

СТЕПЬ ДА МИР

ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
И ВИДЕОИГРАХ

#04 || 181

ФЕВРАЛЬ, 2005

PC | PS2 | XBLAYST | ON 2 | GAMECUBE | PSP | N-GAGE

RESIDENT EVIL 4
ОНО СЪЕЛО МОИХ СОСЕДЕЙ

192
СТРАНИЦЫ

**CLOSE COMBAT:
FIRST TO FIGHT**
СПЕШИТЕ ДЕЛАТЬ ДОБРО

KILLER 7
АНИМАЦИОННАЯ ШИЗОФРЕНИЯ

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

В РАЗРАБОТКЕ:
DARKWATCH | STRONGHOLD 2 | XENUS | COLD FEAR
CONSTANTINE | FAR CRY INSTINCTS | SIMS 2 UNIVERSITY



ОБЗОРЫ:
RESIDENT EVIL 4 | TALES OF SYMPHONIA | THE
INCREDIBLES | АЛЬФА: АНТИТЕРРОР | NEO CONTRA

METAL HEART ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ



Капитан Дантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Прозион - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал таконий. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Прозиона из-под власти Империи.

- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
- 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



НА СТАРТ!



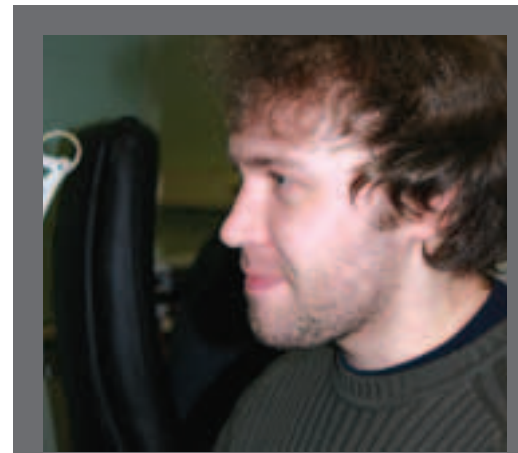
С Л О В О Г Л А В Р Е Д А

ВСЕМ ПРИВЕТ!

Посмотрев недавно сразу аж целых две церемонии награждения самых-самых, я понял, что мода на подобные мероприятия у нас в стране отнюдь не прошла – напротив, она развивается, захватывая все новые и новые плацдармы. Мы, со своими ежегодными подведениями итогов, раздачей слонов, наград и прочих ласкающих слух издателей и разработчиков титулов, тоже не стоим в стороне. Однако до недавнего времени «СИ» как-то плыла по течению, оставаясь недалеко от берега. Скука. И вот, желая попробовать себя в настоящем деле, мы ринулись в самую гущу потока. Результат – активная подготовка к собственной первой церемонии награждения лучших компьютерных игр. Кто-то из вас наверняка обратил внимание на развороты рекламных страниц с предложени-

ем принять участие в выборе лучших российских разработок. На Западе, конечно, хороших игр хватает, как и различных awards'ов. Мы же хотим оценить именно наши. Немаловажная деталь: окончательное решение будете принимать вы, а за нами лишь списки номинантов. Так что нечего отлынивать, у вас еще почти две недели в запасе – голосуйте на сайте (www.gamelandaward.ru), шлите sms, каждый голос может стать решающим. Наиболее активных ждут призы и приглашения на саму церемонию, которая пройдет 5 марта на сцене Академического Театра Российской армии. Кстати, попасть туда может каждый желающий – билеты продаются в интернет-центре «Cafemax на Пятницкой».

Михаил Разумкин



• **СТАТУС:**
рулевой «СИ»

• **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon

ИГРЫ В НОМЕРЕ

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



PC	PS2	Xbox	DS	PSP	GBA
Act of War: Direct Action 70	Альфа: Антитеррор 130	BlowOut 118	Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events 114	Final Fantasy I & II: Dawn of Souls 120	Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events 114
American Chopper 112	Блицкриг: Рокот бури 104	Close Combat: First to Fight 48	The Incredibles 128	Kingdom Hearts: Chain of Memories 124	The Incredibles 128
BlowOut 118	Войны будущего: Восстание 137	Cold Fear 64	Worms 4: Mayhem 79	Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events 114	Worms 4: Mayhem 79
Close Combat: First to Fight 48	Восточный Фронт 77	Constantine 68			
Cold Fear 64	Месть гладиатора 136	Darkwatch 42			
Heroes of Annihilated Empires 20	Ралли. Чемпионат Европы 136	Far Cry Instincts 67			
Legacy 20	Футбол без правил 122	Killer 7 56			
Dark Shadows 123		Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events 114			
Men of Valor 137		Resident Evil 4 100			
Origin of the Species 62		Tales of Symphonia 106			
Sentinel: Descendants in Time 134		The Incredibles 128			
Sid Meier's Pirates 154					
Sims 2 University 72					
Stronghold 2 60					
The Incredibles 128					
Tony Hawk's Pro Skater 4 137					
Worms 4: Mayhem 79					
Worms Forts: В осаде 136					
Xenus: Точка кипения 54					



HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

НА ОБЛОЖКЕ



HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES – ИГРА, С КОТОРОЙ УРАИНСКАЯ КОМАНДА GSC СОБИРАЕТСЯ ДЕБЮТИРОВАТЬ НА МЕЖДУНАРОДНОЙ ИЗДАТЕЛЬСКОЙ СЦЕНЕ, – ЯВЛЯЕТСЯ СЛЕДУЮЩИМ ЭТАПОМ В РАЗВИТИИ КОМПАНИИ. НА ФУНДАМЕНТЕ КРУПНОМАСШТАБНОЙ РЕАЛЬНО-ВРЕМЕННОЙ СТРАТЕГИИ ВОЗВОДЯТСЯ СТЕНЫ ИЗ РОЛЕВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ И КИРПИЧИКОВ ФЭНТЕЗИЙНОГО СЮЖЕТА. ПОЖАЛУЙ, ЕЩЕ НИ ОДНА КОМПАНИЯ НЕ ИСПОЛЬЗОВАЛА СТОЛЬ ЛОВКО НАЗВАНИЕ ПРОЕКТА ДЛЯ ЕГО ЖЕ ПИАРА. ОПЫТНЫЕ ГЕЙМЕРЫ ЛЕГКО РАСШИФРУЮТ ЗАКОДИРОВАННОЕ ПОСЛАНИЕ: HEROES OF MIGHT & MAGIC, TOTAL ANNIHILATION И AGE OF EMPIRES... МЫ СОБРАЛИ ВСЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ ФАКТЫ ОБ ЭТОЙ ИНТЕРЕСНЕЙШЕЙ ИГРЕ В ОДНОМ ОБЪЕМНОМ МАТЕРИАЛЕ.



DARKWATCH

ХИТ?!
ДЕВУШКИ, ДОСТОЙНЫЕ ЖУРНАЛА PLAYBOY, И ХАРИЗМАТИЧНЫЕ ВАМПИРЫ, ПАРОПАНК И КОНСПИРОЛОГИЧЕСКИЕ ТЕОРИИ ЖДУТ ВАС В АМБИЦИОЗНОМ БОЕВИКЕ ОТ SAMMY STUDIOS. ДИКИЙ ЗАПАД ПОДВЕРГнется НАШЕСТВИЮ СИЛ ЗЛА. ВЫ В СИЛАХ СПАСТИ КОВБОЕВ! /42



ХИТ?!
ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT ПОВЕДАЕТ О НЕЛЕГКОЙ РАБОТЕ И ПОДВИГАХ АМЕРИКАНСКИХ МОРСКИХ ПЕХОТИНЦЕВ. /48



В РАЗРАБОТКЕ
KILLER 7 – ОЧЕРЕДНОЙ УНИКАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ ОТ SARCOM С НЕОЖИДАННЫМ ДИЗАЙНОМ, ПОСТМОДЕРНИСТСКИМ СЮЖЕТОМ И ОРИГИНАЛЬНЫМ ГЕЙМПЛЕЕМ. МЫ РАССКАЖЕМ О НЕМ ВСЕ! /56

НОВОСТИ

- Nintendo DS в Европе 04
- EA доела DICE 06
- Бракованные PSP 06
- От создателя Rez 06
- Призрак StarCraft 08
- Activision расширяется 10

ТЕМА НОМЕРА

Heroes of Annihilated Empires 20



20

СПЕЦ

Привет от братьев Люмьер 28
Сказки на ночь 84



28

ХИТ?!

Darkwatch 42
Close Combat: First to Fight 48

СЛОВО КОМАНДЫ

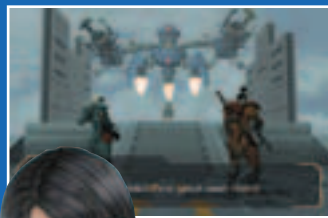
Авторская колонка I (Н. Львов) 94
Авторская колонка II (Врен) 96
Авторская колонка III (Купер) 98

НЕОТРАЗИМО ЗУБАСТЫЕ АГЕНТЫ ТЕМНОГО ДОЗОРА РАСЦЕЛУЮТ ВАС!



Сказки на ночь

Напсо десяток лет кормит геймеров ролевыми играми серии Tales of... Сказочки читали на SNES, продолжили на PS one, карманных консолях, теперь вот на PS2 и GC. Мы расскажем вам о корнях серии, всех ее частях и прольем свет на будущее. К сожалению, большая часть игр пока не поступила в продажу на Западе, но и доступных нам немало. /84



Neo Contra

Очередная попытка возродить сериал на PS2 оказалась все же не до конца успешной. О том, как настоящий «контровский» драйв сочетается с неудобным управлением, а мощные сюжетные ролики с идиотскими диалогами, мы рассказываем без прикрас. В конце концов, не зря же еще в детстве мы заигрывались оригинальной Contra, а затем – Contra Hard Corps. /126

72

SIMS 2 UNIVERSITY
ПЬЯНКИ, ГУЛЯНКИ И
НЕМНОГО УЧЕБЫ.
НОВЫЙ ADD-ON К THE
SIMS 2 ПОВЕСТВУЕТ О
БЕЗЗАБОТНОЙ
СТУДЕНЧЕСКОЙ
ЖИЗНИ.

100

RESIDENT EVIL 4 –
ЛУЧШАЯ ИГРА СЕРИИ
СО ВРЕМЕН
RESIDENT EVIL 2.
СЕРЬЕЗНЫМ ОБРА-
ЗОМ ОБНОВЛЕННЫЙ
ГЕЙМПЛЕЙ, НАКО-
НЕЦ, СООТВЕТСТВУ-
ЕТ УРОВНЮ СОВРЕ-
МЕННЫХ БОЕВИКОВ,
ГРАФИКА
СОВЕРШЕННА.

ДЕМО-ТЕСТ

■ Xenius: Точка кипения 54

В РАЗРАБОТКЕ

■ Killer 7 56
■ Stronghold 2 60
■ Origin of the Species 62
■ Cold Fear 64
■ Far Cry Instincts 67
■ Constantine 68
■ Act of War: Direct Action 70
■ Sims 2 University 72
■ Pokemon Dash 76
■ Yoshi's Touch & Go 76
■ Восточный Фронт 77
■ Archer Maclean's Mercury 78
■ Dynasty Warriors (PSP) 78
■ Worms 4: Mayhem 79

ГАЛЕРЕЯ

■ Скриншоты из новых игр 80

ОБЗОР

■ Resident Evil 4 100
■ Блицкриг: Рокот бури 104
■ Tales of Symphonia 106
■ WWE Smackdown Raw 110
■ American Chopper 112
■ Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events 114
■ BlowOut 118
■ Final Fantasy I & II: Dawn of Souls 120
■ Футбол без правил 122
■ Legacy: Dark Shadows 123
■ Kingdom Hearts: Chain of Memories 124
■ Neo Contra 126
■ The Incredibles 128
■ Альфа: Антитеррор 130
■ Sentinel: Descendants in Time 134

ДАЙДЖЕСТ

■ Обзор русскоязычных релизов 136

PlayMobile

■ Обзор игр для мобильных телефонов 138

КИБЕРСПОРТ

■ WCG 2005 – без дуэльных стрелялок 142
■ SK.GitzZz остался не у дел 142
■ Electronic Sports World Cup 2005 143
■ Итоги \$1000000 Make Something Unreal contest 144
■ Counter-Strike едет в Голливуд 144

ОНЛАЙН

■ Новости Сети 146
■ Где и как войти в Интернет? 148
■ Открытые бета-тесты февраля 150

ЖЕЛЕЗО

■ Новости 163
■ Тест Wi-Fi связи 164

ТАКТИКА

■ Коды 152
■ Sid Meier's Pirates 154
■ Альфа: Антитеррор 158

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

■ Эмуляторы 168
■ Банзай! 172
■ Конкурс Game Music Video 176
■ Widescreen 178
■ Bookshelf 180
■ Обратная связь 182
■ Содержание дисков 188
■ Анонс следующего номера 190

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА
03 ОБЛОЖКА
04 ОБЛОЖКА
07, 09, 13, 17, 19
11
23
27
31

«АКЕЛЛА» 33, 47, 87, 91, 95, 105
«ТЕХНОТРЕЙД» 37
SAMSUNG 41, 63
«АКЕЛЛА» 53, 113, 133
EXCLAND 59
R-STYLE 61
ELKO 77, 79, 109, 117, 143
ULTRA COMPUTERS 119

«1С» 16
SOFT CLUB 74-75
«БУКА» 97
«РУССОБИТ-М» 145
ZYXEL 149
GILLETTE BRAUN CRUZER 150
«НОВЫЙ ДИСК» 151, 157, 161
SMX 153

ЖУРНАЛ «ЛУЧШИЕ ЦИФРОВЫЕ КАМЕРЫ» 170-171
(GAME)LAND AWARDS 177
КРП 181
GTE 183
«НОЧНОЙ ДОЗОР» 185
САЙТ (GAME)LAND 187
E-SHOP 189
NETLAND 192

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА «СИ»
«НАШЕ РАДИО»
ЖУРНАЛ ONBOARD
ЖУРНАЛ «НЕОН»
ЖУРНАЛ «ХАКЕР»
ЖУРНАЛ DVD ГИД
ЖУРНАЛ TOTAL DVD
ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»



164

WI-FI СВЯЗКИ – ТЕСТ БЕСПРОВОДНЫХ ПАР (ТОЧКА ДОСТУПА И СЕТЕВАЯ КАРТА) СОЗДАЙТЕ СВОЮ СЕТЬ ЗА ПЯТЬ МИНУТ.

NINTENDO DS В ЕВРОПЕ

➔ Новая консоль от Nintendo поступит в Старом Свете в продажу 11 марта. Цена – 150 евро.

На пресс-конференции в Париже руководство компании объявило, что объем первоначальных поставок составит 650 тысяч единиц. Одновременно с этим в продажу поступит 15 игр (цена – от 20 до 30 фунтов). Это Super Mario 64 DS, Wario Ware Touched!, Project Rub (европейское название Feel the Magic XX/XY), Mr Driller: Drill Spirits, Spider-Man 2, Rayman DS, The Urbz: Sims in the City, Pokemon Dash, Sprung, Asphalt Urban GT, Tiger Woods PGA Tour, Zoo Keeper, Ping Pals, Robots и Polarium. Кроме того, в комплект с консолью будет входить Metroid Prime Hunters: First Hunt, мультиплеерная демо-версия Metroid Prime Hunters.

Кроме того, Nintendo продемонстрировала европейцам новые проекты – Yoshi's Touch & Go (Balloon Trip в США), Nintendogs, Mario Kart DS. Запуск DS в Европе сопровождается самой мощной рекламной кампанией в истории портативных консолей Nintendo. Лозунг «Touch Me!», начиная с февраля, будет мозолить глаза геймерам на телевидении, в прессе, на плакатах в профильных

■ Такую коробку ищите в магазинах с 11 марта. Впрочем, в Россию ее наверняка завезут чуть позже.



магазинах и баннерах в Интернете. Кампания подготовлена немецкой фирмой Jung von Matt и обойдется Nintendo в 35 миллионов евро. Интересно, что точная дата релиза PSP в Европе

пока не определена; ожидается, что это будет конец марта. Тогда у DS будет как минимум две недели, чтобы закрепиться на рынке перед приходом своего основного конкурента. ■



В НОВУЮ ЖИЗНЬ – С НОВЫМ ЛОГОТИПОМ

➔ Издательство Take-Two Games начинает новый год с приятных перемен. Сразу два знаменательных события произошли во второй половине января.

Во-первых, Take-Two заключила выгодное семилетнее соглашение с Major League Baseball Players' Association. Семь лет компания сможет эксклюзивно использовать имена игроков и все сопутствующие материалы в своих спортивных проектах. Во-вторых, приобрела у Sega студию Visual Concepts, специализирующуюся как раз на разработке спортивных игр. Аналитики агентства TerraNova придают большое значение включению Visual Concepts в состав Take-Two. Ведь теперь издательство является полноправным владельцем сразу двух выдающихся студий: Visual Concepts и Rockstar Games. Все эти пертурбации уже благоприятно сказались

на экономическом весе Take-Two Games. 25 января акции компании выросли на 1.5%, достигнув планки 34 доллара за штуку. К концу года предсказывается рост до 40 долларов за штуку.

На радостях от всего случившегося руководство Take-Two объявило о создании нового лейбла – 2K Games. Под этой маркой объединяются команды Visual Concepts, Kush Games, Indie Built, Venom Games, PopTop Software и Frog City Software. Первыми игровыми проектами, чьи коробки украсит новое лого, объявлены Close Combat: First to Fight, Close Combat: Red Phoenix, Stronghold 2 и Charlie and the Chocolate Factory. ■



■ Масштабные баталии Stronghold 2 впечатлят даже выдавшего виды стратега.

КОРОТКО

► **EA, СЛЕДУЯ ТРАДИЦИИ**, вновь не укладывается в ранее намеченные сроки релизов. На ноябрь этого года уже перенесен выход Battlefield: Modern Combat, с марта во второй квартал перекочевал Battlefield 2. Ладно хоть летний дебют Medal of Honor: Dogs of War пока не отменяют.

► **DREAMCATCHER GAMES** сообщила о задержке разработки RPG Dungeon Lords. Первоначальная дата выхода – первый квартал текущего года – сменилась на 20 апреля. Скоротать дополнительный месяц нам помогут новые скриншоты и видеоролики.

► **СТУДИЯ TANNHAUSER GATE** без объяснения причин перенесла дату выхода ролевой игры The Roots. С ясного и конкретного «28 февраля» она поменялась на призрачный II квартал.

