со свободой действий, в два счета обходит своего предшественника. San Andreas завораживает и манит, говоря: «Пройди меня на 100 процентов!» Однако в фаворитах значился и новый «Принц».



Автор:  
**jta**

Chronicles of the Riddick: Escape from Butcher Bay. Гениальная игра. Великолепный движок уровня Doom 3 сочетается с непередаваемой увлекательностью

геймплея. Уникальный сплав stealth и action, создать который до сих пор не удавалось никому. Из минусов можно отметить только один – игра ужасающе коротка, даже, я бы сказал, преступно коротка. Требуем добавки!



Автор:  
**Petty**

Так как у меня PAL-версия приставки, то, сами понимаете, в MGS3: Snake Eater я не играл и назвать его лучшим не могу. И так, что же хорошего вышло в этом году? Да ничего особенного... Gran Turismo 4 выйдет только в 2005-м, новая GTA мне не понравилась, в Jak 3 я еще не успел поиграть... Отдам-ка я свой голос Driv3r. Несмотря на свои недостатки, игра произвела на меня огромное впечатление, став одной из моих любимых.



Автор:  
**СУМРАК**

Конечно, Half-Life 2. Она поражает графикой, но еще больше – физикой. Ни в одной игре физика еще не была частью геймплея. С сюжетом вышел просчет, но играть все равно интересно.



Автор:  
**inkvizitor**

Этот год выдался богатым на хиты. Больше всего мне понравилась The Legend of Zelda: Minish Cap. Эта игра входит в пятерку лучших на GBA в моем личном хит-параде. Это шедевр! Сыграйте в нее и вы все поймете. Также неплох оказался Mortal Kombat: Deception, хоть у него и есть несколько недочетов, но плюсы так огромны (сюжет, атмосфера, арены, фаталити и т.д.), что с легкостью их затмевают.



Автор:  
**Gameart**

Myst IV: Revelation. Она божественно красива, ее мир невероятно правдоподобен, она на сто процентов затягивает в себя, и поэтому под конец очень не хочется, чтобы игра заканчивалась. Пожалуй, настолько сильно меня поразили только Final Fantasy 5, ICO, и, может быть, Mafia.



Автор:  
**Nina Williams**

Из игр прошлого года наибольшее впечатление на меня произвела Shadow Hearts: Covenant. Это достойный сиквел с отпадным сюжетом, грамотной связью с первой частью и умными боями. И самое главное: Shadow Hearts – первая JRPG, в которой совместили исторические события и фэнтези-антураж.

пока никаких сведений нет. Одержимым же геймерам мы можем лишь посоветовать заказывать консоли через интернет-магазины.

Когда будут следующие Дни Читателя?

Читайте «Прямую речь» нашего издателя на стр. 84, он все расскажет.

Когда выйдет Quake 4? Правда ли, что он создан на движке Doom 3?

Мини-превью игры мы не печатаем уже в следующем номере. Если корот-

ко, то дата неизвестна, а насчет движка вы, похоже, правы.

Хочу сам создавать игры! Подскажите, как?

Ответ на этот вопрос займет не одну сотню страниц. Вынуждены перенаправить вас на <http://gamedev.ru>, крупнейший российский сайт, посвященный разработке игр. Там объяснят.

Почему вы не пишете про игровые автоматы?

Как раз сейчас мы обкатываем проект рубрики,

посвященной аркадам. Возможно, в скором времени вы увидите ее в журнале.

У нас в провинции не продают лицензионные игры. Как их можно купить?

Воспользуйтесь услугами магазина GamePost, координаты которого можно найти на страницах нашего журнала. Они доставляют товары в любую точку России.

Почему вы не делаете передачу об играх на телевидении?

Мы и сами не раз думали о таком проекте. Однако это не такое простое дело. Поэтому пока мы ограничиваемся сотрудничеством с МУЗ-ТВ'шным «Зумом». Но время покажет.

Вы работаете ради денег или всем сердцем любите игры?