КОРОТКО

► **UBISOFT НАЧИНАЕТ**

активно выжимать средства из раскрученной марки Splinter Cell. На февраль запланирован релиз сборника Tom Clancy's Splinter Cell Espionage Pack. Ничего нового в нем не будет, лишь оригинальный Splinter Cell и его сиквел – Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

► **GROOVE GAMES**

определилась с датой выхода экшна Pariah. Если все пойдет по плану, мы увидим игру 3 мая текущего года. А ждать Pariah, пожалуй, стоит. Неспроста ведь проект завоевал звание Самого Большого Сюрприза на прошлогодней E3.

ESPN ВО ВЛАСТИ ELECTRONIC ARTS



Американское издательство продолжает заключать эксклюзивные лицензионные соглашения с держателями популярных в спортивном мире торговых марок. Новое приобретение – ESPN.

Из спортивного бизнеса Sega окончательно ушла после того, как стало известно, что Electronic Arts выбил почву из-под ног сразу у всей линейки компании, заключив эксклюзивное соглашение с американским телеканалом ESPN. Таким образом, проекты серии ESPN NFL более не могут со-

держат в названии на первой, на второй аббревиатуры, равно как и лишаются права на демонстрацию реальных имен и названий клубов, а также спортивных ведущих ESPN и имитацию настоящих телепередач. Отныне тяжесть борьбы с Electronic Arts возьмет на себя исключительно Take-Two. ■



ДОХОДЫ КОНАМИ РАСТУТ



Солид Снейк верно служит делу Konami. Не отстают от него и футболисты.

В третьем квартале текущего финансового года результаты Konami оказались замечательными. Во многом благодаря успеху игр серии Metal Gear Solid, а также Pro Evolution Soccer 4. Выручка за три месяца составила 605 млн. евро, из которых около половины принесло игровое подразделение компании. Это на процент ниже, чем в аналогичном периоде прошлого года, однако прибыль возросла на целых 20 процентов и составила 119 млн. евро. Причина – запуск нескольких коммерчески успешных игр; также лучше заработал спортивный бизнес компании. За весь финансовый год выручка должна составить 2.04 млрд. евро, прибыль до налогообложения – 208 млн. евро. Одновременно с этим Konami поделилась и информацией о запуске Metal Gear Solid 3: Snake Eater в Европе. Игра поступит в продажу 4 марта и будет снабжена бонусами, отсутствовавшими в японской и американской версиях. Какими именно – пока неизвестно. ■

Цивилизация объявилась!

Буквально на следующий день после создания лейбла 2K Games (издательство Take-Two), был объявлен и первый проект, выходящий под ним. Это – четвертая часть стратегии Civilization от Firaxis Games.

Напомним, что ранее игры серии Civilization издавались Atari, однако из-за финансовых проблем французское издательство продало права на сериал неизвестному покупателю за \$22.3 млн. Аналитики долго гадали, кто бы это мог быть, и вот, наконец, тайна раскрылась. Take-Two заявляет, что сотрудничество 2K Games с именитой студией (там работает, между прочим, Сид Мейер) будет долгим и плодотворным, и помимо Civilization IV в его рамках могут выйти и другие проекты на PC и консолях. ■

Дареного коня лучше не кликать

Давно завоевавшие место под солнцем в странах Европы, Корею и США глобальные многопользовательские игры уверенно вторгаются на славянское пространство. Увы, вместе с непередаваемым азартом сетевой игры отечественные геймеры рискуют получить и новую головную боль. Специалисты британской компании Sophos бьют тревогу из-за участвовавших случаев распростране-

ния так называемых троянских коней, направленных на игровое вредительство. Последние сведения о похищениях важной информации связаны с программой LegMir-Y Trojan, действующей во вселенной MMORPG Lineage. Впрочем, большинство инцидентов пока зарегистрировано в азиатском регионе. LegMir-Y Trojan похищает с компьютеров регистрационные данные игро-

ков – имя пользователя и пароль. А между тем право жить и работать во вселенной Lineage обходится геймерам совсем недешево – от 15 до 20 долларов в месяц. LegMir-Y также деактивирует антивирусное программное обеспечение инфицированных PC. Sophos настоятельно рекомендует как можно чаще обновлять антивирусные базы и ни в коем случае не открывать незнакомые файлы. ■





EA доела DICE

На протяжении нескольких месяцев Electronic Arts планомерно подминала под себя студию Digital Illusions SE, методично скупая акции. Желание заполучить разработчиков таких хитов, как Battlefield 1942 и Battlefield Vietnam, вполне понятно. Сегодня EA может праздновать победу. В конце января издательство приобрело 3 миллиона акций, купив их у сотрудников и инвесторов Digital Illusions. Дополнительно заполучив 898 000 акций на открытом рынке, EA стала счастливой обладательницей 59.8% всех акций студии, вожделенного контрольного пакета. Более того, «на черный день» у нее запасена возможность увеличить эту цифру до 67.3%. Думается, из компании получится рачительный и заботливый хозяин... ■

БРАКОВАННЫЕ PSP

Кен Кутараги считает, что у PSP все в порядке, и строит планы на будущее.



Кен Кутараги, «отец PlayStation», собственной персоной.

Кен Кутараги, глава Sony Computer Entertainment, сообщил прессе, что около 4800 неисправных консолей PSP было возвращено покупателями в магазины. По его словам, дело отнюдь не в плохом дизайне консолей, в чем поспешили обвинить Sony некоторые аналитики. Претензии предъявляются в основном к расположению кнопки «квадрат» — она находится слишком близко от края экрана. Кутараги отменил все сомнения и заявил, что никакой ошибки здесь нет. Размер самой консоли и LCD-экрана — такие, как он хотел, а к неудобным кнопкам пользователи и разработчики должны просто привыкнуть. Так что, если кто-то и вернул консоль из-за «неотзывчивого» по сравнению с остальными кнопками «квадрата» — это его проблемы. Одновременно Кутараги обрушился с критикой на музыкальное и кино-подразделения Sony. Он считает, что их руководство слишком консервативно настроено и не хочет и не может всерьез конкурировать с лидерами рынка. В качестве ошибок он указал на упрямое нежелание признавать MP3 в качестве ведущего формата цифровой музыки и неудачные попытки проталкивать свой вариант — ATRAC. Конкурирующие продукты, например Apple iPod, становятся гораздо более привлекательными для покупателей. В результате Sony проиграла на таких ключевых рынках, как переносные MP3-плееры. Напротив, возглавляемое Кутараги подразделение идет в ногу со временем. PlayStation Portable является универсальным портативным медиа-центром, а PlayStation 3 станет лучшим стационарным. В том числе и благодаря поддержке MP3 и MPEG4. Интересно, что Кен Кутараги, «отец PlayStation» расценивается аналитиками как самый вероятный кандидат на должность президента всей корпорации Sony. Возможно, все эти заявления свидетельствуют о скорой смене власти. ■

КОРОТКО

► **С ФЕВРАЛЯ 2005 ГОДА** в России начнет распространяться сетевая RPG World of Warcraft. Благодаря стараниям компании «Софт Клуб» российский дебют игры состоится одновременно с мировым. Для оплаты игрового времени будут использоваться специальные «Game Time»-карты.

► **ДО САМОГО ПОРОГА** своего релиза добрался очередной долгострой. Датская студия Deadline Games во втором квартале этого года планирует выпустить экшн Overdose. Разработка игры началась еще в 2003 году. В основе сюжета Overdose — история американского агента, внедренного в мексиканскую наркомафию.

► **ЛЕГЕНДАРНАЯ МАРКА** спортивных авто — «Альфа Ромео» — в обозримом будущем обретет виртуальное воплощение. Компания Black Bean Games получила права на использование бренда в своих проектах. Первой игрой, выпущенной по лицензии, станет S.C.A.R. — Squadra Corse Alfa Romeo.

► **МНОГИЕ РС-ИГРОКИ** уже отчаялись дождаться выхода Driv3r. Atari, тем не менее, реанимировала официальный сайт компьютерной версии игры и даже указала дату релиза — 15 марта. Поверим?

СИКВЕЛ ARC THE LAD В США

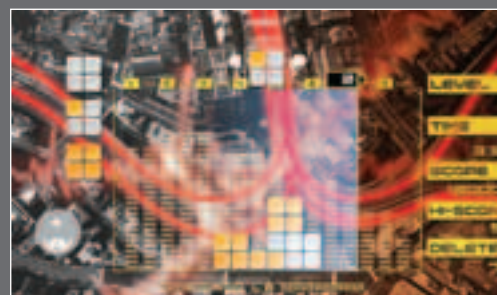
Намco займется локализацией Arc the Lad: End of Darkness (японское название — Arc the Lad Generation) в США. Это ролевая игра от Cattle Call, одной из студий Sony Computer Entertainment. Ее события происходят спустя

ОТ СОЗДАТЕЛЯ REZ

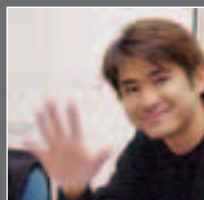
Тэцую Мидзугути не сидит сложа руки. Обе новые портативные консоли обзаведутся его проектами.

Японский разработчик qf (где ныне и работает бывший глава United Gaming Artists), существующий под крылом Bandai, отложил релиз Meteos для DS — традиционного тетрисоподобного пазла с дизайном от Масахиро Сакураи (Kirby). Игра поступит в продажу лишь в марте, в доведенном до идеального состояния виде.

Зато американские магазины начали принимать предзаказы на другой пазл от Мидзугути — Lumines для PSP. Издателем заявлен Ubisoft. Хотя представители компании еще не подтвердили эту информацию, слова о том, что «наше заявление появится на следующей неделе», можно расценивать как положительный ответ. ■



Все игры Мидзугути создавались под влиянием работ Василия Кандинского, известного абстракциониста.



HALO: 10 МИЛЛИОНОВ

На днях Microsoft выдала общественности свежие данные о продажах Halo 2. Выяснилось, что рекорд первой части Halo побит — сиквел приобрели 6.4 млн. геймеров. Успех игры, разработанной студией Bungie (принадлежит Microsoft), в основном был обеспечен в Северной Америке, где только в США было куплено 4.4 млн. копий иг-

ры. В целом же сериал Halo (с учетом порта первой части на PC) разошелся тиражом в 12.8 млн., а Halo 2 занял в 2004 году второе место по продажам вообще, несколько уступив лишь Grand Theft Auto: San Andreas. Что особенно важно для Microsoft, Halo 2 поспособствовал и развитию online-общества Xbox. Недавно количество подписчиков сервиса Xbox Live превысило 1.4 млн., во многом это заслуга нового FPS от Bungie. ■



Акелла

Gothic II

ГОТИКА II

НОЧЬ ВОРОНА

NIGHT OF THE RAVEN



Новая таинственная история влетает в захватывающий сюжет «Готики II». Только воскрешенный герой может спасти королевство от гнева Белиара. В странствиях по континенту ему предстоит познакомиться с десятками новых персонажей, в поисках могучих артефактов пробраться в руины древнего храма, побывать в гостях у настоящих пиратов и раскрыть замыслы Круга Воды - секретного сообщества, созданного водными магами.

Территория королевства увеличилась на треть: перед вами раскинутся бескрайние болота, глубокий каньон, высокогорные плато и морское побережье

Новые образцы оружия, брони и заклинаний

Более сотни незнакомых персонажей, у многих из которых найдутся для вас свежие задания

Множество невиданных монстров

Дополнительные гильдии: Бандиты, пираты и мистический Круг Воды



© 2005 "Akella", © 2004 "JoWood Productions", © 2004 "Piranha Bytes"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



КОРОТКО

▶ **SEGA АНОНСИРОВАЛА** версию Virtua Tennis для PSP – игра выйдет в Европе уже в мае. Она будет поддерживать мультиплеер по WiFi.

▶ **ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ MOTOGP** от Namco выйдет в Японии на PS2 в течение этого года. Это популярный симулятор мотоцикла, который не следует путать с одноименным проектом для Xbox и PC от THQ.

▶ **НОКИА ОПРОВЕРГЛА** слухи о том, что планирует отказаться от своей портативной консоли N-Gage. Причиной их возникновения стала информация о закрытии завода в Германии, где производилось железо для нее.

▶ **САРСОМ ПОБЕЩАЛА** выпустить Rockman Zero 4 для GBA 21 апреля (Япония). Затем игра, очевидно, будет локализована в США и Европе под названием Mega Man Zero 4.

▶ **ЮДЗИ НАКА** (Sonic Team) сообщил, что Sega планирует выпустить две новых игры серии Sonic в 2005 году. Одна из них выйдет на консоли Nintendo DS, вторая – на GameCube.

НА МОТОЦИКЛЕ – В НОВУЮ РЕАЛЬНОСТЬ!

➔ Производитель железа продвигает спорт, спонсируя собственную гоночную команду.



NVIDIA объявила, что после удачного спонсорства команды GR Motorsport в соревнованиях на мотоциклах GP125 в 2004 году компания решила поддерживать ее и далее и принять участие в главном британском чемпионате в классе супербайк 2005 года.

«Мы очень рады оказать поддержку такой молодой и перспективной команде в этом действительно увлекательном виде спорта», – сказал Алан Тике (Alain Tiquet), директор NVIDIA по маркетингу в регионе EMEA. «Гонки на мотоциклах – это интересный, скоростной и полный энергии вид спорта, и именно эти качества, а также позитивный настрой команды сподвигли NVIDIA на эти сотрудничество». Спонсорство NVIDIA покрывает расходы, сопряженные с командой, включая гоночные мотоциклы, скутеры,



грузовики и одежду. 22-летний Дэннис Хоббс, который 23 раза занимал первые места в чемпионате BSB Privateer Cup за последние два сезона, был выбран командой NVIDIA для участия в британском чемпионате в классе супербайк. Дэннис возвращается в спорт после исцеления от серьезной травмы. «Я всегда хотел присоединиться к профессиональной команде с успешной историей», – поведал прессе Хоббс. ■

11 ИГР ДЛЯ ХВОХ 2

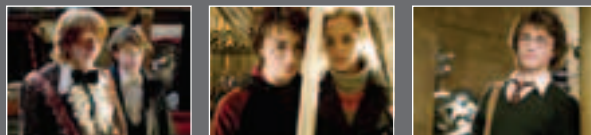
➔ Первые проекты для консолей следующего поколения поползли косяками.

Издательство Electronic Arts выложила первую информацию о своих планах относительно игр для Xbox 2, которые появятся в конце 2005 и начале 2006 года. На пресс-конференции в Нидерландах было заявлено, что многие мультиплатформенные проекты компании, готовящиеся к выпуску концу года, будут иметь и версию для новой консоли. Это касается двух проектов Criterion – Burnout 4 и Black, игры от Digital Illusions – Battlefield: Modern Combat (первый приставочный проект этого разработчика; первая игра серии с однопользовательским режимом). Естественно, версию для Xbox 2 будут иметь новые итерации спортивных сериалов – FIFA 2006, FIFA Street 2, Tiger Woods PGA Tour 2006 и SSX 4. То же касается очередной игры по мотивам Гарри Поттера (The Goblet of Fire), а также следующей части бондианы – о ней не известно ничего кроме говорящего за себя подзаголовка From Russia with Love. Из проектов по лицензии на Xbox 2 заявлен также The Godfather («Крестный отец»). Существует еще и секретный совместный проект с Marvel; возможно, это файтинг Marvel vs. EA. И, наконец, на горизонте имеются новая игра серии Need for Speed и The Urbz 2. Отметим, что ни один из этих проектов не будет эксклюзивным для Xbox 2, – все они выйдут на Xbox, а также PlayStation 2. Некоторые будут иметь версию для PSP. ■



■ Масштабные сражения новых игр серии Battlefield ждут своих геймеров.

■ Гарри Поттер давно уже помогает Electronic Arts зарабатывать деньги на играх. Продолжится эта практика и далее.



Галерея

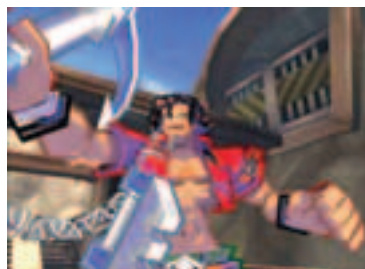
Musashi Samurai Legend (PS2)



■ Локализация в США идет полным ходом. Еще на прошлой Е3 показывали версию с английским текстом.



■ Анимешный облик персонажей понравится поклонникам консольных RPG.



■ Угловатость моделей не бросается в глаза из-за того, что они воспринимаются как рисованные.



■ Игра сильно напоминает своего прародителя – Brave Fencer Musashi (PS one).

Акелла

БИТВА ЗА ПРЕДЕЛАМИ АДА

RAINKILLER

EXPANSION

PACK



DREAMCATCHER

- 10 новых гигантских и разнообразнейших уровней, в том числе зловещий Парк Развлечений и Ленинград времен Второй Мировой.
- 4 новых вида оружия, сгруппированных в пары (например, огнемет/полуавтоматическая винтовка)
- 2 новых мультиплеерных режима: "Hellish Mutation" и классический Capture the Flag.
- Улучшенный движок игры: теперь все станет еще более красиво и пугающе!

Совсем недавно мы прошли все круги Ада вместе с бесстрашным воином Света, Дэниелом Гарнером, и победили одного из главных слуг Сатаны - Люцифера. Вместе с его уничтожением исчезла и угроза Апокалипсиса. Однако зло не дремлет, а лишь временно делает передышку, чтобы набраться сил, а затем снова попытаться осуществить свои самые жестокие и коварные планы. На этот раз бросить вызов Свету решил демон Alastor. Он хочет власти и могущества, но больше всего ему нужна свежая кровь...



© 2005 "Akella"
 © 2005 "Dream Catcher", © 2005 "People Can Fly"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
 Тел. поддержка: (095) 363-4611. E-mail: - support@akella.com
 Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



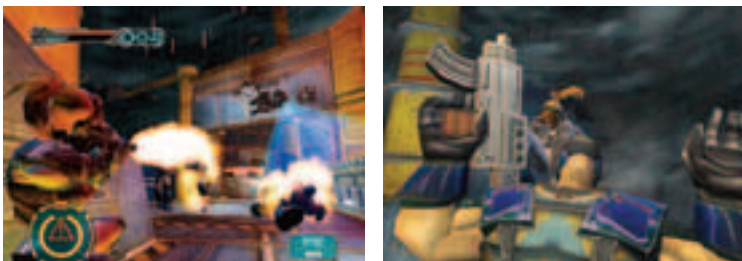


■ В «призраки» идут одни девушки. Красивые и стройные. На других, видимо, костюм не налезает.

ПРИЗРАК STARCRAFT

➔ Он гуляет по офисам Blizzard и когда-нибудь доберется до нас.