Да любите ли вы игры так, как любим их мы?! Seriously, мы обожаем игры. Нам кажется, что нет доли лучше, чем одновременно зарабатывать деньги и заниматься своим любимым делом.

## ПОЗДРАВЛЯЕМ ПОБЕДИТЕЛЕЙ!

Мы подводим итоги конкурса, который «СИ» проводила совместно с компанией JetBalance. Правильно на вопросы ответили более 100 человек, так что выбрать победителей было нелегко. В итоге, мы остановили свой выбор на наиболее подробных и оперативных посланиях.



**ОБЛАДАТЕЛЕМ КОЛОНОК JB-381 СТАНОВИТСЯ СЕРГЕЙ МОСИНДЗОВ**



**JB-361 ДОСТАЕТСЯ ЕВГЕНИЮ ВЕЛИКАНОВУ**



**АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА 5.1 УЕЗЖАЕТ К ЭМИЛИЮ ЕРОВУ**

## ОТВЕТЫ



- ❶ К какой серии JetBalance относится акустическая система JB-652HT?
  - Домашние кинотеатры
- ❷ К какой игре написал музыку экс-участник группы «Ария» Кирилл Покровский?
  - Beyond Divinity
- ❸ Укажите последнюю версию стандарта объемного звука EAX?
  - 4.0
- ❹ Что такое сабвуфер?
  - колонка, воспроизводящая самые низкие частоты

# СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

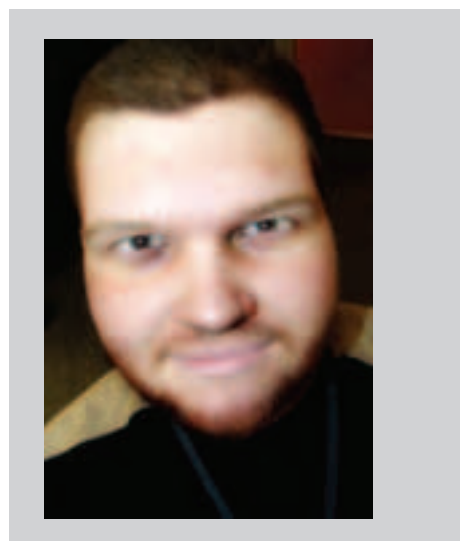
## С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

### С прошедшими!

**К**азалось бы, совсем недавно мы сдали первый номер «СИ», а вот и уже второй поспедел. Свободного времени у нас стало еще меньше: объем работы над диском вырос раза в полтора. Но нас греет мысль, что вам понравятся наши начинания. Напомню, что на этом DVD вы найдете целых четыре видеобзора лучших игр второго номера «Страны Игр»: «Getaway: Черный понедельник», Fight Club, Sid Meier's Pirates! и World of Warcraft. Сразу оговорюсь, что ролики являются дополнением к

печатным рецензиям: если вы хотите знать о проектах все, не забудьте прочитать статьи в журнале. На всякий случай напомним: это не разовая акция, мы продолжим выкладывать видеобзоры и в будущем. Тема номера подкреплена эксклюзивными материалами на диске. Врен с Купером рассказывают о новейших портативных консолях – Nintendo DS и Sony PSP. Считаю, что вы просто обязаны посмотреть это видео. Отдельно отмечу демки, которые мы поместили на диск. Те, кто еще не купил Half-Life 2 (говорят, еще такие

есть), смогут совершенно бесплатно изучить первые уровни этой игры. Ну а The Settlers: Heritage of Kings я могу искренне порекомендовать всем поклонникам стратегий. И не забывайте присылать нам письма с критикой и предложениями по улучшению диска на электронный почтовый ящик [disk@gameland.ru](mailto:disk@gameland.ru). P.S. Сам Ричард «Levelord» Грей с небольшим опозданием поздравляет читателей «СИ» с новогодними праздниками. Думаю, вам будет интересно посмотреть этот ролик.



#### Факт:

На нашем DVD, видео-обзоры имеют две звуковые дорожки: комментарии и музыкальное сопровождение

#### А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...на нашем DVD есть видеочасть?

Наш DVD можно запускать не только на PC, но еще и на PlayStation 2, Xbox'e с DVD-пультом и домашних DVD-плеерах. Для этого нужно просто вставить и запустить диск, а потом наслаждаться видеороликами, многие из которых эксклюзивные. В ближайшем будущем в этом разделе появятся русскоязычные видеобзоры и интервью. Чтобы посмотреть видеочасть на PC, необходимо открыть диск с помощью любой программы для просмотра DVD. Например, для этих целей подойдут Win DVD или CyberLink PowerDVD. Если у вас нет звука, значит, в настройках звука DVD-плеера нужно поменять Beatstream на PCM Audio.

## Демо-версии

### Half-Life 2

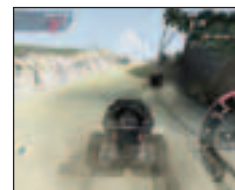


Главное событие прошедшего года. Один из самых ожидаемых проектов в истории, игровой индустрии. В принципе, Half-Life 2 в представлении не нуждается. Но если вы все еще сомневаетесь, покупать ли полную версию, сыграйте в эту демку. Первые уровни игры и увлекательное путешествие по городу Рейвенхольм ждут вас!



### Ford Racing 3

Продолжение аркадных гонок с машинами марки Ford. В полной версии будет представлено более 50 детально проработанных автомобилей, а в демке придется довольствоваться несколькими моделями и одним режимом гонки.



### The Settlers: Heritage of Kings



Праздник на улице фанатов Settlers! Проверенная временем знаменитая серия обрела третье измерение и лучу новых фишек. В демке представлен режим обучения и одна миссия из полной версии игры.

## Софт

### Active Desktop Calendar

Многофункциональный календарь, который можно разместить прямо на рабочем столе. Обладает гибкими настройками, позволяет делать записи и добавлять к ним ярлычки.

### Vextractor

Отличная программа для студентов технических вузов. Сканируем чертеж, обрабатываем растровое изображение программой Vextractor и получаем на выходе нормальный файл для AutoCad.

### Google Desktop Search

Мощнейший поисковый движок Google теперь можно использовать не только в Интернете, но и на локальном компьютере. Умеет искать файлы не только по названию, но и по содержанию.

### GXTranscoder

Универсальный конвертер аудио-файлов. Позволяет легко и быстро перекодировать записи из одного формата в другой. Поддерживает как привычные .wav и .mp3, так и совершенно экзотические форматы.

### ГДЕ ДЕМКИ ДЛЯ PS2?

Почему вы не выкладываете демо-версии для консолей, например, для PlayStation 2?!

Этот вопрос возник уже неоднократно. Отвечаем на него в очередной раз. Дело в том, что демо-версии для PlayStation 2 (и других приставок) могут выкладывать только официальные издания. Да и сами диски должны печататься на лицензированных заводах той же Sony (если мы говорим про PS2). Поэтому консольных демо-версий у нас не будет, равно как и у всех европейских неофициальных журналов, пишущих про приставочные игры. Мы стараемся возместить отсутствие демок другим контентом, например, эксклюзивными видеороликами.

# TOTAL DVD - ЖУРНАЛ О КИНО, DVD И ДОМАШНЕМ КИНОТЕАТРЕ

## Моды:

### Warhammer 40.000: Dawn of War

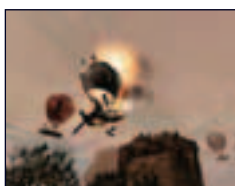
Для мастеров креатива и тех, кому мало стандартной кампании, – мощнейший пакет редактирования карт и игровых ресурсов. Ну а для тех, кто к творчеству не склонен, – набор официальных карт.



### Unreal Tournament 2004

Вам когда-нибудь встречался симулятор воздушного шара, снабженного новейшим оружием? Никаких шуток здесь нет, разработчики-энтузиасты снова удивили весь игровой мир.