В своем недавнем интервью представитель Blizzard сообщил, что работа над StarCraft Ghost все же ведется. Напомним, что после E3 2004 об игре ничего не было слышно. Собственно Blizzard разработкой непосредственно не занимается, она лишь консультирует команду Swingin' Ape, дабы ни дизайн, ни геймплей не шли вразрез с концепцией сериала. На E3 2004 StarCraft: Ghost выглядел прилично, но не более того, посему затерялся среди конкурентов; это, судя по всему, побудило издателя принять решение о глобальном совершенствовании проекта и смене разработчика. Предыдущей (и, собственно, первой) работой Swingin' Ape был боевик Metal Arms: Glitch in the System, отлично принятый прессой и геймерами. На данный момент Blizzard не готова объявить дату релиза, мотивируя это так: «Наша компания выпускает в свет игры тогда, когда они готовы». О старых скринах и арте уже можно забыть (посмотрите на них в последний раз), новые мы вам привезем с E3 2005. ■



■ Посмотрели на картинку? Можете забыть о них. Игра будет серьезным образом переделана. Как именно? Мы узнаем через несколько месяцев на выставке E3 2005.

800 тысяч PSP

В то время как в Японии продано 800000 PSP, Sony увеличивает объем производства – в апреле ее заводы выпустят миллион консолей. К лету Sony сможет ежемесячно выпускать на рынок два миллиона, а к Рождеству – и все три. На пресс-конференции в Токио Кен Кутагаги признал, что продажи PSP пока невелики, однако причиной он считает проблемы с производством, об отсутствии спроса речь не идет. Кроме

того, он подтвердил, что имеются планы по интеграции PSP с мобильной телефонией (возможно даже превращение самой консоли в средство для видекоммуникации), идет работа и над веб-браузером. Зато вот текстового процессора и программы по работе с электронными таблицами на PSP не будет, что вполне логично – управляться с ними на портативной консоли без стилиуса не слишком-то удобно. ■

Набор в тестовую группу

Дорогие читатели! Хотите, чтобы главный редактор ждал именно вашей оценки того или иного материала? Хотите, чтобы при подготовке очередного номера издания учитывалось и ваше мнение? Все это возможно, если вы станете участником тест-группы журнала «Страна Игр». Что для этого нужно? Пришлите по адресу levoshina@gameland.ru заявку для зачисления в тест-группу, в которой сообщите ФИО, возраст, точный почтовый адрес (с индексом) и e-mail. В теме письма обязательно должно быть указано: «Тест-группа журнала «Страна Игр». После каждого номера вы по электронной почте будете получать анкету с несколькими вопросами, заполнять ее и отправлять нам. Самые активные получат памятные подарки от редакции. Давайте делать журнал вместе! ■

ACTIVISION РАСШИРЯЕТСЯ

➔ Человек-паук или Шрек убегут к конкурентам? Теперь уже не убегут.

Издательство Activision купило с потрохами еще одного своего давнего партнера – студию Vicarious Visions. Последняя ее работа – Spider-Man 2 для Nintendo DS, самый успешный проект от независимого разработчика для этой консоли в США. Кроме того, Vicarious Visions сейчас дорабатывает порт Doom 3 на Xbox. Головной офис студии расположен в Нью-Йорке, есть отделение в Калифорнии. Сотня сотрудников компании работала над многими проектами для Activision, в том числе и играми серий Shrek и Tony Hawk, а также Shark Tale. Детали сделки, включая стоимость покупки, не разглашаются, однако известно, что руководство студии сохраняет свои посты, не последует и никаких увольнений среди персонала. Это не первая крупная покупка Activision. На данный момент издательство владеет Neversoft (создатель сериала Tony Hawk's) и Infinity Ward (разработчик Call of Duty). Цель все этих покупок проста – Activision хочет собрать воедино все свои ресурсы по разработке игр перед переходом на консоли нового поколения. А заодно и защититься от возможного приобретения своих партнеров конкурентами – это особенно актуально в свете агрессивной политики Electronic Arts. ■



ДЕНЬГИ ЗА DUAL SHOCK

➔ Sony не захотела договориться с Immersion по-хорошему, и калифорнийский суд обязал компанию договориться по-плохому.

Суд признал, что Sony обязана ежеквартально платить компании Immersion лицензионные отчисления за право использовать технологию обратной связи в джойпадах для консолей PlayStation и игр для них. В иске было указано, что компания понесла убытки в размере \$82 млн. из-за того, что Sony использовала запатентованные Immersion технологии в PlayStation, а также более чем в 40 видеоиграх. Калифорнийский суд обязал Sony выплатить лицензионные отчисления в размере 1.37 процентов от продаж PlayStation и указанных видеоигр. Immersion имеет патенты на технологию обратной связи, которая используется во многих джойпадах. Первоначально иск распространялся и на Xbox, однако Microsoft предпочла не доводить дело до суда и заключила соглашение с Immersion. ■



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 e-mail: info@exciland.ru

Нобуо Уэмацу в игре

Бывший работник Square Enix все еще сотрудничает с компанией. Например, он сочиняет музыку к Nanjuku Hero 4. Шутки ради он решил включить свой собственный ансамбль Black Mages (лучше всего известен исполнением мелодий из Final Fantasy) в игру в качестве ее героев. Присоединится к нему и Кэндзи Ито, композитор сериала Romancing

SaGa (из Square Enix он ушел в 2002 году). Nanjuku Hero 4 выйдет на PlayStation 2 в этом году в Японии, однако вряд ли игра будет локализована в США.

К слову, в этом году Уэмацу планирует устроить тур по американским городам. В феврале он побывает в Чикаго, в марте – в Сан-Франциско. Так что фанаты обделены не будут. ■



■ Всем известный композитор Final Fantasy может себе позволить пошутить.

Галерея

Fight Night Round 2 (GC)



■ Слева – Little Mac, герой классического хита Super Punch Out!



■ Полная версия древней игры будет спрятана на диске с Fight Night Round 2 для GameCube.



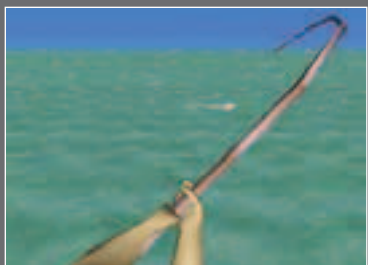
■ Little Mac – секретный персонаж, он появится только в версии для GameCube.



■ Подобный бонус для фанатов бесценен, согласитесь!

КОНАМИ ПОДДЕРЖИВАЕТ DS

➔ Желающим ударить кулаком в живот своему соседу рекомендуем делать это с джойстиком в руках.



■ Графика из Lost in Blue пока ограничивается картинками с одного из экранов.



■ Dragon Booster вполне может оказаться не самой плохой «игрой по лицензии».

Японское издательство анонсировало три новых проекта для портативной консоли Nintendo, и как минимум два из них заслуживают пристального внимания геймеров.

В ролевой игре Lost in Blue юноша и девушка после кораблекрушения оказываются на необитаемом острове. Помощи ждать неоткуда, поэтому им приходится учиться выживать. Охота и рыбалка помогут добыть пищу, также придется собрать материалы для строительства дома и исследовать остров, скрывающий немало тайн... Управлять придется одновременно двумя героями, разработчики обещают множество концовок. Lost in Blue – новая часть серии Survival Kids (предыдущая вышла в 2000 году на портативной системе GBC).

Dragon Booster – гонки от третьего лица, создающиеся по мотивам одноименного аниме. Действие происходит в мире, где сосуществуют драконы и люди. Соответственно, в игре крылатые существа соревнуются друг с другом на скорость, а за победы вас будут награждать продвижением по сюжету и новыми предметами экипировки. Придется и подраться с чужими крылатыми монстрами. Драконов можно будет выращивать, как в каком-нибудь Pokemon, а затем обмениваться ими с другими владельцами Nintendo DS. Обещает быть интересным и сюжет. Наконец, Frogger Helmet Havoc ничем особенным не выделяется – просто очередная часть сериала Frogger, который отныне не будет обделен и DS.

Стоит также вспомнить и об уже анонсированной Castlevania DS – в ближайших номерах мы обязательно расскажем об этом проекте подробнее. ■

КОРОТКО

► **В ТЕЧЕНИЕ МЕСЯЦА** будет анонсирована новая игра серии Tomb Raider от Crystal Dynamics.

► **КИТАЙСКОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ** продемонстрировало сюжет, в котором солдаты армии КНР в свободное от службы время развлекаются за компьютерами в Counter-Strike. Возможно, это стало частью их профессиональной подготовки.

► **В РОЛЕВОЙ ИГРЕ** Harvest Moon: Poem of Happiness – очередной части популярной сказочки о фермерах – у главного героя появится соперник, строящий козни.

► **АМЕРИКАНСКАЯ** версия Metal Gear Acid будет отличаться от японской наличием мультплеера по WiFi.

► **ЗА ОДИН ДЕНЬ** Radiata Stories, новая ролевая игра от Square Enix, разошлась в Японии тиражом в 152 тысячи экземпляров.

Акелла

Prince of Persia
Warrior Within™

Принц Персии

Схватка с Судьбой™



История игры начинается через несколько лет после окончания событий первой части. «Вернувшись в родной Вавилон, Принц обнаруживает, что за ним охотится сверхъестественное создание Dаhаkа – перевоплощение самой Судьбы, жаждущее лишь одного: скорейшей смерти того, кто его потревожил. Принц позабыл, что во время спасения дворца султана, ему ненароком удалось прорвать единое Полотно Времени, вызвав тем самым в наш мир пришествие ужасного демона...

- Старый герой в новой реинкарнации - он повзрослел, и стал хладнокровным убийцей, а не молоденьким искателем приключений.
- Добавилась возможность управляться с двумя видами оружия одновременно
- Улучшена физика игры - движения героя станут еще более зрелищными, чем раньше.
- Значительно улучшена графика.
- Ну и, конечно же, новые виды монстров, оружия и гигантские локации.



© 2005 "Akella", © 2004 "Ubisoft"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

© 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.





■ **Playboy: The Mansion** | Девочки, девочки, девочки! И еще немного игры в придачу.



■ **Phantom Crash 2** | Соберите себе робота, сразитесь с другими геймерами, заработайте деньги, купите новые детали...



■ **Mario Power Tennis** | Спортивные игры от Nintendo всегда зрелищны и безумно интересны.

ДОЖДАЛИСЬ?

MERCENARIES

- Платформа: PS2, Xbox
- Издатель: LucasArts

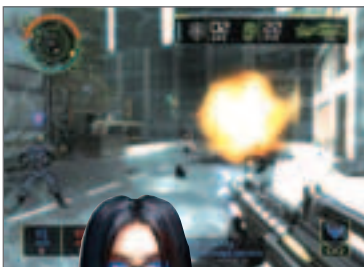
«Grand Theft Auto про войну», новый шедевр от Pandemic Studios и просто красивая игра. Mercenaries вскоре доберется до магазинов, и, поверьте нам, игра стоит покупки. Свобода действий и непрерывающийся экшн ждут вас. ■



PROJECT: SNOWBLIND

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

Под этим названием кроется полуофициальный сиквел Deus EX. Отличный шутер со всеми современными элементами – солидной подборкой оружия и техники, продвинутым мультиплеером и одиннадцатью уровнями однопользовательского режима. ■



■ **Stolen.** Аня Романова собственной персоной. Борется со шпионами, бандитами и продажными чиновниками.



Как там Suikoden IV?

Рольевая игра поступает в продажу в Европе всего лишь на месяц позже, чем в США? Да здравствует Konami! Но заслуживает ли игра нашего внимания? Узнаете совсем скоро.

PLAYSTATION 2



Дата	Игра	Издатель	Регион
18.02	* Ace Combat 5: Squadron Leader	SCEE	Европа
18.02	* Bujingai: Swordmaster	Bani Entertainment	Европа
18.02	* Energy Airforce aimStrike!	Atari	Европа
18.02	* Mercenaries	Lucasarts	Европа
18.02	* NBA Street V3	Electronic Arts	Европа
22.02	* Phantom Crash 2	Konami	США
24.02	* Suikoden IV	Konami	Европа
25.02	* Samurai Warriors Xtreme Legends	KOEI	Европа
25.02	* SNK vs. Capcom: SVC Chaos	Ignition	Европа
01.03	* Pro Evolution Soccer 4	Konami	США
4.03	* Cold Fear	Ubisoft	Европа
4.03	* Neighbours From Hell	JoWood	Европа
4.03	* Playboy: The Mansion	Ubi Soft	Европа
4.03	* Project: Snowblind	Eidos	Европа
4.03	* Shrek 2: Platinum	Activision	Европа
4.03	* Spider-Man 2: Platinum	Activision	Европа
11.03	* Death by Degrees	SCEE	Европа
11.03	* FIFA Street	Electronic Arts	Европа
11.03	* Fight Night Round 2	Electronic Arts	Европа
11.03	* Gran Turismo 4	SCEE	Европа
11.03	* Legend of Kay	JoWood	Европа
11.03	* Rugby 2005	Electronic Arts	Европа
11.03	* Winnie The Pooh: Rumbly Tumbly	Ubisoft	Европа
18.03	* Brothers In Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	Европа
18.03	* Champions: Return to Arms	Ubisoft	Европа
18.03	* EyeToy: Monkey Mania	SCEE	Европа
18.03	* TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Европа
22.03	* Stolen	HIP	США
23.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	США
25.03	* CT Special Forces: Fire For Effect	Не объявлен	Европа
25.03	* Devil May Cry 3	Capcom	Европа
25.03	* EyeToy: AntiGrav	SCEE	Европа
25.03	* Monster Hunter	Capcom	Европа
25.03	* Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
29.03	* Red Ninja: End of Honor	VU Games	США
29.03	* Predator: Concrete Jungle	VU Games	США
29.03	* Dynasty Warriors 5	Koei	США
01.04	* Full Spectrum Warrior	THQ	Европа
01.04	* King Arthur	Konami	Европа
01.04	* MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
01.04	* The Bard's Tale	Ubisoft	Европа
01.04	* The Punisher	THQ	Европа
01.04	* Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
01.04	* Viewtiful Joe 2	Capcom Europe	Европа
15.04	* Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar	Европа
22.04	* Ghost In The Shell: Stand Alone Complex	Atari	Европа
27.05	* Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
24.06	* Aquanox - The Angel's Tears	JoWood	Европа
30.06	* MotoGP4	SCEE	Европа
TBA	* Commandos Strike Force	Eidos	Европа
TBA	* Conflict: Global Terror	PS2 Sci	Европа
TBA	* Destroy All Humans!	THQ	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
TBA	* Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Европа
TBA	* Tekken 5	SCEE	Европа
TBA	* The Warriors	Rockstar	Европа
TBA	* Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа
TBA	* Dynasty Warriors 5	KOEI	Европа
TBA	* EyeToy: KinetiC	SCEE	Европа
TBA	* God of War	SCEE	Европа
TBA	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа

GAMECUBE



Дата	Игра	Издатель	Регион
8.02	* NBA Street V3	Electronic Arts	Европа
25.02	* Mario Power Tennis	Nintendo	Европа
4.03	* Neighbours from Hell	JoWood	Европа
11.03	* Fight Night Round 2	Electronic Arts	Европа
11.03	* Rugby 2005	Electronic Arts	Европа
11.03	* Winnie the Pooh: Rumbly Tumbly	Ubisoft	Европа
6.03	* Donkey Kong: Jungle Beat	Nintendo	США
18.03	* Mario Party 6	Nintendo	Европа
18.03	* Resident Evil 4	Capcom	Европа
18.03	* TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Европа
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	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
01.04	* King Arthur	Konami	Европа
01.04	* The Bard's Tale	Ubisoft	Европа
01.04	* Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
01.04	* Viewtiful Joe 2	Capcom	Европа
1.05	* Advance Wars: Under Fire	Nintendo	США
1.06	* Gaist	Nintendo	США
TBA	* Killer 7	Capcom	Европа
TBA	* Madagascar	Activision	Европа
TBA	* Spider-Man 2	Activision	Европа
TBA	* Dragon Ball Z: Sagas	Atari	Европа
TBA	* Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	Европа
TBA	* Mortal Kombat: Deception	Midway	Европа
TBA	* Robots	Vivendi	Европа
TBA	* Teenage Mutant Ninja Turtles 2: BattleNexus	Konami	Европа
TBA	* Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Европа
TBA	* Gaist	Nintendo	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	Vivendi	Европа
TBA	* FIFA Street	Electronic Arts	Европа
TBA	* Advance Wars: Under Fire	Nintendo	Европа
TBA	* Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBA	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
TBA	* Fire Emblem	Nintendo	Европа
TBA	* Nintendo Puzzle Collection	Nintendo	Европа
TBA	* Odama	Nintendo	Европа
TBA	* Star Fox: Assault	Nintendo	Европа
TBA	* The Legend of Zelda 2	Nintendo	Европа

XBOX



Дата	Игра	Издатель	Регион
18.02	* Dead or Alive Ultimate	Microsoft	Европа
18.02	* Mercenaries	Lucasarts	Европа
18.02	* NBA Street V3	Electronic Arts	Европа
22.02	* Unreal Championship 2: The Llandri Conflict	Microsoft	Европа
25.02	* American McGee's Scrapland	KOCH Media	Европа
25.02	* SNK vs. Capcom: SVC Chaos	Ignition	Европа
04.03	* Close Combat: First to Fight	Take-Two	Европа
04.03	* Cold Fear	Ubisoft	Европа
04.03	* Neighbours From Hell	JoWood	Европа
04.03	* Oddworld: Stranger's Wrath	Electronic Arts	Европа
04.03	* Playboy: The Mansion	Ubisoft	Европа
04.03	* Project: Snowblind	Eidos	Европа
04.03	* Star Wars: Republic Commando	Lucasarts	Европа
11.03	* FIFA Street	Electronic Arts	Европа
11.03	* Fight Night Round 2	Electronic Arts	Европа



■ **Advent Rising** | Сюжет для этого боевика написал известный фантаст Орсон Скотт Кард. В остальном игра ничем пока не выделяется.



■ **F.E.A.R.** | Сюжет этого перспективного FPS строится по принципу фильма «Звонок». Впечатляют и по-голливудски крутые спецэффекты.



■ **Banjo Pilot** | Гонки на самолетах с участием героев хорошо знакомого владельцам Nintendo 64 сериала.