Да-да, сверхоригинальная модификация Air Viscaneers дарит нам зубодробительные сражения на воздушных шарах. После установки мода геймплей Unreal Tournament 2004 радикально меняется. Можем поспорить, такого вы еще не видели!

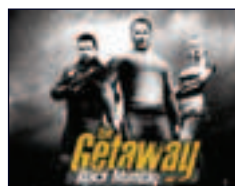


**Факт:** Для изготовления каждого DVD скачивается и обрабатывается не менее 10 Гбайт информации

## Видео:

### PSP vs Nintendo DS

Эксклюзивное видео демонстрирует две самые ожидаемые портативные консоли. Мы лично опробовали их в действии и готовы поделиться своими впечатлениями с вами.



### Четыре видеообзора

Впервые в нашем журнале четыре видеорецензии к Getaway, Fight Club, Sid Meier's Pirates! и World of Warcraft. В ролике есть две звуковые дорожки: собственно обзор и музыка.

## БАНЗАЙ ВИДЕО



Видеоклип с субтитрами от команды D-Ace на композицию Rewrite (звучавшую в четвертом вступительном ролике сериала Fullmetal Alchemist) от японской группы Asian Kung-Fu Generation. Фэнсабберы снабдили песню тремя рядами титров: оригинальным текстом, переводом на английский и записанным латиницей караоке. Подпевайте!

## ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

### ДЕМО-ВЕРСИИ:

Half-Life 2  
Ford Racing 3  
The Settlers: Heritage of Kings

### ПАТЧИ:

Armies of Exigo  
Beyond Divinity  
Call of Duty: United Offensive  
FlatOut  
Mortyr 2  
Блицкриг: Рокот Бури  
Александр  
Морпех против Терроризма  
Механоиды

### SHAREWARE:

Bubble Bobble Nostalgie  
Feeding Frenzy  
FoxyJumper2  
Gold Sprinter  
MagicBall2  
StrikeBall  
Treasure Mole Winter Vacations

### СОФТ:

1st Video Converter  
Acronis Partition Expert  
Adobe Reader 7  
Active Desktop Calendar  
Vextractor  
Google Desktop Search  
GX Transcoder  
Glonim  
Image Dupelless  
Just Mail Checker  
Mozilla Full Pack  
Microsoft Christmas Theme  
MyNotes Center  
Password Manager XP

### МОДЫ:

Warhammer 40.000:  
Dawn of War  
Ground Control 2  
Call of Duty: United Offensive  
StarWars: Battlefront  
The Chronicles of Riddick  
Immortal Cities: Children of the Nile  
The Sims 2  
Commandos 2  
Operation Flashpoint  
Doom III  
Half-Life 2

Far Cry  
Блицкриг

### БОНУС:

Скины для Winamp'a  
Материалы к рубрике  
Widescreen

### ГАЛЕРЕЯ:

Обои  
Скриншоты к играм номера

### WIDESCREEN:

Batman Begins  
Hostage  
XXX: State of the Union

### ВИДЕО:

The Getaway: Black Monday  
Fight Club  
World of Warcraft  
Pirates!  
Boiling Point: Road to Hell  
PSP vs Nintendo DS  
Metal Wolf Chaos  
Ape Academy PSP  
Everybody's Golf PSP  
Fired up PSP  
Football PSP  
Formula One PSP  
Medieval PSP  
Ridge Racer PSP  
Wipeout PSP  
WRC PSP  
Tekken 5  
Трейлеры к фильмам  
Видео к рубрике «Банзай!»

Видео к рубрике «Банзай!»

### КИБЕРСПОРТ:

Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne и Painkiller.

### МУЗЫКА:

The Getaway: Black Monday

### ДРАЙВЕРЫ:

ForceWare 67.22 Win2000/XP,  
ATI Catalyst 4.12 WHQL (CCC),  
kX Project Audio Driver  
5.10.0.3537



## ЯНВАРСКИЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ

## ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ:

- 8 рецензий на новинки российского кинопроката
- 120 обзоров DVD-дисков 5 региона
- Сравнительный тест 6 портативных DVD-плееров
- С этого номера на 16 страниц больше!

## КАЖДЫЙ НОМЕР С ФИЛЬМОМ НА DVD



## Более 500 призов в новом каталоге «Конкурсы»! Ищи в DVD-приложении

в продаже со 2-го февраля

# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

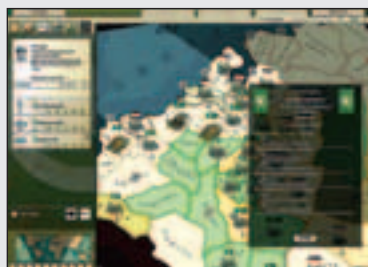


## ACE COMBAT 5

Великолепный консольный симулятор от Namco обещает стать одной из самых заметных игр для PlayStation 2 2005 года. Отличный сюжет, улучшенная графика и отлично сбалансированный геймплей привлекут к Ace Combat 5 поклонников качественных японских игр.

### ДЕНЬ ПОБЕДЫ 2

В декабре наш корреспондент побывал на мировой презентации Heart of Iron 2 (в России «День Победы 2») – сиквела глобальной стратегии, посвященной Второй мировой войне. Из Швеции, где проходило мероприятие, он привез массу интересной информации, полученной из первых рук. В следующем номере мы готовим рецензию и интервью с разработчиками. Не пропустите!



### THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

Первая часть знаменитых и любимых многими игроками «селтлеров» появилась в далеком 1994 году. Минуло 10 лет и к выходу готовится пятая часть серии – The Settlers: Heritage of Kings, благополучно перебравшаяся в 3D. На нашем диске вы найдете демку этой игры, в которой представлен всего один уровень. Мы же изучали расширенную пресс-версию. Большой отчет – через пару недель!



### СТАЛИНГРАД

Хотя «Сталинград» и создавался на движке «Блицкрига», его нельзя назвать add-on'ом известной ниваловской игры. Это отдельный проект, повествующий о сталинградской битве. Стратегия, максимально реалистично воспроизводящая события одного из самых великих сражений Второй мировой войны. Игра уже поступила в продажу, а мы вскоре строчим рецензию.



### НОЧНОЙ ДОЗОР

Компания «Нивал» приоткрывает завесу тайны, висящую над тактико-ролевым проектом «Ночной дозор». Напомним, что игра по мотивам одноименного фильма и известной трилогии Сергея Лукьяненко создается на модифицированном движке Silent Storm. Первые скриншоты и новую информацию об игре ищите в следующем номере «Страны Игр».







### NEO CONTRA

Во второй раз Konami пытается перенести классический сериал в 3D. Дурацкие игры на первой PlayStation мы, естественно, в расчет не берем. Neo Contra сильно отличается от предыдущей части, Contra: Shattered Soldier. И не только нормальным уровнем сложности, но и улучшенной графикой и удобным управлением. Появилось разделение всех целей на обычные и воздушные; для каждого вида применяется свое оружие. Впрочем, подробнее обо всем узнаете через две недели.



### DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3

Уже девять лет, как на японском ТВ отгремела последняя, 291-я серия Dragon Ball Z. А игры все выходят и выходят. И вот перед нами оказался зажигательный файтинг, способный понравиться далеко не только давним поклонникам DBZ, истосковавшимся по любимым героям. Dragon Ball Z локализован в Европе и легко доступен всем владельцам PlayStation 2. Сомневающиеся могут подождать наш обзор.



### CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Наконец-то, и поклонники консолей смогут ознакомиться с вселенной Call of Duty. Один из лучших шутеров на PC получит свое продолжение на PlayStation 2, GameCube и Xbox. Управлять можно будет как солдатами союзников, так и нашими дедками и прадедами. В версиях для PS2 и Xbox будет и поддержка мультиплеера. Насколько удачным оказался проект, вы узнаете совсем скоро.