8.03	* Brothers In Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	Европа
8.03	* TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Европа
5.03	Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
01.04	* Advent Rising	VU Games	Европа
01.04	King Arthur	Konami	Европа
01.04	* MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
01.04	* The Bard's Tale	Ubisoft	Европа
01.04	* The Punisher	THQ	Европа
01.04	* Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
15.04	* Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar	Европа
27.05	* Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
27.05	* Sid Meier's Pirates!	Atari	Европа
0.06	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	Европа
24.06	* Aquanox – The Angel's Tears	JoWood	Европа
TBA	Madagascar	Activision	Европа
TBA	* Destroy All Humans!	THQ	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
TBA	MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Европа
TBA	Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Европа
TBA	* Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа
TBA	* WWE WrestleMania XXI	THQ	Европа
TBA	Commandos Strike Force	Eidos	Европа
TBA	* Conker: Live and Reloaded	Microsoft	Европа
TBA	* Constantine	SCI	Европа
TBA	Desert Strike	Electronic Arts	Европа
TBA	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа

22.04	Dungeon Lords	DreamCatcher	Европа
26.04	Restricted Area	Whiptail	США
26.04	* Stronghold 2	2K Games	США
29.04	* X2: The Return	не объявлен	Европа
03.05	* Pariah	Groove Games	США
07.06	* F.E.A.R.	VU Games	США
07.06	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	США
15.06	* Fahrenheit	Ubisoft	США
21.06	* Dragonshard	Atari	США
27.09	* Seven Kingdoms: Conquest	Enlight	США
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 II	VU Games	США
TBA	UFO: Aftershock	Senega	Европа
TBA	* Age of Empires 3	Microsoft	США
TBA	* Auto Assault	NCsoft	США
TBA	* Axle Rage	1C	США
TBA	* Doom 3: Resurrection of Evil	Activision	США
TBA	* Dragon Age	не объявлен	США
TBA	* Quake IV	Activision	США
TBA	* Sid Meier's Civilization 4	не объявлен	США
TBA	* Singles: Triple Trouble	Deep Silver	США
TBA	* Tabula Rasa	NCsoft	США
TBA	* Vanguard: Saga of Heroes	Microsoft	США
TBA	* The Witcher	не объявлен	США

PC



Дата	Игра	Издатель	Регион
8.02	* Hearts of Iron II	KOCH Media	Европа
18.02	* SpellForce – Shadow of the Phoenix	JoWood	Европа
18.02	* The Settlers: Heritage of Kings	Ubisoft	Европа
22.02	* Nexus: The Jupiter Incident	HD Interactive	США
25.02	GTR	Atari	Европа
25.02	Pro Rugby Manager 2004	Digital Jesters	Европа
28.02	* The Roots	Senega	Европа
04.03	ER - The Game	не объявлен	Европа
04.03	* Playboy: The Mansion	Ubisoft	Европа
04.03	* Project: Snowblind	Eidos	США
04.03	* Star Wars: Republic Commando	Lucasarts	Европа
08.03	* Close Combat: First to Fight	2K Games	США
11.03	* The Sims 2 University	Electronic Arts	Европа
15.03	* Driv3r	Atari	США
15.03	* The Bard's Tale	Ubisoft	США
15.03	* Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	США
18.03	* Act of War: Direct Action	Atari	Европа
18.03	Blitzkrieg Strategy Collection	CDV UK	Европа
18.03	* Brothers In Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	Европа
18.03	* Silent Hunter 3	Ubisoft	Европа
18.03	* Driv3r	Atari	Европа
22.03	Psychotoxic: Gateway to Hell	Whiptail Interactive	США
22.03	Nemesis Strike	HIP Interactive	США
23.03	* Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	США
24.03	Hidden Stroke 2	CDV UK	Европа
25.03	* Battlefield 2	Electronic Arts	Европа
25.03	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
01.04	Advent Rising	VU Games	Европа
01.04	* The Bard's Tale	Ubisoft	Европа
01.04	* The Punisher	THQ	Европа
01.04	* Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
08.04	Billy Blade and the Temple of Time	не объявлен	Европа
08.04	* Cossacks II: Napoleonic Wars	CDV UK	Европа
08.04	Mission Barbarossa	CDV UK	Европа
14.04	Still Life	Dreamcatcher	США
15.04	Cross Racing Championship	Project 3	Европа
20.04	Dungeon Lords	Dreamcatcher	США

* Мы рекомендуем обратить на эту игру внимание.; TBA («To Be Announced») означает, что дата релиза не объявлена.

GAME BOY ADVANCE



Дата	Игра	Издатель	Регион
15.02	* Ace Combat Advance	Namco	США
15.02	GT Special Forces 3: Navy Ops	HIP	США
15.02	Disney's Magical Quest 3	Sarcasm	США
18.02	* Advance Guardian Heroes	Ubisoft	Европа
18.02	* Banjo Pilot	THQ	Европа
24.02	* Rockman EXE 5	Sarcasm	Япония
22.02	* Klonoa 2: Dream Champ Tournament	Namco	США
25.02	* Mario Party Advance	Nintendo	Европа
25.02	Yu Yu Hakusho: Tournament Tactics	Atari	Европа
27.02	Ganbare! Dodge Fighters	Bandai	Япония
28.02	* Mega Man Battle Network 5	Sarcasm	США
01.03	Ultimate Pocket Games	Telegames	США
04.03	Animaniacs	Ignition	Европа
11.03	Duel Masters: Showdown	Atari	Европа
11.03	Winnie The Pooh: Rumbly Tumbly	Ubisoft	Европа
14.03	* Tokyo Xtreme Racer Advance	Crave	США
21.03	* WarioWare Twisted!	Nintendo	США
25.03	* Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
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	* Dynasty Warriors Advance	Koei	Европа
TBC	* Smashing Drive	Zoo Digital	Европа
TBC	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBC	* Shaman King	Konami	Европа
TBA	Pac-Man Pinball	Namco	США
TBA	* Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	США
TBA	Robots	VU Games	США
TBA	* Tales of Phantasia	Namco	США
TBA	* Wizardry: The Summoning	Natsume	США
TBA	Dora The Explorer: Super Star Adventures	TDK	Европа
TBA	Madagascar	Activision	Европа

НА ГОРИЗОНТЕ

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

- Платформа: Xbox
- Издатель: Ubisoft

Мы ждем специальную версию игры для прессы и готовимся задавать вопросы ее разработчикам. Впрочем, до простых смертных новый шпионский боевик от Ubisoft доберется совсем скоро – в начале апреля. ■



MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

- Платформа: PS2
- Издатель: Midway

Странная смесь приключенческого боевика и файтинга готовится Midway по рецептам Mortal Kombat: Десертин с его обновленной системой боя и весьма специфическим режимом Kopquest. Удачным ли окажется новый проект в мире МК, мы узнаем в конце года. ■



Advance wars: Under Fire.

«Злые» генералы в новом Advance Wars бросат достойный вызов «добрым».



Планируешь покупку цифровой камеры,
но не знаешь, какую модель выбрать?
Прочитай наш журнал,
ты обязательно сделаешь правильный выбор и
НАЙДЕШЬ СВОЮ КАМЕРУ!

Уже в продаже



ВЫБЕРИ СВОЮ ФОТОКАМЕРУ!

ЧИТАЙ В ФЕВРАЛЬСКОМ НОМЕРЕ:

Идеальная камера: какая из них твоя?

Камера, которая всегда с тобой.

Обзоры камер Samsung Digimax A6, Panasonic Lumix DMC-FX7, Casio QV-R61, Canon Digital IXUS i⁵, Casio EXILIM Pro EX-P700, Konica Minolta DiMAGE A200.

В погоне за кайробаксом.

Покупая эти камеры, ты платишь за функции, а не за имя.

И конечно, наш суперкаталог.

Около 200 моделей цифровой фототехники с крупными иллюстрациями, техническими характеристиками, оценками и вердиктами.

→ FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

04 (157) 2004



→ **НА ОБЛОЖКЕ:**

Sacred («Князь тьмы»)

Год назад в «СИ» сменилась власть – место Александра Глаголева занял новый лидер – непревзойденный Михаил Разумкин. Первым делом он постановил исключить из журнала баги и ускорить работу над номером так, чтобы не приходилось оставаться в офисе по ночам. Второе удалось быстро, с первым проблемы наблюдаются до сих пор. Во втором февральском номере мы так-

же выбирали лучшие игры ушедшего года. Победил великолепный Prince of Persia: The Sands of Time, если помните. Впрочем, достойных проектов в 2003 году было не меньше, чем в 2004-м. Одна The Legend of Zelda: The Wind Waker чего стоит! Да и на PC игр хороших вышло немало. Обложечный Sacred (локализован в России как «Князь тьмы») оказался отличным клоном Diablo. ■

Кол-во страниц:

144

Тираж:

80 000

Кол-во материалов:

71

Бонусы:

**1 DVD
2 постера
наклейка**

5 ЛЕТ НАЗАД

04 (61) 2000



→ **НА ОБЛОЖКЕ:**

Need for Speed 5: Porsche Unleashed

Очередная подборка скриншотов из Duke Nukem Forever – на сей раз на движке Unreal – порадовала читателей лишь ненадолго – вскоре проект опять был заморожен. А вот находящаяся на том же развороте галерея Tekken Tag Tournament никого не обманула – Namco выпустила свой новый файтинг вовремя. Из рецензий внимание хочется обратить на Maken X – незаслуженно незамеченную

владельцами Dreamcast ролевою игру от Atlus, имеющую непосредственное отношение к сериалу Shin Megami Tensei. «Демон, заключенный в магический меч, попал в руки японской школьницы, а это значит, что международным террористам-неонацистам, контролируемым президентом Соединенных Штатов Америки, пришел конец». Да, фантазия у разработчиков работает на пятерку. ■

Кол-во страниц:

96

Тираж:

50 000

Кол-во материалов:

38

Бонусы:

**1 CD
1 постер**

3 ГОДА НАЗАД

04 (109) 2002



➔ НА ОБЛОЖКЕ:

«Рыцари морей»

Три года назад в «СИ» появилась первая «правильная» статья об эмуляторах игровых приставок. Собственно говоря, тогда наш журнал и начал освещать эту относительно узкую, но все же важную для поклонников видеоигр тему постоянно и с привлечением лучших специалистов. Сергей Амирджанов рассказал о совершенствовании консольного и аркадного железа – очень поучительная история, особенно

в свете приближающейся смены поколения приставок. На обложку попал очередной морской проект от «Акеллы». Поклонники парусных кораблей зачитывали до дыр две странички с превью от Олега Коровина, повышая уровень своей эрудиции. Ведь мало кто знает, что в конце XVIII столетия были впервые применены подводные лодки... С тех пор «Акелла» морскую тематику не оставляет – ждите новых анонсов! ■

Кол-во страниц: **120**
 Тираж: **50 000**
 Кол-во материалов: **51**
 Бонусы: **2 CD**
2 постера

7 ЛЕТ НАЗАД

02 (21) 1998



➔ НА ОБЛОЖКЕ:

StarCraft

Сергей Амирджанов нацепил папаху, вооружился тактической картой, разложил на ней четыре картошки и начал косплеить типичного поклонника стратегий. И заодно рассказал об играх этого жанра читателям «СИ». Стратегий разного рода – и RTS, и TBS – в 1998 году развелось видимо-невидимо, и выбрать из них достойнейшие было не так-то просто. А консольщики семь лет на-

зад готовились к релизу Tekken 3 – самого видного файтинга на PlayStation. Михаил Разумкин подробнейшим образом поведал читателям о корнях сериала, о развитии сюжета и новых бойцах третьей части. Наконец, в этом номере были описаны обновленные принципы выставления оценок. С тех пор они менялись не раз; поиск идеального варианта все еще продолжается. ■

Кол-во страниц: **192**
 Тираж: **60 000**
 Кол-во материалов: **73**
 Бонусы: **1 CD**



“Massive Assault: Расцвет Лиги” – полноценное продолжение высоко оцененной критиками пошаговой стратегии Massive Assault. Сюжет Phantom Renaissance повествует о возобновившемся глобальном конфликте Союза и Лиги, который разворачивается в отдаленных

космических колониях. Два десятка уникальных юнитов, коварный компьютерный оппонент, захватывающие сетевые сражения – все это надолго вовлечет вас в жаркую и беспощадную войну будущего.



- ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:**
- ⊕ Уникальные боевые единицы для каждой из воюющих сторон
 - ⊕ 10 новых планет для завоевания
 - ⊕ Улучшенный трехмерный движок и удобная камера
 - ⊕ Атмосферный саундтрек
 - ⊕ Напряженные битвы по сети

www.akella.com

© 2005 "Akella" © 2005 "Wargaming.net" Все права защищены. Невзятное копирование преследуется. Игры с доставкой: www.akella.com или в отделе продаж: (095) 563-4818. Тех.поддержка - support@akella.com. Представитель на Украине - "MultiTrade" www.multitrade.com.ua



PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 16.01 – 22.01



* ► игра

► издатель

1 Football Manager 2005

Sega



Описание:
Футбольный менеджер все никак не могут согнать с первого места. Любят европейцы самолично повозиться с модными спортивными клубами!

- 2 Half-Life 2
- 3 The Sims 2
- 4 Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
- 5 Rome: Total War
- 6 Vampire Masquerade – Bloodlines
- 7 Far Cry
- 8 Medal of Honor: Pacific Assault
- 9 Rollercoaster Tycoon 3
- 10 Doom 3

- VU Games
Electronic Arts
Electronic Arts
Activision
Activision
Ubisoft
Electronic Arts
Atari
Activision



PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 16.01 – 22.01

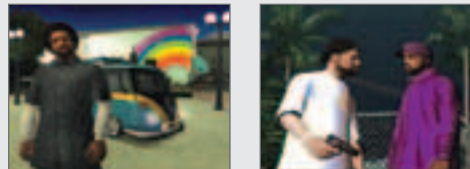


* ► игра

► издатель

1 Grand Theft Auto: San Andreas

Take-Two



Описание:
Ниггеры снова на коне! Лучшая игра ушедшего года по-прежнему лидирует по продажам в Европе. Неужели еще есть геймеры, не купившие заветный диск?

- 2 Need for Speed Underground 2
- 3 FIFA 2005
- 4 Prince of Persia: Warrior Within
- 5 Pro Evolution Soccer 4
- 6 The Incredibles
- 7 WWE Smackdown! vs Raw
- 8 Call of Duty: Finest Hour
- 9 Killzone
- 10 Lord of the Rings, the Third Age

- Electronic Arts
Electronic Arts
Ubisoft
Konami
THQ
THQ
Activision
SCEE
Electronic Arts

The Sims 2



GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 16.01 – 22.01

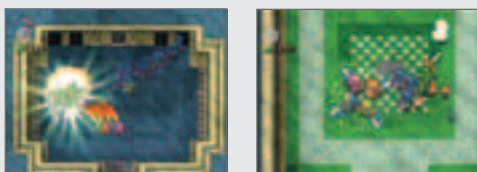


* ► игра

► издатель

1 The Legend of Zelda: Four Swords

Nintendo



Описание:
Прошли две недели, а новая The Legend of Zelda не уступает первое место даже Metroid Prime 2: Echoes. Глядя на картинки, сложно понять, почему это так. Ждите нашу рецензию!

- 2 The Simpsons: Hit & Run
- 3 Donkey Konga
- 4 Metroid Prime 2: Echoes
- 5 Sonic Mega Collection
- 6 Paper Mario 2: The Thousand-Year Door
- 7 The Incredibles
- 8 Sonic Heroes
- 9 Sonic Adventure 2: Battle
- 10 The Legend of Zelda: The Wind Waker

- VU Games
Nintendo
Nintendo
Atari
Nintendo
THQ
Sega
Atari
Nintendo



XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 16.01 – 22.01

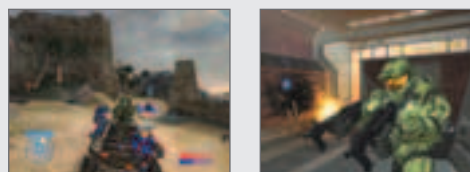


* ► игра

► издатель

1 Halo 2

Microsoft



Описание:
Версия Need for Speed Underground 2 для Xbox обогнала даже Halo 2, самую быстро продающуюся игру для Xbox в истории консоли.

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

- Electronic Arts
Konami
Microsoft
Ubisoft
Ubisoft
Electronic Arts
Activision
VU Games
Ubisoft



ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)



* игра

► издатель

* ► игра

► издатель

1 Mario Party Advance

Nintendo

GBA
PS2



Описание:
Хотя DS и PSP уже борются за кошелек геймеров, игры для GBA все еще лидируют на рынке портативных консолей, на равных соперничая даже с PS2.

- 2 Gran Turismo 4
- 3 Yoshitsune Eiyuuden
- 4 Sawaru Made in Wario
- 5 Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Special
- 6 Dragon Quest VIII: Sky, Sea, Earth & The Cursed Princess
- 7 Super Mario 64 DS
- 8 Everybody's Golf Portable
- 9 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 10 Shin Sangoku Musou

- SCEJ
From Software
Nintendo
Square Enix
Square Enix
Nintendo
SCEJ
Konami
Koei
PS2
PS2
DS
PS2
PS2
DS
PSP
PS2
PSP

Комментарий: Gran Turismo 4, Tales of Rebirth и вылетевший из чарта Metal Gear Solid 3 – бестселлеры одного масштаба.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

 **PS2** 14.01 – 27.01

* > игра	> рейтинг
1 Grand Theft Auto: San Andreas	44
2 Killzone (рус. субтитры)	28
3 Need for Speed Underground 2	27
4 Prince of Persia: Warrior Within	18
5 Call of Duty: Finest Hour	16
6 Jak III (рус. субтитры)	13
7 Burnout 3: Takedown	13
8 Ratchet & Clank 3	12
9 Mortal Kombat: Deception	11
10 The Getaway: Черный Понедельник (рус. субтитры)	10

 **PC (BOX)** 14.01 – 27.01

* > игра	> рейтинг
1 Half-Life 2	37
2 The Sims 2	32
3 Принц Персии 2. Схватка с судьбой	21
4 Need for Speed Underground 2	18
5 Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth	17
6 Men of Valor (DVD)	16
7 Золотая серия: Герои Меча и Магии (DVD)	15
8 Medal of Honor: Pacific Assault	11
9 EverQuest 2 (DVD)	10
10 Worms Forts: В осаде	10

 **PC (JEWEL)** 14.01 – 27.01

* > игра	> рейтинг
1 Принц Персии 2. Битва с судьбой	36
2 Doom 3	27
3 Flat-Out	16
4 Космические рейнджеры 2: Доминаторы	14
5 Александр	13
6 Фабрика звезд. Новый сезон	12
7 ToCA Race Driver 2	11
8 Готика 2	11
9 Mortyr 2	10
10 Суперсемейка	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 реальный объем продаж (не поставки в магазины) за период с 26 ноября по 11 декабря 2004 года.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

 **PS2** 10.01 – 23.01

* > игра	> рейтинг
1 Grand Theft Auto: San Andreas	69
2 Killzone	53
3 Prince of Persia: Warrior Within	40
4 Need for Speed Underground 2	37
5 Call of Duty: Finest Hour	31
6 The Getaway: Черный понедельник	26
7 Суперсемейка	24
8 Mortal Kombat: Deception	24
9 Ratchet & Clank 3	23
10 Pro Evolution Soccer 4	21

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

Акелла

ANSTOSS 4



Футбольный менеджер



Компания «Акелла» делает настоящий подарок для футбольных фанатов! Вы держите в руках первый официальный менеджер одного из лучших российских футбольных клубов «Спартак». Используя возможности этого поистине уникального издания, вы сможете почувствовать себя на



почетнейшем месте президента клуба: принимать решения о покупке и продаже игроков, назначать встречи другим командам, заключать выгодные контракты и, разумеется, разрабатывать собственную тактику игры.