### KILLER 7

Один из самых загадочных проектов Capcom скоро откроет читателям «СИ» все свои тайны. Изначально игра была анонсирована как эксклюзив для GameCube, однако теперь готовится версия и для PlayStation 2. Перевоплощаясь в нескольких разных героях, геймеру предстоит стать участником жестокого боевика с интересной сюжетной линией и уникальным дизайном.



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

Выходит 2 раза в месяц.

№02 (179) январь 2005

<http://www.gameland.ru>

#### РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин  
Алексей Ларичкин  
Валерий Корнеев  
Константин Говорун  
Роман Тарасенко  
Сергей Долинский  
Юлия Соболева

[razum@gameland.ru](mailto:razum@gameland.ru)  
[chikitos@gameland.ru](mailto:chikitos@gameland.ru)  
[valkorn@gameland.ru](mailto:valkorn@gameland.ru)  
[wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru)  
[polosatiy@gameland.ru](mailto:polosatiy@gameland.ru)  
[dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru)  
[soboleva@gameland.ru](mailto:soboleva@gameland.ru)

главный редактор  
редактор  
редактор  
редактор  
редактор «Онлайн»  
лит.редактор/корректор

#### DVD/CD

Семен Чириков  
Юрий Воронов  
Илья Викторов

[chirikov@gameland.ru](mailto:chirikov@gameland.ru)  
[voron@gameland.ru](mailto:voron@gameland.ru)  
[orange@gameland.ru](mailto:orange@gameland.ru)

ответственный редактор  
редактор  
редактор

#### ART

Алик Вайнер  
Леонид Андруцкий  
Алла Захарова

[alik@gameland.ru](mailto:alik@gameland.ru)  
[leonid@gameland.ru](mailto:leonid@gameland.ru)  
[web@allaza.ru](mailto:web@allaza.ru)

арт-директор  
дизайнер  
модели на обложку

#### GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова  
Ярослав Дмитриев  
Иван Солякин

[alyona@gameland.ru](mailto:alyona@gameland.ru)  
[clane@gameland.ru](mailto:clane@gameland.ru)  
[ivan@gameland.ru](mailto:ivan@gameland.ru)

руководитель отдела  
главный редактор  
WEB-master

#### РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов

[igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru)

директор по рекламе gameland

Ольга Басова

[olga@gameland.ru](mailto:olga@gameland.ru)

руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы  
менеджер  
менеджер  
менеджер  
трафик-менеджер

Виктория Крымова  
Ольга Емельянцева  
Максим Соболев  
Марья Алексеева

[vika@gameland.ru](mailto:vika@gameland.ru)  
[olgaeml@gameland.ru](mailto:olgaeml@gameland.ru)  
[sobolev@gameland.ru](mailto:sobolev@gameland.ru)

менеджер  
менеджер  
менеджер  
менеджер

Телефоны:

(095)935-7034; факс: (095)924-9694

#### PR-ОТДЕЛ

Максим Баканович  
Ксения Мельничук

[baxx@gameland.ru](mailto:baxx@gameland.ru)  
[ks@gameland.ru](mailto:ks@gameland.ru)

руководитель отдела  
менеджер

#### ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов  
Андрей Степанов

[vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru)  
[andrey@gameland.ru](mailto:andrey@gameland.ru)

руководитель отдела  
оптовое распространение  
подписка  
региональное  
розничное распространение

Алексей Попов  
Андрей Наседкин

[popov@gameland.ru](mailto:popov@gameland.ru)  
[nasedkin@gameland.ru](mailto:nasedkin@gameland.ru)

менеджер  
менеджер

Телефоны:

(095)935-7034; факс: (095)924-9694

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

#### ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян

[ervand@gameland.ru](mailto:ervand@gameland.ru)

менеджер

#### ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»  
Дмитрий Агарунов  
Борис Скворцов  
Юрий Поморцев

[dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)  
[boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru)  
[yury@gameland.ru](mailto:yury@gameland.ru)