- В игре представлены все футболисты ФК «Спартак», в том числе и такие звезды, как Дмитрий Алейников и Егор Титов.
- Возможность смотреть на проводимые матчи, в великолепной 3D-графике
- Великое множество реальных кубков и соревнований
- Интуитивно понятный интерфейс



www.akella.com



И. Суров

Решение проблемы в поддержке
Фонд: "СОЮЗ" и "И. Суров"

© 2005 "Акелла"
© 2005 "Акелла"
Все права защищены.
Менеджмент консалтинг предоставляет
игры с доставкой www.akella.com
служба поддержки: (095) 263-4814
тек.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультипрокс"
www.multiproks.com.ua





PC



PLAYSTATION 2



GAMECUBE



XBOX



GAMEBOY ADVANCE



N-GAGE

■ ПЛАТФОРМА: PC
 ■ ЖАНР: RTS/RPG
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: GSC World Publishing
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GSC World Publishing
 ■ РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 7

■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.gsc-game.com/hae>

Heroes

of Annihilated Empires

Потенциал игровой компании определяется ее проектами. Начинающие разработчики выдают либо что-то оригинально-невменяемое, либо паразитируют на чужих идеях. Находящиеся в кризисе студии занимаются самокопированием. И лишь переживающие период расцвета фирмы, двигаясь вперед, создают шедевры.



Анализ творчества GSC наводит на тревожные мысли. Возможно, «Сталкер» расставит все по местам, но пока FPS-направление смахивает на душевные метания знатной украинской компании. Venom и Firestarter – игры уже не средние, но еще не гениальные. Линейка RTS, сделавшая имя GSC, и вовсе настораживает. Ну чем радикально отличается недавний «Александр» от «Казачков», кроме антуража да пары мелких деталей? Спору нет, проекты крепкие, качественные, но уж больно похожие. А потому Heroes of Annihilated Empires

(HoAE) – игра, с которой GSC собирается дебютировать на международной издательской сцене, – является следующим этапом в развитии компании. На фундаменте крупномасштабной реально-временной стратегии возводятся стены из ролевых элементов и кирпичиков фэнтезийного сюжета.

НОММ + ТА + АОЕ = НОАЕ?

Пожалуй, еще ни одна компания не использовала столь ловко название проекта для его же пиара. Опытные геймеры легко расшифруют закодированное послание: Heroes of Might &

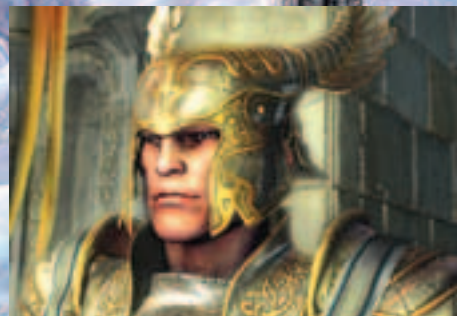
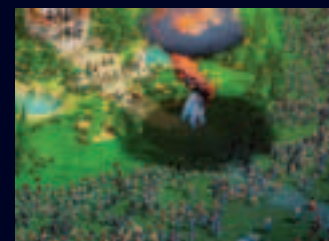
Magic, Total Annihilation и Age of Empires. Согласитесь, вряд ли такие совпадения случайны. Однако при ближайшем рассмотрении оказывается, что игра от GSC – проект совсем другого плана, нежели Total Annihilation и Age of Empires. Но концепцией развития героев и общей стилистикой HoAE действительно напоминает творение New World Computing. Правда, еще больше игре перепало от незабвенных «Казачков». Например, движок от второй части этой RTS. Да-да, 64000 юнитов на одной карте – это про него. Особенности

моторчика известны, поскольку недавно были продемонстрированы в «Алексах». В двух словах их можно охарактеризовать так: игра шустро работает на компьютерах среднего класса; большинство существ и здания – спрайтовые, в то время как ландшафт и отдельные крупные юниты – трехмерные. Понятное дело, девелоперы «казацкий» движок оптимизировали, добавили спецэффекты и внесли другие косметические изменения. GSC осталась верна принципам масштабности, и это, наверное, правильно. В конце концов много ли



Магия – тонкая материя

Система магии в HoAE напоминает схему, используемую в популярной коллекционной карточной игре Magic The Gathering. Герой, путешествуя по игровому миру, формирует свою «колоду» заклинаний. В бою он может применять только спеллы из активных слотов (количество таких слотов у разных персонажей варьируется в пределах от одного до четырех). По мере использования заклинаний герою будут «приходить в руку» новые карточки из закрытой колоды.



ВЫ СЛУЧАЙНО НЕ ЗНАЕТЕ, ПОЧЕМУ ПРИ ВЗГЛЯДЕ НА ЭТУ КАРТИНКУ ВДРУГ ВОСПОМИНАЕТСЯ FALLOUT?

вы знаете подобных игр? Но нам интересно другое: чем HoAE отличается от других RTS, созданных киевской компанией?

ЧТО НЕ ПОДЕЛИЛИ НЕЖИТЬ И ДРУИДЫ?!

Рабочее название игры – Fantasy Game – четко показывает направление главного удара GSC. Если раньше студия делала исторические и псевдоисторические стратегии, то сейчас она решила освоить новые территории. Масштабы фэнтезийного полотна воистину эпические, причем мы говорим

не только о величине карт и количестве юнитов: изначально запланировано аж три части игры, каждая из которых будет преподносить восторженным покупателям новые сказочные расы и очередную порцию лихо закрученного сюжета. О последнем разработчики предпочитают не распространяться: открывать главный козырь раньше времени нет никакого смысла. Да мы и не настаиваем. Зачем портить себе удовольствие? Известно лишь, что первая часть игры расскажет о вооруженном конфликте нежити и эльфов. В последую-

щих сериях к разборкам присоединятся гномы, люди, демоны и ледяной народ. Маловато? Не стоит беспокоиться: для массовки приглашена еще дюжина нейтральных рас. Играть за них нельзя, но, выполняя квесты, можно заполучить в союзники или, наоборот, нажить себе новых врагов.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ДРАКОНЫ

Каждая народность располагает собственным набором из 13-17 различных юнитов и уникальным древом развития. Что касается всяческих существ, то GSC следует уже

проторенной дорожкой: ожидаются толпы спрайтовых рубак и красивые трехмерные сверхсоздания ручной выделки. Последние поставляются ограниченным тиражом, ибо даже в одиночку они способны разметать отряд рядовых юнитов. Хотите примеры? Извольте! Готовьтесь встретить энт... ходячие деревья, оборотней и драконов. Каждый из них обладает не только характерными характеристиками, но и различными спецспособностями или склонностью к сотворению заклинаний. Впрочем, даже суперюни-

Гномья авиация

Гномы традиционно являются самой технологически подкованной расой в фэнтезийных мирах. Достаточно лишь вспомнить Argonaut и Warcraft. Не исключение и игра от GSC. Гномы в HoAE умеют мастерить всевозможные механизмы, знают паровые технологии, используют ружья и распекают на летающих кораблях (на картинке). Вместо магии они взяли на вооружение механику и, кажется, не жалеют об этом.

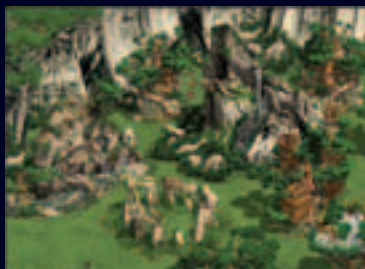


РАЗРАБОТЧИКИ УТВЕРЖДАЮТ, ЧТО ИХ ПРОЕКТ ВИЗУАЛЬНО НЕ ПОХОЖ НА HEROES OF MIGHT & MAGIC. ТОГДА ПОЧЕМУ ГЕЙМЕРЫ, КОТОРЫМ МЫ ДЕМОНИСТРИРОВАЛИ ЭТОТ СКРИНШОТ, НАЧИНАЛИ РАССПРАШИВАТЬ НАС О ПЯТОЙ ЧАСТИ «ГЕРОЕВ МАГИИ И МЕЧА»?



Терраформинг в действии

Каждая из игравельных рас HoAE в буквальном смысле меняет окружающую местность под себя. Как это происходит? Смотрите!



Буйство зелени и жизни сопровождается появлением друидов.



Нежить, наоборот, несет смерть и разрушения.



Ледяной народ таскает с собой мощную холодильную установку: ближайшая территория покрывается льдом.



ты зачастую играют лишь роль свиты при короле-герое. В этом аспекте геймплея реально-временные «Герои уничтоженных империй» (м-да, русское название проекта режет слух) похожи на пошаговых «Героев меча и магии». У каждой из рас есть несколько уникальных персонажей, двигающих сюжет. Нужно ли говорить, что все они описываются набором характеристик и уровнем набранного опыта, способны носить броню и оружие, накладывая заклинания и лично рубить на шашлыки врагов? Интереснее другое: GSC смешивает обычную RTS с зачистками подземелий в стиле Diablo. Герои в гордом одиночестве спускаются в мрачные пещеры и причиняют

множественные телесные повреждения аборигенам. Мотивация таких рискованных рейдов позаимствована у того же незабвенного творения Blizzard: выполнение квестов, поиск модной фэнтезийной одежды и артефактов, накопление опыта с целью дальнейшего самосовершенствования, получение новых заклинаний. Будут ли воины терпеливо поджидать предводителя у входа в пещеру или отправятся пьянствовать и дебоширить в ближайший поселок пока доподлинно неизвестно. Разработчики уклоняются от ответа на прямой вопрос и намекают, что раскроют все карты на грандиозной презентации проекта. Не будем строить догадки, а лучше просто подождем.

ВСЕМ И КАЖДОМУ

Вообще-то идея интеграции «дьявольского» режима в RTS не нова: еще в 2001-ом корейская Phantagram на примере Kingdom Under Fire показала, что можно запросто скрестить два популярных, но абсолютно непохожих жанра. Ценность HoAE в том, что разработчики не чередуют ролевые и стратегические миссии, а предлагают игроку самому выбрать тот стиль геймплея, который ему больше по душе. Хочешь – собирай ресурсы, отстраивайся и штампуй толпы юнитов, хочешь – отправляйся на зачистку подземелий, хочешь – изводи противника набегами небольших отрядов. А количество тактических решений в массовых побоищах вообще сложно

подсчитать (не забывайте про различные комбинации): можно и атакующим spells противника шарахнуть, и на свои войска усиливающие чары наложить, и спецспособности юнитов задействовать, и особенности рельефа местности использовать. Интересно будут не только сюжетные заморочки в сингле, но и мультиплеерные сражения. Специалисты GSC полагают, что каждый найдет в HoAE любопытный для себя кусочек геймплея. И, знаете, покопавшись в особенностях игры, я понял, что надежды авторов небезосновательны. Главное, чтоб силенок хватило на реализацию столь амбициозного проекта. Впрочем, опыта и трудолюбия украинским девелоперам не занимать. Сдюжат! ■



ФИЛЬМЫ

ДОКУМЕНТЫ

MP3

ФОТО

Приобрети мечту!

R-Style®

Proxima® MC-e



Благодаря мощному процессору Intel® Pentium® 4 520 с технологией HT информационно-развлекательный центр **R-Style® Proxima®** с легкостью один справляется с теми задачами, которые раньше выполняли DVD-рекодер, видеомэгафон, караоке, музыкальный центр, игровая приставка и компьютер...

Не вставая с дивана: смотрите и записывайте TV и DVD-фильмы, слушайте и сочиняйте музыку, играйте в игры, бродите по Интернет, занимайтесь фото и видео...

Всем покупателям R-Style Proxima MC-e предоставляется 30-ти дневный бесплатный доступ к книгам, энциклопедиям, MP3-музыке, играм, урокам и тренингам на платном Интернет-ресурсе vip.km.ru

**Технические характеристики
развлекательно-информационного центра
R-Style® Proxima® MC-e:**

Процессор: Intel® Pentium® 4 520 с технологией Hyper-Threading

Операционная система: Microsoft® Windows® XP Media Center Edition

Набор микросхем: Intel® 915G

Оперативная память: 2*256MB DDR400

Видеосистема: Intel® Graphics Media Accelerator 900

Жесткий диск: 120GB SATA

Привод: DVD+/-RW

Flash cards reader: MS/SD&MMC/CF/SMC

Сеть: 802.11 b/g wireless Ethernet; 10/100 Mb/s Ethernet

Передняя панель: IEEE 1394, 2*USB, SPDIF in optical, MIC in, LINE out

В комплект поставки входят: Информационно-развлекательный центр R-Style® Proxima® MC-e; Пульт дистанционного управления; Беспроводная клавиатура; Беспроводная мышь; Руководство пользователя.

Астрахань ТАН (8512) 394-254 Братск Байт (395-3) 411-121 Владивосток ЭР-Стайл ДВ (4232) 205-410 Воронеж Элмар Трейд (0732) 512-018 Калининград Балтик Стайл (011) 254-11-98 Кемерово Конкорд ПРО (3842) 357-888 Кострома ИТ-Профессионал (0942) 626-903 Краснодар ВСС Company (8612) 640-450 Красноярск ЛанСервис (3912) 239-342 Москва R-Style Trading (095) 514-14-14, Компания R-Style (095) 514-14-10, Профит-М (095) 786-77-37, Прайм Групп (095) 725-4432/33, Сибкон (095) 292-50-12 Экселент (095) 955-13-26 Нижний Новгород ЭР-Стайл Волга (8312) 464-328, 461-622 Новосибирск ЭР-Стайл Сибирь (383-2) 661-167 Пенза ЭЛСИ (841-2) 544-141 Пермь ЭР-Стайл Кама (3422) 107-445 Петрозаводск Илвес (8142) 762-288 Петропавловск-Камчатский АМН (4152) 168-751 Ростов-на-Дону ЭР-Стайл Дон (863) 252-48-13 Санкт-Петербург ЭР-Стайл СПб (812) 445-34-18/17 Тамбов Гитон (0752) 719-754 Тула ПитерСофт-ИТ (0872) 355-500 Уфа Онлайн (3472) 248-228 Хабаровск ЭР-Стайл ДВ регион (4212) 314-530

 **R-Style**
COMPUTERS

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

Сделано в России. Сделано на совесть!

Дмитрий Зенин, руководитель проекта Heroes of Annihilated Empires, намеривается создать игру, интересную, как стратегоманам-профи, так и простым геймерам.



НЕЖИТИ СТАЛО ТЕСНОВАТО ПОД ЗЕМЛЕЙ, А ПОТОМУ СКЕЛЕТЫ И ЗОМБИ, ВЕДОМЫЕ НЕКРОМАНТАМИ, ПОЛЕЗЛИ НА ПОВЕРХНОСТЬ. ЗЛЪФАМ ТАКАЯ АКТИВНОСТЬ, ЕСТЕСТВЕННО, НЕ ПОНРАВИЛАСЬ, И НАЧАЛАСЬ ВОЙНА.



ДАЖЕ В ДИАВЛО ПОДЗЕМЕЛЬЯ НЕ БЫЛИ НАСЕЛЕННЫ ТАК ГУСТО. СДАЕТСЯ НАМ, БЕЗ ЗАКЛИНАНИЙ МАССОВОГО УНИЧТОЖЕНИЯ ЗДЕСЬ НЕ ОБОЙТИСЬ.

ДМИТРИЙ ЗЕНИН:

Заклинания выводят игру на совершенно новый уровень тактического маневрирования!

Хитрые разработчики намеренно придерживают информацию о Heroes of Annihilated Empires до презентации проекта. Тем не менее, нам удалось разговаривать руководителя проекта Дмитрия Зенина, который выдал-таки нам пару секретов. Читайте наше интервью!

? В какой стадии сейчас находится разработка игры, что уже сделано и что еще предстоит сделать?

Процесс сложно разбить на этапы и стадии. Сейчас идет работа над спецэффектами и геймплелем, настраивается баланс. Находятся в производстве ролики, запланированные в первую часть. Да много чего еще, всего и не упоминишь!

? Проект HoAE заявлен как трилогия. Известно, что в первой части будет всего две расы из шести игровых и далеко не все нейтральные. Как насчет остальных цифр?

В первой части появятся эльфы и нежить. В мультиплеере будут доступны ледяной народ и, скорее всего, гномы. Помимо основных существует множество нейтральных рас (на данный момент около двенадцати). За них нельзя играть, но в отличие от, например, Warcraft'a они серьезно влияют на геймплей, а не просто служат «материалом» для раскочки героев. Остальные цифры? В первой части: шесть героев, более ста юнитов (включая нейтралов)... с количеством заклинаний пока не определились, но их точно будет много.

? Вы уже закончили работу по написанию сценария для HoAE? Сколько ожидается карт, какое количество миссий будет на каждой из них? Какова продолжительность игры?

Да, сценарий HoAE уже закончен. Будет приблизительно двадцать миссий, плюс отдельные баталии, быть может, псевдоисторические сражения, специально подготовленные и сбалансированные карты для мультиплеера. На вопрос о продолжительности основной кампании пока ответить не могу: она во многом зависит от количества квестов в миссиях, а работа над ними далека от завершения.

? А что за псевдоисторические сражения? У нас же все-таки фэнтези!

В это слово вкладывается немного другой смысл, нежели обычно. У мира HoAE есть своя богатейшая история, насчитывающая сотни, тысячи лет. Какие-то наиболее яркие эпизоды прошлого (относительно периода, охваченного сюжетом) мы постараемся воплотить в отдельных битвах.

? Сколько будет роликов? И какова примерно их общая продолжительность?

Будут вступительный и заключительный ролики, а также пять-семь сюжетных нарезок. Продолжительность каждого из них одна-две минуты.

? «Герою придется проделать путь от простого разведчика до командующего огромной армии». Правильно ли мы понимаем, что первое время нам предстоит зачищать подземелья и участвовать лишь в небольших локальных стычках с противником?

Первые миссии призваны научить игрока, ввести его в геймплей, дать почувствовать игровой баланс. У нас все логично: ведь каждая большая история начинается с малого, не правда ли?

? Можно дать какое-то представление о балансе в игре? Сколько рядовых юнитов сможет придушить своими собственными руками герой, скажем, пятого уровня, пока его не затопчут? И, кстати, что произойдет, если персонаж погибнет? Игра закончится?

С героем все более-менее просто: он силен и становится еще сильнее от уровня к уровню. Используя различные спецспособности, он сможет уничтожить на пятом уровне от трех до тридцати юнитов, хотя это

чисто теоретические умозаключения. Баланс в настоящий момент только настраивается. В сингле смерть персонажа является условием проигрыша. В мультиплеере он может быть воскрешен в специальном здании.

? Есть герои-маги, есть герои-воины. Последние, мы полагаем, будут одаривать подчиненных усиливающими аурами. Можно пару слов об этом аспекте?

Да, ауры будут. Некоторые из них, как и заклинания, многофункциональны. То есть, усиливая дружелюбных созданий, они ослабляют вражеских существ.

? А как насчет спеллов? Ими владеет только герой-маг и без него сотворить заклинание не получится или есть альтернативные способы вдарить как следует по супостату?

Есть просто спеллы, есть способности, а есть, как я уже говорил, ауры. У мага больше всего возможностей «вдарить как следует по врагу». Остальные герои ориентированы на, как говорят наши тестеры, «стратегическое использование» в различных условиях. Но, напомню, любой персонаж сам по себе весьма мощная боевая еди-

ДАЖЕ СЕЙЧАС, ДАЖЕ НА ДОВОЛЬНО РАННЕЙ СТАДИИ РАЗРАБОТКИ ПРОЕКТА, ВОДА УДИВИТЕЛЬНО ХОРОША!



ХОТЯ ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ ИГРЫ БУДЕТ РАЗВОРАЧИВАТЬСЯ НА СУШЕ, А ТАКЖЕ В ПОДЗЕМЕЛЬЯХ, ВАМ ДОВЕДЕТСЯ УВИДЕТЬ НЕСКОЛЬКО КРАСИВЫХ МОРСКИХ СРАЖЕНИЙ.



ница, которая «вручную» может расстрелять/изрубить/искромсать множество противников.

? Известно, что в HoAE будут трехмерные суперюниты – те же драконы, например. Насколько они сильны и что необходимо, дабы они присоединились к нашей армии?

Нужно построить соответствующее здание, которое будет доступно лишь в последних миссиях кампании. Чтобы его соорудить, кстати, требуется огромное количество ресурсов. Кроме того, благодаря сюжетным перипетиям игроку могут дать в подмогу сверхюнита.

Эти создания действительно очень мощные: например, единый отряд скелетов. Но здесь есть нюанс: необходимо обращать внимание на вид наносимых юнитом повреждений и тип защиты вражеских существ.

? Относительно стратегических возможностей вроде бы все более-менее понятно, хотелось бы услышать комментарии по поводу тактических приемов. Ежели сошлись два примерно равные по силам армии, что мы можем предпринять, дабы склонить чашу весов в свою пользу, пока воины будут мутузить друг друга? Может быть, имеет смысл с помощью какого-нибудь магического смерча уничтожить вражеского героя? Или отступить, заманив неприятеля в ловушку?

Заклинания выводят игру на совершенно новый уровень тактического маневрирования. Один правильно использованный spell в определенной ситуации может превратить численное преимущество врага в его слабость. Например, есть высокоуровневое заклинание, высасывающее силу из юнитов противника и вкладывающее ее в ваших воинов. Чем больше вражеских существ, тем мощнее станут ваши подопечные. Вы почти всегда можете склонить чашу весов в свою сторону, если правильно распорядитесь своими возможностями.

? Но секрет, что ряд юнитов HoAE обладает способностью к трансформации: скажем, вампиры могут превращаться в летучих мышей. Это чисто «декоративная» способность или с ее помощью можно получить какие-то преимущества в бою?

Естественно, все эти трансформации дают игроку дополнительные тактические возможности. К примеру, обернувшись в летучих мышей, вампиры обретают очень высокую скорость. Однако показатель защиты резко падает. Если игрок сумеет перебросить их в тыл врага и неожиданно напасть, противник обречен. Но если вурдалаки в облики летучих мышей попадутся на глаза эльфийским лучникам, скорее всего, элитные некромантские создания будут перебиты. Между прочим, юниты, способные перевоплощаться, стоят нема-

лых денег. Поэтому потеря вампиров – это ощутимый материальный ущерб, который грозит большими проблемами в будущем.

? Как ландшафт влияет на сражения? Изменение местности под каждую из рас как-то сказывается на особенностях рельефа или это просто красивая графическая особенность?

Речь идет о стандартном подходе: за холмами можно прятать войска, в лесу урон от стрел меньше, с высоты юниты могут стрелять дальше чем обычно и так далее. Изменение местности – пока что просто красивая фишка...

? Давайте поговорим об экономике. На что мы сможем потратить накопленные ресурсы? Только на постройку зданий и расширение армии или есть еще какие-то области для инвестирования капитала?

Мы вводим систему, согласно которой каждой из рас не нужны все представленные ресурсы. То есть нежить, например, может спокойно обойтись без магических кристаллов. И так далее. На что расходуются ресурсы? В HoAE все классически: они тратятся на постройку зданий, на апгрейды, на расширение армии, а также на некоторые магические заклинания.

? Какие режимы будут в мультиплеере?

Все стандартные, плюс уже упомянутые псевдоисторические сра-

жения. Можно будет играть до семи человек на одной карте в режиме обычной битвы по определенному сценарию. Кроме того, мы хотим сделать карты, рассчитанные на RPG- или RTS-составляющую. Само собой будет поддерживаться многопользовательская игра как по локальной сети, так и через Интернет.

? Вы собираетесь сделать «игру для всех возрастов». За счет чего она будет интересна широкому кругу игроков?

Мы стараемся создать очень многосторонний, проработанный мир в фэнтезийном сеттинге, интересном для самых разных людей. Мы уверены, что проект привлечет профи, поскольку геймплей HoAE весьма насыщен, а количество всевозможных тактических и стратегических приемов очень велико. Простые геймеры тоже будут довольны: стратегическому развитию можно предпочесть ролевое прохождение игры. То бишь прокачивать персонажа и путешествовать по миру HoAE вместе с небольшой группой бойцов.

? И последний вопрос. Стоит ли ожидать демку и, если да, то когда?

Насчет демо-версии пока не могу ответить со стопроцентной уверенностью, но ее появление вполне вероятно. Если в планах разработка такой пункт появится, читатели «Страны Игр» узнают об этом первыми. ■

Один правильно использованный spell в определенной ситуации может превратить численное преимущество врага в его слабость. Например, есть высокоуровневое заклинание, высасывающее силу из юнитов противника и вкладывающее ее в ваших воинов.



ГНОМЫ НЕ ОЧЕНЬ ТО ЖАЛУЮТ МАГИЮ И ДВИГАЮТ ВПЕРЕД НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС. ОНИ ВСЕ КАК ОДИН ВООРУЖЕНЫ МУШКЕТАМИ, А ПО НОЧАМ НАБЛЮДАЮТ ЗА ЗВЕЗДАМИ С ПОМОЩЬЮ ОГРОМНОГО ТЕЛЕСКОПА.



ЭХ, ДРАКОНЧИКИ СЕГОДНЯ НИЗКО ПОШЛИ... БЫТЬ ДОЖДЮ!

ВАМ НУЖНА МНОГОЗАДАЧНОСТЬ



КОМТЕК ОЛИМП ЗЕВС



Ваш ПК может это обеспечить. Процессор Intel® Pentium® 4 с технологией HT, на базе которого работает ПК "КОМТЕК ОЛИМП ЗЕВС", способствует повышению производительности при одновременном выполнении двух задач.

 **КОМТЕК** сеть компьютерных супермаркетов
www.komtek.ru

г. Иркутск, ул. Грязнова, 1

г. Ангарск, ул. Горького, 16 (квартал 74, дом 6)

г. Братск, ул. Крупской, 35

г. Улан-Удэ, ул. Ленина, 30а

г. Красноярск, пр-т Красноярский Рабочий, 120, ТЦ "Красноярье"

(3952) 258-338

(3951) 565-656

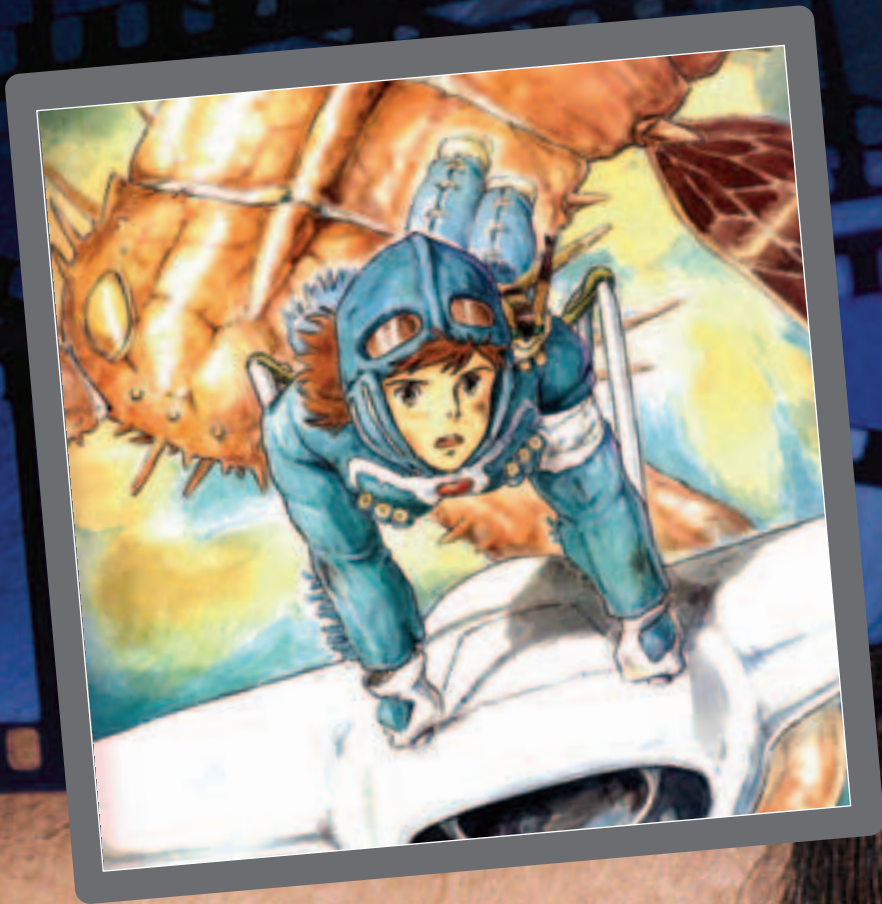
(3953) 421-220

(3012) 210-010

(3912) 343-509



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.





Привет от братьев Люмьер!

Вторая жизнь кинематографа

Игровая индустрия старалась идти в ногу с кинематографом почти с самого момента своего возникновения. Не знаю, кто первым сообразил, что умеючи расположенные десять пикселей могут изображать X-Wing из «Звездных войн», но именно этому человеку мы должны

быть благодарны за то, что практически после каждого нового киноблокбастера тут же разливается море игр по его мотивам для всех возрастов и платформ. Жизненный цикл большинства таких проектов описывается формулой «Утром посмотрел кино, днем купил иг-

ру, вечером ее выбросил». Мы же поговорим не об этих плодах дурного заимствования, а об играх, которые, хотя официально и не сделаны по мотивам того или иного фильма, содержат узнаваемые «цитаты» из популярных (и не очень) кинокартин и анимационных фильмов.





DOOM – ПРОСТО БЕРЕШЬ И ПИЛИШЬ!



ВКЛЮЧЕННЫЙ ЛАЗЕРНЫЙ МЕЧ НОЧЬЮ НЕ СПРЯЧЕШЬ (SACRED).

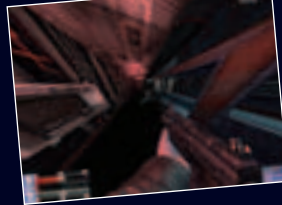
ПОХИЩЕНИЕ ПИЛЫ

Разумеется, цитировать фильмы можно по-разному и с разными целями. Можно просто «похищать» коронные фразы персонажей или какие-нибудь прикольные устройства, которыми они пользуются. Так в Doom попала бензопила – средство укрощения монстров, хорошо знакомое всем фанатам серии фильмов Сэма Рэйми «Зловещие мертвецы» (Evil Dead). Последняя картина этой культовой трилогии, «Армия Тьмы» (Army of Darkness), появилась как раз незадолго до выхода Doom. Из более поздних использований моторизированной подружки лесоруба в играх отметим Grand Theft Auto: Vice City, где она служит уже отсылкой к фильму «Лицо со шрамом» (как, заметим, и многие другие сцены в игре). Разумеется, не могла пройти девелоперская общественность и против таких колоритных смертоносных устройств, как лазерный меч джедая и перчатка Фредди Крюгера. Световой саблей с

успехом пользовались, например, герои Daikatana и Sacred, а в недавний «Чистильщик» («Орион» / «Бука») верный клинок Люка Скайуокера попал уже в неработающем состоянии. Хлеборезка Крейвена-Инглунда тоже была не так давно опробована россиянами в игре «Саботаж». Можно вспомнить еще «святую гранату» из Worms Armageddon, которая укатилась прямо из фильма «Монти Пайтон и поход за Святым Граалем». На минутку остановим наше перечисление и задумаемся о том, почему же авторы игр осознанно, или даже не отдавая себе отчета, цитируют фильмы? Одна из причин, которую не стоит сбрасывать со счетов, как бы нам (а особенно разработчикам) того ни хотелось, – обыкновенная лень. Чем сделать что-нибудь новенькое, куда проще еще раз пережевать старенькое. Здесь законодателем моды выступила компания Apogee/3D Realms, которая в попытке «убить» Doom выпустила игру Duke Nukem 3D (1996).



ОБЛОЖКА DOOM И ПОСТЕР ARMY OF DARKNESS.

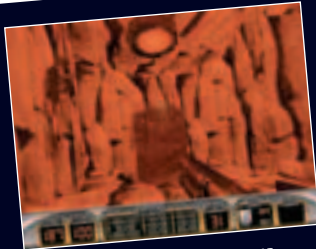


«ЧИСТИЛЬЩИК». СПЛЕВА НАПРАВО: ДЕЙСТВИЕ АРТЕФАКТОВ «ЧЕЛЮСТЬ ЧУЖОГО», «МАСКА ЛЮДОВИКА» И «ОЧКИ ТРИНИТИ».

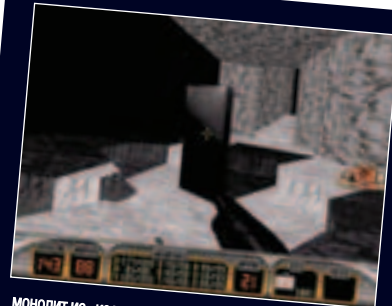
ПЛАГИАТОР ДЮК

Самой яркой особенностью DN3D был, без сомнения, главный герой. Переселившийся в третье измерение из одноименного сайдскроллера Duke Nukem был, что называется, парнем с характером. Там, где спецназовец из Doom только натужно кричал, Дюк раздражался целой тирадой... зачастую бессовестно украденной из той же «Армии Тьмы» («Hail to the king, baby!», «Who wants some?», «Come get some», «That's gotta hurt» и «Groovy!») или из фильма They Live (наша фраза последнего номера за прошлый год: «Пора жевать жвачку и давать пинка под зад, только жвачка у меня кончилась»). На разных уровнях игры, помимо трупа думовского морпеха, были запрятаны также останки Люка Скайуокера и Индианы Джонса. А сам дизайн уровней напоминал о таких фильмах, как Escape From New York (E1L01), The Shawshank Redemption (E1L03, секретный проход за постером с девушкой), The Hunt for Red October (E1L03, назва-

ние субмарины USS Dallas), Aliens (девушки, заточенные в зеленую слизь, умоляющие убить их)... Всего не перечислишь! С одной стороны, дизайнерам можно попенять за вторичность, как это сделал, например, Брюс Кэмпбелл, исполнитель главной роли в фильме Army of Darkness. «Найдите, ребята, нормального сценариста, нечего красть мои коронные фразы!» – возмущался актер во многих интервью. С другой стороны, можно сказать, что авторы DN3D, набравшись вдохновения из многих источников, создали своего рода ультимативную постмодернистскую игру, в которой отгadyвание цитат стало частью геймплея. Каждый «имплантированный» фрагмент, срастаясь с игрой, создает вокруг себя атмосферу фильма, из которого он был позаимствован. Например, встретив в игре уровень, напоминающий корабль USS Enterprise из сериала Star Trek, вы подсознательно будете чувствовать себя участником этой космической саги. Если, конечно, вы знаете, как выглядит Enterprise. Вот вам и вторая причина цитирования!



«ФОТ МИ И ФСТРЕТИТЬСЯ СНОФА, ТОКТОР ТШОНС», – ИЗДЕВАЕТСЯ ДЮК НАД НЕЩАСТНЫМ ИНДИАНОЙ (DUKE NUKEM 3D).



МОНОЛИТ ИЗ «КОСМИЧЕСКОЙ ОДИССЕИ» СТОЯЛИ КУБРИКА (DUKE NUKEM 3D).



А ВОТ И УРОВЕНЬ «ЭНТЕРПРАЙЗ» (DUKE NUKEM 3D).

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.

Программа поощрения постоянных клиентов:
www.club.ultracomp.ru

Доставка

Продажа
в кредит

Сборка
компьютеров
на заказ

Оплата в рублях РФ
долларах США
и евро

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

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

Интернет-магазины: www.ULTRA-online.ru
www.spb.ULTRA-online.ru

Пришло время заменить Ваши старые ПК?

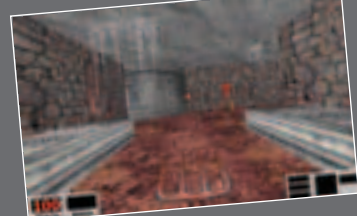
Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах



«ПАНДЕМОНИИМ ШОУ ТЕНЕЙ КУГАРА И ДАРКА» – АЛЛЮЗИЯ НА АНАЛОГИЧНОЕ ЗАВЕДЕНИЕ ИЗ КНИГИ РЭЯ БРЭДБЕРИ SOMETHING WICKED THIS WAY COMES И ФИЛЬМА, ПОСТАВЛЕННОГО ПО НЕЙ. ТОЛЬКО ТАМ БЫЛИ КУТЕР И ДАРК (BLOOD).



КОМНАТА ИЗ ФИЛЬМА SEVEN (BLOOD).



ВИЛЫ – ОРУЖИЕ ПРОЛЕТАРИАТА (BLOOD).

ЧТО РАССКАЗАЛ ПОКОЙНИК?