учредитель и издатель  
генеральный директор  
оперативный директор  
издатель

Дмитрий Донской

основатель журнала

#### PUBLISHER

Game Land Company  
Dmitri Agaronov

[publisher@gameland.ru](mailto:publisher@gameland.ru)  
[dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)

director

#### КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»  
E-mail: [magazine@gameland.ru](mailto:magazine@gameland.ru), Тел.: (095) 935-7034, Факс: (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 «One Vision» (стр. 176) синдицирован из журнала GamesTM. (c) Highbury Entertainment, 2004. Paragon House, St. Peter Road, Bournemouth BH1 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, фотогра-


фии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное

или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

## ЧИТАЙТЕ В ЯНВАРЕ:

 **Scrapland**  
American'ская мечта нашлась на свалке.

 **Half-Life 2**  
Жизнь и замечательные приключения Горгона Фримена. Часть вторая.

 **Vampire the Masquerade: Bloodlines**  
Настоящие реки крови в долгожданном продолжении гениальной RPG!



**ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ  
О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ**

**Правильная комплектация  
Двухслойный DVD или 3 CD**

**Правильный объем  
240 страниц**



**ЯНВАРСКИЙ  
НОМЕР  
УЖЕ В  
ПРОДАЖЕ**

ЧАСТЬ ТИРАЖА – с DVD  
**8.5Gb**  
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ  
ВИДЕО!!!

## А также:

- Дневники разработчиков. Чем был так страшен «Карибский кризис»?
- Обрати внимание! Мы уже играли в «Альфа-Антитеррор» и PARKAN 2!
- Разговор по душам. Олег Медокс – человек и самолет!
- Special. Самые привлекательные гамы игровой вселенной!
- Рецензии на NFS Underground 2, NBA 2005, XPAND RALLY, Locomotion, «Звездные волки»...

**И многое-многое другое!**

**Никакого мусора и невнятных тем,  
настоящий геймерский рай  
ТОЛЬКО РС ИГРЫ**

**ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР -  
ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!**

*(game)land*

Lif's Good



FLATRON™  
freedom of mind



## FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

USB-интерфейс



**Dina Victoria**  
(095) 688-61-17, 688-27-65  
[WWW.DVCOMP.RU](http://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.

Откройте для себя новый мир цифровых увлечений.



Записывайте, храните, просматривайте фотографии и слушайте музыкальные материалы с **Excilon Universal DK 13** на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT. И используйте цифровой мультимедиа адаптер для подключения к телевизору или стереосистеме в любой комнате Вашего дома. Это новый мир возможностей.