Интересно, что движок Build, на котором был сделан Duke Nukem 3D, и дальше использовался для разработки «тематических» 3D-шутеров. Эти проекты зачастую упали на киноцитаты при создании образов главных героев и окружающего их мира. Хорошим примером может послужить Blood (1997), творение Monolith Productions. Вместо разухабисто-супергеройской тематики проект эксплуатирует жанр ужасов. Разумеется, здесь первым делом икнулось опять же Брюсу Кэмпбеллу, ибо игра начинается с того, как главный герой Калек, воскреснув в могиле, не находит сказать ничего лучшего, как «I live again» (фраза злого двойника главного героя «Армии Тьмы», которую тот произносит, восстав из мертвых). Забавно, что изначально Калек вооружен обычными вилами – классическим оружием разъяренной толпы крестьян, столь популярным у авторов ран-

них фильмов ужасов («Франкштейн», «Дракула» тридцатых годов XX века). Вообще, можно сказать, что подборка «исходного материала» для Blood была составлена с куда большим вкусом, чем для Duke 3D. Здесь и культовый «готический» боевик «Ворон» (The Crow) – в игре можно найти могилу главного героя Эрика Дрейвена, а сам Калек говорит фразу «Is that gasoline I smell?», также принадлежащую Дрейвену. Тематически перекликается с этой цитатой и крылатое «Люблю запах напалма поутру» (Apocalypse Now). Здесь и хор уродцев, повторяющий «One of us», – отсылка к одной из самых страшных сцен фильма Тома Браунинга The Freaks (1932). А фраза поросенка Порки «That's all, folks», произнесенная загробным голосом Калеба, наоборот, заставит вас посмеяться над ее нарочитой неуместностью. И хоть наша статья только о киноцитатах, стоит упомянуть и об отсылках к Лавкрафту, Шекспиру, Го и Брэдбери.



ИГРА ПО ФИЛЬМУ, КОТОРОГО НЕ БЫЛО

Весьма примечательно отношение к кинематографу шутера Unreal (1998). В игре усматривают сходство не с фильмом, но с популярным сценарием Джеймса Кэмерона под названием Avatar. Кинопроект был в производстве до 1997 года, после чего Кэмерон официально заявил, что работы над фильмом прекращены. Однако в Unreal можно найти ряд вполне очевидных заимствований из этой истории:

- * Главный герой в силу стечения обстоятельств попадает на планету, которая находится под игом космических захватчиков. Пришельцы заставляют аборигенов добывать для них ценную руду (которая, как в сценарии, так и в игре, обладает способностью глушить сканеры). Вначале героя принимают настороженно – ведь он, как и порабителли, тоже «сошел с небес», но потом начинают считать неким мессией.
- * Местные жители называются Na'vi в сценарии Кэмерона и Nali в Unreal. Их внешность можно описать как нечто среднее между Нали и Скааржами.
- * Нали поклоняются богине Vandora. Планета из Avatar называется Pandora, и аборигены также поклоняются ей как божеству.
- * Bansheeray, хищник из Avatar, выглядит, как летающий скат, так же как и Manta Ray из Unreal.
- * Земной корабль в Avatar называется ISV-Prometheus. В add-on'e Return to Na Pali игроку предлагается исследовать разбившийся корабль, тоже называющийся Prometheus.

Полный текст Avatar вы можете найти, например, по следующему адресу в Интернете: http://eyesun.dhs.org/dump/Avatar_by_James_Cameron.txt



ОДИН ИЗ САМЫХ НЕОБЫЧНЫХ ПЕЙЗАЖЕЙ, ОПИСАННЫХ В AVATAR – ГОРНЫЙ КРЯЖ С ОГРОМНЫМИ ВОДОПАДАМИ И ТАКОЙ ВЫСОЧЕННЫЙ, ЧТО ВЕРХУШКИ ГОР ЗАДЕВАЮТ ОБЛАКА. АНАЛОГИЧНЫЙ РАЙОН ЕСТЬ И В UNREAL, ОН НАЗЫВАЕТСЯ NA PALI HAVEN.

Новая тактическая игра, в
разработке которой принимает
участие дизайнер серии
Jagged Alliance Шон Линг

БРИГАДА Е5 НОВЫЙ АЛЬЯНС

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати
профессиональных наемников
и возможность найма
местных жителей >>

Более 30 уровней:
городские кварталы, открытая
местность, **военные базы** >>

Оригинальная система
организации действий,
режим "Умной паузы" >>

Более 100 моделей
стрелкового оружия, а также
гранатометы, ручные гранаты и
холодное оружие >>

Три основные сюжетные линии,
а также возможность
играть **по своему сценарию** >>



«YOU SEE A MAN IN SOME TYPE OF ARMOR», — ГЛАСИТ ОПИСАНИЕ ЭТОГО ПЕРСОНАЖА. ГЕРОЮ FALLOUT ТОЛЬКО ЧТО ВСТРЕТИЛСЯ САМ ЖЕЛЕЗНЫЙ ДРОВОСЕК



РАЗБИТЫЙ ШАТТЛ ИЗ STAR TREK (FALLOUT)

ЯРЧЕ ТЫСЯЧИ СОЛНЦ

Отойдя от шутеров, взглянем на игры других жанров. Ретро-постапокалиптическая серия RPG Fallout стала весьма популярной среди ценителей жанра, во-первых, благодаря своей развитой ролевой системе S.P.E.C.I.A.L. (которая, кстати, является переработанной и упрощенной версией настольной G.U.R.P.S.), а во-вторых, из-за неэзженной в жанре темы. В картину мира после ядерной катастрофы, по версии Black Isle, идеально вписались как мрачные пророчества фантастов, так и веселые намеки на современную поп-культуру. След Годзиллы здесь соседствует с телефонной будкой доктора Ху, куртка Безумного Макса с оторванным рукавом — с хлопьями Cheesy Poofs из

сериала South Park, карлик-организатор боксерских турниров цитирует персонажа X-Files, а зомби в доме престарелых — дедушку Симпсона. Не обошлось и без обязательных кивков в сторону Star Wars и Star Trek. Футуристический кинофольклор придает игре особую убедительность: если мы смотрели, например, антиутопию Soylent Green, то уже знаем, что в будущем будут производиться продукты из человеческого мяса, а поиграв в Fallout, убеждаемся, что «так все и было». Заметим, что большинство цитат намертво вписаны в игру, как бы между прочим проскальзывая в оригинальном тексте. С фильмами также связаны многие случайные события на карте, но даже если иногда чувство меры и изменяет авторам, у них всегда есть оправдание — что только не пригрезится в пустыне под палящим радиоактивным солнцем!

ДВА ГЛАЗА НА ДВОИХ

Всеми любимого Снейка-Змейка Хидео Кодзиме навевал герой фильмов Джона Карпентера «Побег из Нью-Йорка» (1981) и «Побег из Лос-Анджелеса» (1996) Снейк Плискен (его роль в обоих фильмах исполнил Курт Рассел). Снейк Карпентера — заключенный, бывший военный, которого в обоих фильмах отправляют выполнять смертельно опасное задание в обмен на свободу. В MGS3 параллели между героями фильма и игры стали особенно заметными (да, я говорю в том числе и о потерянном глазе). Кроме того, в во второй половине MGS2 Снейк, выступающий в качестве NPC, представляется главному герою именно как Плискин (Pliskin).



ОПЯТЬ ТРОЙКА

Последний проект авторов Fallout, теперь уже в составе Troika Games, — Vampire: The Masquerade — Bloodlines. Здесь дизайнеры Кейн, Боярски и Андерсон не изменили себе, разве что место футуристического обстановки занял вампирский антураж. В период между релизами Fallout 2 и Bloodlines как раз вышли такие ключевые картины, как Blade (1998), Blade II (2002) и Underworld (2003), в которых вампиры вместо черно-красных пелерин облачились в кожаные плащи и ботинки на платформе а-ля «Матрица». Bloodlines, однако, ближе к идее «Ночного Дозора», где вурдалаки, особо не выпендриваясь, скрываются среди обычных граждан, стараясь вести свои дела незаметно. Впрочем, трудно поверить, что авторы Bloodlines смотрели «Дозор», а вот цитаты из Blade (дискотека вампиров, характерная анимация смерти) в игре присутствуют. Так же как и отсылки к невампирским фильмам: любимая игроделами «сценка в подвальчике» из «Криминального чтива», нецензурные диалоги от Гая Риччи и сторож на кладбище Ромеро (надо ли напоминать, что такой фамилией обладает не только бывший дизайнер из id Software, но и режиссер серии фильмов о живых мертвецах?).



THE EVIL, THE EVIL AND THE EVIL

Студия Elixir выбрала для своей игры Evil Genius совсем иной объект для подражания – фильмы о шпионах и, разумеется, злых гениях. Киношная атмосфера стала для авторов самоцелью, которая была успешно достигнута. Точнее сказать, рецепт был таким: взять популярных кинозлодеев и кинорежиссеров и сделать их персонажами своего рода интерактивного 3D-комикса.

Здесь, пожалуй, тот случай, когда лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать. Извольте!



В ЗЛОДЕЕ МАКСИМИЛИАНЕ ЛЕГКО УЗНАТЬ ДОКТОРА ЗЛО, ВЕЧНОГО ПРОТИВНИКА ОСТИНА ПАУРСА. ДОКТОР, В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, ПАРодирует ЭРНСТА БЛОФЕЛЬДА, ЛИДЕРА ПРЕСТУПНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ СРЭСТРЕ ИЗ СЕРИИ ФИЛЬМОВ О ДЖЕЙМСЕ БОНДЕ.



САМЫЙ ЗЛОБНЫЙ АЗИАТ В МИРЕ, ЗЕЛЕНОГЛАЗЫЙ ДОКТОР ФУ МАНЧУ (НА НАШИХ ИЛЛУСТРАЦИЯХ ЕГО ИГРАЕТ КРИСТОФЕР ЛИ), СТАЛ ПРОТОТИПОМ ШЕНА Ю. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ – СЛОВА «EVIL GENIUS» В ИГРЕ И «THE MOST EVIL MAN ON EARTH» ДАЖЕ НАПИСАНЫ ОДНИМ И ТЕМ ЖЕ ШРИФТОМ!



СУПЕРАГЕНТЫ ЖЕ, ВЫСТУПАЮЩИЕ НА СТОРОНЕ ДОБРА И СПРАВЕДЛИВОСТИ, – ВЫПЫТЫЕ ДЖОН РЭМБО, ДЖЕЙМС БОНД И БРЮС «ДРАКОН» ЛИ.

КРАДУЩИЙСЯ ТИТР

Часто предметом цитирования и пародирования в играх были сами названия фильмов. Так, в шутере Outlaws от Lucas Arts, активно эксплуатиравшем тему Дикого Запада, даже настройки сложности вместо обычных Easy, Normal и Hard назывались Good, Bad и Ugly (отсылка к вестерну Серджио Леоне The Good, the Bad and the Ugly (1966)). Жрица Луны, персонаж Warcraft III, будто бы обращаясь к своему тигру, произносит фразу «Crouch, tiger! I sense a hidden dragon!» (сами догадайтесь, какой фильм имелся в виду). Названия некоторых миссий в GTA III также перефразируют заглавия известных кинолент, например, Drive Misty For Me намекает на триллер Play Misty For Me («Сыграй мне «Туманно») с Клинтом Иствудом. А если собрать вместе задания Марти Чонкса (The Crook, The Thieves, The Wife, Her Lover), то прочитаем немного измененное The Cook, The Thief, His Wife & Her Lover («Повар, вор, его жена и ее любовник» (1989), фильм Питера Гринуэя). Согласитесь, ловко запрятанное «пасхальное яйцо»!

КРИК ЗАКЛИКАННОЙ ДУШИ

Взглянем на другой интересный пример эксплуатации крылатых фраз из кино – серия Warcraft/StarCraft компании Blizzard. Наверняка многие из вас знают о фирменной «фишке» этих RTS – если персонажа многократно кликнуть мышкой, он начнет произносить различные забавные фразы. В Warcraft 2 было не так уж много разных юнитов, тексты у них были незамысловатыми, но по большей части оригинальными. В StarCraft появились уже три противоборствующие стороны, и каждую надо было озвучить. Некоторые механизмы или монстры выражались выражались весьма невнятно (впрочем, протоссы Probe бибикали совсем как R2D2), но те, кто хоть как-то смахивал на людей, зачастую цитировали что-нибудь из классики. Огнетчики, например, признавались, что «любят запах напалма» (ой, как оригинально!), а также спрашивали, что мы хотим узнать о пропане, повторяя фразу Хэнка Хилла, героя мультсериала King of the Hill. Шагающий робот Goliath думал, что он E-209 из фильма Robocop, High Templar изображал Дарта Вейдера («I find your lack of control disturbing!»), а женщина-пилот транспортного корабля раньше работала на той же должности в фильме Aliens.

Warcraft III и его add-on, The Frozen Throne, вновь потребовали немалых творческих усилий от отдела «придумывания откликов для юнитов». Результаты, впрочем, были действительно впечатляющими – сотни восклицаний, жалоб, шумелок и кричалок. Здесь и самоирония («For Aiar... I mean, Ner'Zul' – спохватывается один из юнитов, вспоминая, что он уже не в Starcraft), и пародия на ток-шоу (вы можете услышать этот небольшой скетч, пощелкав по Pit Lord'y), и неперенные ссылки на «Звездные войны» («Я не та дриада, которую вы ищете»), «Симпсонов» («D'oh» крестьянина и дриады), и даже, кажется, на «Сейлормун» («Свет, дай мне силу», – говорит принц Артак). Крестьянин и рыцарь всюду цитировали Monty Python and the Holy Grail, Far Seer говорил: «I see dead people» («Шестое чувство» – вы ведь знали, правда?), а некромант вторил ему: «I see undead people». Хотя эти фразочки, по сути, были гипертрофированными «пасхальными яйцами» и, вроде бы, имели мало отношения к игровому процессу, мало кто мог устоять перед искушением помучить тот или иной юнит мышкой и послушать, что он имеет сказать по этому поводу.



DONKEY KONG (СЛЕВА) И KING KONG

КИНО-КОНГ И ИГРО-КОНГ

Гораздо более прогрессивным подходом, на мой взгляд, является заимствование из кино самих механизмов игрового процесса. Здесь хорошим примером станут две игры, созданные по мотивам фильмов о Кинг-Конге.

Первая – это знаменитый Donkey Kong, дебют Марио и, собственно, Данки Конга. Сигэру Миямото вроде бы признавался, что сюжет игры навеяла сказка «Красавица и чудовище», но это свидетельствует только о том, что либо маэстро сказку не читал, либо ее японская версия сильно отличается от классической. А вот схожесть с историей о Кинг-Конге налицо: гигантская обезьяна, восседающая на вершине многоэтажного строения; девушка, пленница мегагориллы, находящаяся с ней в «сложных» отношениях; наконец, само имя «Конг» – свидетельство вполне очевидные. Кинг-Конг, более «человечный» (хотя бы внешне) собрат японца Годзиллы, пришелся по душе Миямото... и сделал его знаменитым.

Вторая, несправедливо менее известная игра с кинг-конговскими мотивами – Rampage (1988). В ней дела принимают совсем иной оборот – игроки здесь не спасители принцессы, а самые что ни на есть гигантские монстры-разрушители. Трое мутантов – ящерица, горилла и волк – разрушают небоскреб за небоскребом, уровень за уровнем, попутно борясь с вертолетами, танками и пехотой и закусывая подвернувшимися под руку горожанами. Есть в игре и классический мотив «таскания в лапе красивой девушки с неясными целями» – за переноску красавицы игроку полагается бонус. Игра и ее продолжения, Rampage 2: Universal Tour (1997) и Rampage World Tour (1999) были изданы практически на всех платформах, включая портативные консоли и игровые автоматы. Возможно, что после выхода нового фильма о Кинг-Конге от Питера Джексона, наряду с официальной игрой по фильму, появится и очередная часть Rampage.



RAMPAGE (СЛЕВА) И KING KONG

МУМИЙ ПРИНЦ

Создатели «нового, улучшенного» принца Персии явно черпали вдохновение в фильмах «Мумия» и «Мумия возвращается». Враги Принца рассыпаются в песок точь-в-точь, как анубисы из второго фильма; красноюрбанные басурманы из Prince of Persia: Warrior Within очень похожи на прислужников Имхотепа. Сам же принц в The Sands of Time несколько напоминает Рика, а в Warrior Within – уже восточного мачо Ардет-бья, тоже в своем роде принца, а также мастера управляться с кривым клинком.



Следы «Мумии» мы заподозрили и в третьем Broken Sword, однако дизайнер Тони Уорринер уверил нас, что «все совпадения случайны».



АВТОСАЛОН

«Исклюзив-Авто»

МАРТ 2005

БОЛЕЕ 700 ЛУЧШИХ АВТО СО ВСЕХ УГОЛКОВ МИРА!

Buick Special



\$ Звоните!

Модифицированная версия классического автомобиля! Современная «начинка» в оригинальном кузове.

Lancia Delta S4



\$350 000

Невероятно мощная полноприводная машина, 449 лошадиных сил. Уникальный окрас кузова!

Mini Marcos GT



\$25 500

Передний привод, классический дизайн, отличная управляемость.

Mazda RX-8 Type-S



\$27 500

Мощный двигатель, элегантный облик, 2003 г. выпуска, отличное состояние!

Ford GT



\$149 880

Любимый автомобиль Казуоки Якути, 550 л.с., бескомпромиссная мощь.

Toyota 88C-V



\$2 500 000

780 лошадиных сил. Одна из быстрых машин на планете!

VW Beetle



\$14 430

Классика не выходит из моды. VW Beetle, полностью отреставрированный, к вашим услугам!

Renault Alpine A110



\$30 130

Абсолютная классика, двигатель 1.6 литра, 1973 год. Заднее расположение двигателя, цвет – «альпийский голубой».

TVR Tuscan Speed Six



\$94 050

Впечатляющий стиль, задний привод. Штуковое производство, год выпуска 2000. Без пробега по России.

Toyota Celica



\$350 000

Классический полноприводный раллийный автомобиль, выигравший немало гонок. 295 л.с., 1994 г. выпуска.

Pagani Zonda S



\$450 040

Итальянский суперкар изысканного дизайна. Мощность двигателя: 542 л.с. Цвет – «серебристый металлик».

Nissan 350Z



\$ Звоните!

Специальная редакция бестселлера от Nissan, созданная к выходу Gran Turismo 4. Без пробега.

PlayStation 2

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ GRAN TURISMO 4!

ТОЛЬКО ДЛЯ ТЕХ, КТО СДЕЛАЕТ ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ЗАКАЗ НА GRAN TURISMO 4 ДО 1 МАРТА 2005 ГОДА!