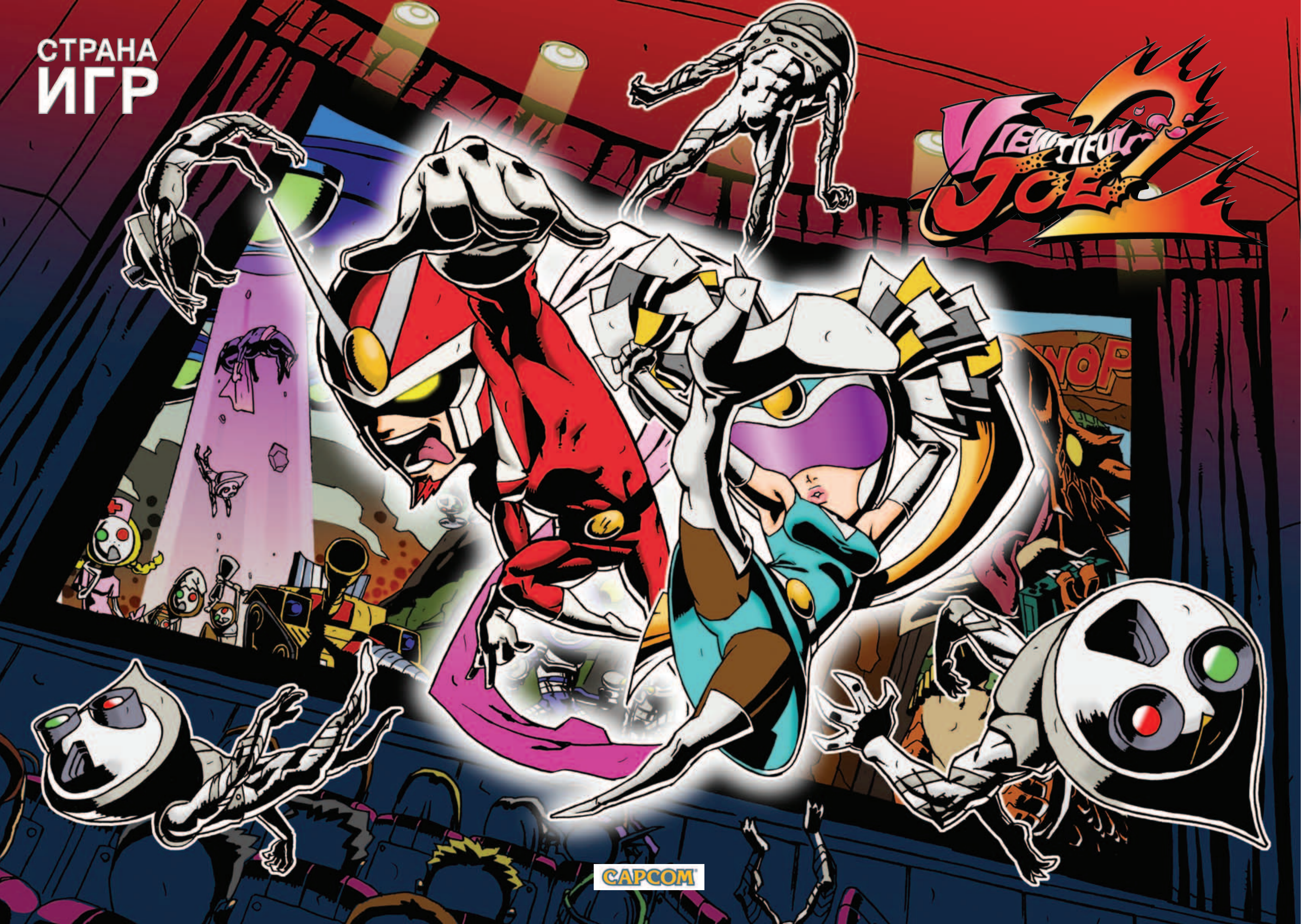
- Гарантия 2 года
- Бесплатная доставка по Москве
- Продажа любой компьютерной техники в кредит
- Вся продукция сертифицирована (РОСС RU. ME61.B01302)

**EXCILON** computers

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium II Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах

Петровско-Разумовская  
Дмитровское ш. 107, оф. 242, (095) 485-5955, 485-5963, 485-6400;  
Савеловская  
Сущевский Вал, 5, ТЦ "Савеловский", павильон D-35, (095) 784-6618;  
Шоссе Энтузиастов  
Проспект Буденного, 53, "Буденновский Компьютерный Центр",  
павильон А-4, (095) 788-1503, 788-1504;  
Шоссе Энтузиастов  
Проспект Буденного, 53, "Буденновский Компьютерный Центр",  
павильон I-18, (095) 788-1535;  
Интернет --- [www.exciland.ru](http://www.exciland.ru) e-mail: [info@exciland.ru](mailto:info@exciland.ru)

СТРАНА  
ИГР



STREET FIGHTER  
X  
TEKKEN  
JOE

CAPCOM



СТРАНА  
ИГР



СТРАНА  
ИГР

MIDWAY



SHADOW HEARTS.  
COVENANT



# 鉄拳 TEKKEN 5

TM



namco

СТРАНА  
ИГР



**СТРАНА ИГР** | 02 | 179 | ЯНВАРЬ | 2005 | Tekken 5 | Wish | Metal Gear Acid | Spikeout Battle Street | World of Warcraft | LOTR: The Battle for Middle-Earth | Shadow Hearts: Covenant | Sid Meier's Pirates! | The Getaway 2