- Заполните анкету в одном из магазинов «Союз», «Видеоплэнд», GamePark, на сайте WWW.GT4.RU или разместите заказ на игру в интернет-магазине www.e-shop.ru.
- Получите по почте коллекционный DVD-диск GT4 Experience с фильмом о создании Gran Turismo 4 и дополнительными материалами по играм для PlayStation 2 и PSP, а также купон, подтверждающий ваше право на покупку коллекционного издания.

- Предъявите купон при покупке игры в одном из указанных магазинов и получите коллекционное издание по цене стандартной версии игры.

Все подробности – на WWW.GT4.RU и в магазинах!

WWW.GT4.RU

GRAN TURISMO 4 – ТЕСТ-ДРАЙВ ДЛЯ ВСЕХ ЖЕЛАЮЩИХ!



All trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



НА СКРИНШОТАХ ПЕРСОНАЖИ ВСЕГДА НЕПОДВИЖНЫ, ТАК ЧТО ПОВЕРЬТЕ НА СЛОВО: ВСЕ ТРИ ИЛЛЮСТРАЦИИ ИЗОБРАЖАЮТ SLOW MOTION. СЛЕВА НАПРАВО: MATRIX, MAX PAYNE, BLOODRAYNE.

ТОРМОЗИ!

Вышедшая в 1999 году «Матрица», кроме философской истории, запомнилась зрителям своими спецэффектами. Не то чтобы slow motion («рапид», ускоренная съемка, при воспроизведении вызывающая эффект замедления действий) не был известен до этого, но именно киберпанковская притча братьев Вачовски послужила причиной нового всплеска популярности «кинетормозилок». Сцены с «зависанием в воздухе» и «уклонением от пуль» с момента выхода фильма были скопированы и спародированы, наверное, сотни раз в живом и анимационном кино, а также в компьютерных играх. Здесь, конечно, классикой жанра является Max Payne (2001), история, нуаровская по сути, но «матричная» на вид. Парящий в воздухе Макс стал своего рода символом новых горизонтов игровой индустрии, и также породил множество подражаний.

Slo-mo стало золотым дном: его программная реализация оказалась намного проще, чем киновариант с живыми актерами. Действительно, чего-чего, а заставить игру тормозить может любой программист, да и висят в воздухе компьютерные персонажи более охотно, чем обычные люди. При этом замедленное действие, во-первых, весьма выигрышно смотрится, а во-вторых, является существенным расширением геймплея, позволяющим игроку справляться с быстрыми противниками, а также, например, уклоняться от пуль. Мы не будем перечислять здесь все игры, использующие slow motion, – вы наверняка знакомы со многими из них. Как бы ни назывался этот эффект – «прилив адреналина» (Chaser), «ярость убийцы» (Bloodrayne) или «замедление времени» (Scrapland), суть его была всегда одна и та же. Свежую струю в застоявшееся болото игровых киноэффектов внес супергерой Viewtiful Joe (2003).

СДЕЛАЙТЕ НАМ VIEWTIFUL

Подход Capcom Studio 4, разработчиков игры про «смотрительно-лепного Джо», оказался так же гениален, как и прост. Действие этого сайдскроллера происходит в Стране Кино. Взяв три киноспецеффекта: замедление, ускорение и наезд камеры (zoom), авторы VJ связали с каждым из них не только изменение «точности зрения», но и соответствующую реакцию игрового мира. То есть, например, slow motion не только отображает действия персонажей с замедлением – этот эффект действительно их замедляет, в результате чего, например, вертолет может рухнуть на землю, потому что его пропеллер резко сбавит обороты. В продолжении игры Viewtiful Joe 2 (2005, см. «СИ» № 179) к списку действенных эффектов добавился троекратный повтор – тоже вещь, в кинематографе давно известная, но успешно игнорируемая создателями игр до сей поры.

Интересна и сюжетная часть игры. Авторы иронизируют не только над кинематографическими штампами, но и над вполне конкретным «штамповщиком» – Джорджем Лукасом. В толстяке капитане Блю, который в прошлом был самым успешным в мире продюсером, легко узнать исписавшегося мэтра развлекательной индустрии.



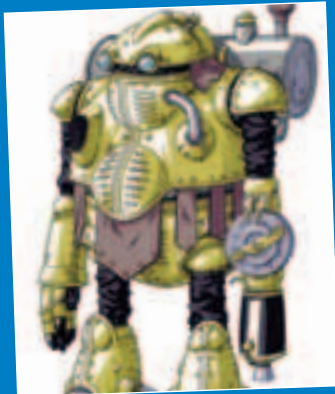
ВО ВТОРОМ VIEWTIFUL JOE РАЗРАБОТЧИКИ ПРОДОЛЖИЛИ ИЗДЕВАТЬСЯ НАД КИНЕМАТОГРАФОМ...



ПРОТОТИПОМ КАПИТАНА БЛЮ ПОСЛУЖИЛ САМ ДЖОРДЖ ЛУКАС.

САМЫЕ-САМЫЕ

Наряду с играми, полными киноцитат, можно выделить и самые цитируемые фильмы: некоторые очевидные выводы вы уже могли сделать и сами, прочитав основной текст статьи. Пальма первенства, без сомнения, принадлежит «Звездным войнам». Классическая трилогия, созданная по мотивам «дзидайгеки» – японских фильмов о самураях, пришлась по душе не только американцам и европейцам (примеры – в основном тексте статьи), но и азиатам. Например, сам Хиرونобу Сакагути проводит аналогии между Сидом, постоянным персонажем серии Final Fantasy, и Йодой. Также во многих играх серии фигурирует парочка персонажей, которых зовут Biggs (Vicks) и Wedge (обычно это два солдата). Их имена взяты из IV эпизода «Звездных войн» – так звали пилотов-повстанцев, товарищей Люка Скайуокера.



Скромный труженик R2D2, низенький и круглоголовый, покорила и японцев, и корейцев. Его товарищ-зазнайка C3PO не заслужил такого признания. Слева направо: R2D2 и C3PO, Robo (Chrono Trigger), Ershin (Breath of Fire IV), Ullashong (Tango & Ullashong).

Заметим, что эпизоды I и II менее популярны, чем остальные. Видимо, к моменту появления The Clone Wars в игровой индустрии уже хватало своих клонов. Впрочем, другая трилогия Лукаса – о похождениях Индианы Джонса – также попадает в первую десятку по цитируемости. Pitfall: The Mayan Adventure, Montezuma's Revenge, Tomb Raider, Grom, Bloodrayne – вот лишь первые названия, которые приходят в голову. Помимо самого Генри Джонса-младшего, разработчикам игр пришлось по душе и антигерои серии – «страшные, но симпатичные» нацисты, вечно находящиеся в поисках очередных оккультных реликвий.



Отдельно можно упомянуть и «тематические фильмы», к которым игроделы обращаются при необходимости изобразить какие-то конкретные исторические события или определенную ситуацию. Так, в редкой игре по Второй мировой нет сцены высадки на пляже Омаха в духе фильма «Спасение рядового Райана», модная в последнее время тема войны во Вьетнаме не обходится без цитирования «Апокалипсиса сегодня», старые истории о вампирах (Castlevania) «рифмуются» с «Дракулой», новые – с Blade, а разработчики игр с участием зомби и истребителей «живых мертвецов» по-прежнему черпают идеи в неоднократно упомянутой в нашем материале «Армии Тьмы» (вы слышали, что для Resident Evil 4 даже разработан контроллер в виде бензопилы?).



СЛЕВА – КОНЦЕПТ-АРТ ЛЕТАЮЩЕГО МОНСТРА ИЗ BEYOND GOOD & EVIL, СПРАВА – КАДР ИЗ АНИМЕ NAUSICAÄ OF THE VALLEY OF THE WIND.

BEYOND GOOD & EVIL: КРОССКУЛЬТУРНЫЙ МИКС

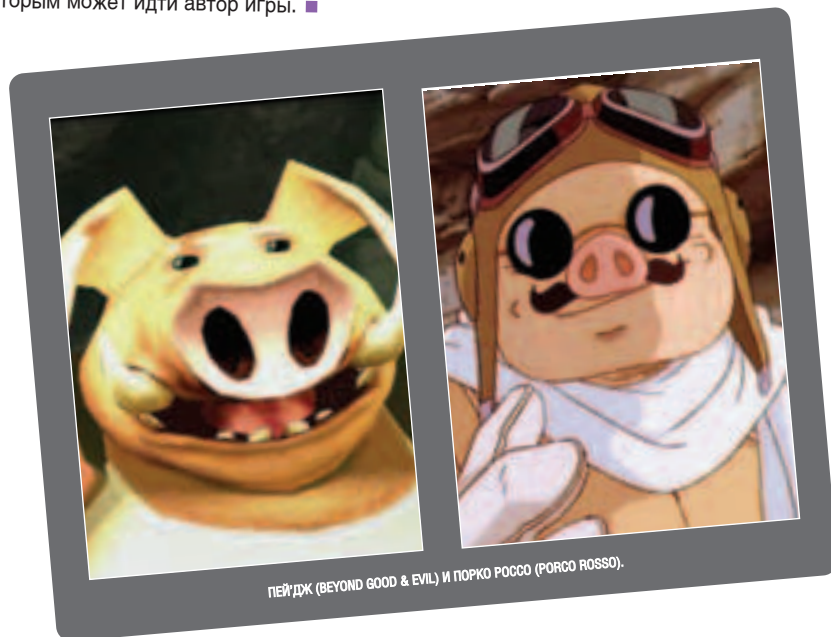
Viewtiful Joe – пример того, какие интересные результаты получаются при смешении в играх западных и восточных мотивов (в том числе и кинозаимствований). Другой характерный образец кросскультурного продукта – игра Beyond Good & Evil (2003). Дизайнер Мишель Ансель в своих интервью рассказывает, что вдохновлялся работами как игрового дизайнера Сигэру Миямото (сериал The Legend of Zelda), так и аниматоров Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты. И если цитаты из Такахаты просматриваются не так явно, то связь игры с работами Миядзаки сильна и многогранна. Например, вступление к игре напоминает завязку «Принцессы Мононоке»: защищая своих подопечных от злого существа, героиня (герой в фильме) «подхватывает» от него проклятье. Совпадают многие детали – так, в конце сцены убитый монстр буквально тает, оставляя после себя только ключевой предмет – пулю в «Принцессе Мононоке» и жемчужину в BG&E. Тема героя, который сам еще не вполне взрослый, но уже несет ответственность за других, роднит BG&E и такие фильмы, как «Навсикая из Долины Ветров» (Nausicaä of the Valley of the Wind) и та же «Принцесса Мононоке». Только черно-белая правда этих фильмов, где нет абсолютных злодеев, а есть люди, движимые определенными целями, сменяется достаточно четким разграничением «хороший-плохой». «Секрет» Корпуса Альфа в деле оказывается ясным с самого начала, и основной интригой является выяснение связей с пришельцами самой Джейд, а не этой организации.

Здесь как раз можно заметить схожесть «За гранью добра и зла» с фильмом Alien: Resurrection французского режиссера Жана-Пьера Жене. В этой картине героиня, противостоящая чужим, внезапно осознает, что сама принадлежит к инопланетной расе, с которой она воюет. То же самое происходит и с Джейд, что, впрочем, не мешает ей расправиться с захватчиками. Вот только означает ли это победу, и чью?

Можно найти в BG&E и темы из другого фильма Жене, «Город потерянных детей» (La cité des enfants perdus, 1995). Героиня фильма, Миетт, – старшая девочка в приюте для брошенных детей. Некая таинственная организация «циклопов» похищает детей и увозит их на маяк, где безумный ученый Кранк пытается отобрать у них мечты. Когда «циклопы» забирают младшего брата Миетт, она отправляется на помощь, сопровождаемая цирковым силачом Уаном. Поменяв «циклопов» на Корпус Альфа, младшего брата – на дядю, а циркового силача – на солдата Аш-Два, получим одну из основных сюжетных перипетий игры. «Странная» цветовая палитра и атмосфера маленького портового городка также объединяют фильм и игру, хотя похожий городок со множеством каналов изображен и в аниме Porco Rosso. Обилие в игре различного рода летательных аппаратов – это уже снова реверанс в сторону Миядзаки, известного любителя самолетов. Музыка Кристофа Эраля в Beyond Good & Evil перекликается с мелодиями Джо Хисаиси из «Принцессы Мононоке». А один из центральных персонажей игры, дядюшка Пейдж, здорово напоминает героя фильма Porco Rosso.

Начнем с того легкозаметного факта, что Порко, как и Пейдж – человекообразная свинья. Правда, «свинство» Порко приобретенное, а не врожденное, как у Пейджа. Неудивительно также, что псевдоним героя Миядзаки, переводящийся как «Алый свин», перекликается с позывными Пейджа «Дикий вепрь». Оба героя являются пилотами, оба живут на острове и находятся в сложных отношениях с господствующим режимом. Отношения Пейджа и Джейд напоминают то, как относятся друг к другу Порко и Фио, разве что Джейд не пытается сделать из Пейджа человека. В начале фильма Порко спасает от пиратов маленьких девочек, а у Пейджа и Джейд на маяке, как мы знаем, находится детский приют. Интересно также, что самолет Порко, равно как и ховеракфт Пейджа, являются ссылками на команду создателей – на двигателе аэроплана можно прочесть надписи Ghibli (название студии, под знаменем которой творит Миядзаки), а ховеракфт работает на движке модели «Бодэ и Лувьер» – это фамилии программистов проекта Beyond Good & Evil.

Значит ли все это, что у Анселя и команды получилась плохая, вторичная игра? Безусловно, нет. Все аллюзии, отсылки и общие темы лишь цементируют повествование, сама же история оригинальна даже для фильма, не говоря уж об играх. Здесь можно смело говорить о творческом переосмыслении опыта предшественников, и это, без сомнения, самый правильный путь, которым может идти автор игры. ■



ПЕЙДЖ (BEYOND GOOD & EVIL) И ПОРКО РОССО (PORCO ROSSO).

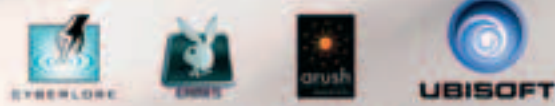
Играй со мной

PLAYBOY

THE MANSION™



Лицам до 18 лет
НЕ рекомендуется!



© 2004 Playboy, PLAYBOY, RABBIT HEAD DESIGN and THE MANSION are marks of Playboy and used under license by ARUSH Entertainment and GROOVE Games. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Где купить игру? - В магазинах крупных торговых центров или по тел.: 800 100 00 01, e-mail: byka@byka.ru



Darkwatch

В одночасье он обрел силы, к которым обыкновенные вампиры идут годами...



ИЕРИХОН КРОСС, АГЕНТ ТЕМНОГО ДЗОРА. ВООРУЖЕН И ОЧЕНЬ ОПАСЕН.



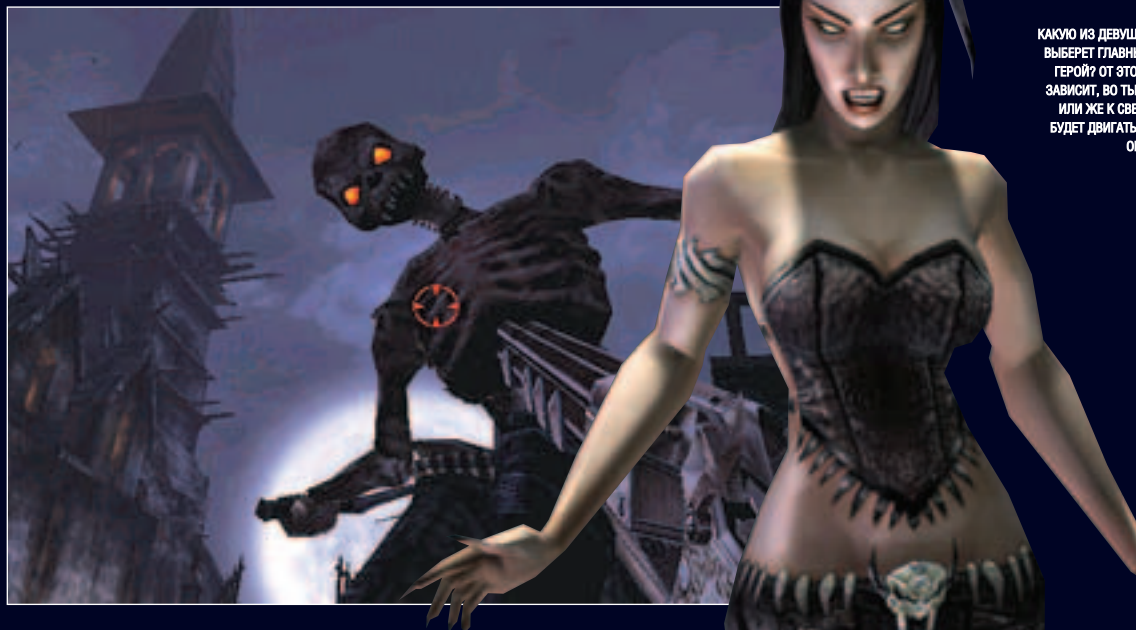
Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega Sammy
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Sammy Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года (США)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.darkwatch.com>

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



КАКУЮ ИЗ ДЕВУШЕК
ВЫБЕРЕТ ГЛАВНЫЙ
ГЕРОЙ? ОТ ЭТОГО
ЗАВИСИТ, ВО ТЬМУ
ИЛИ ЖЕ К СВЕТУ
БУДЕТ ДВИГАТЬСЯ
ОН...

ВЕРНЫЙ СКАКУН

Не только в Wanda to Kyozou четвероногий друг будет полноценным персонажем игры. Shadow, лошадь Кросса, становится первой жертвой своего хозяина. Убегая от укусившего его вампира, герой вынужден воспользоваться кровью своего друга. Так Shadow... тоже становится вампиром! Пока неясно, будет ли она питаться кровью врагов, однако ездить на ней можно, как и на обычном животном. Вот только управлять нельзя – все сцены, где Кросс восседает на лошади, являются «шутером на рельсах» – можно лишь ускорять или замедлять лошадь, да крутить пистолетом во все стороны. Интересная фишка такова: герой может использовать Shadow в качестве живого щита, свесившись с одного из боков животного и высовываясь для стрельбы по врагам.



В былые времена Иерихон Кросс (Jericho Cross) промышлял грабежом поездов. Обыкновеннейшее дело – как известно любому цивилизованному европейцу, на Диком Западе им занимались все кому не лень; это как российское распивание водки на пару с облаченным в шапку-ушанку медведем. Закончилась бы история Иерихона звездой шерифа на груди или ве-

ревкой на шее, если бы на сцене не появился вампир, укусивший незадачливого преступника. Уготована ему была судьба тяжелая – пить кровь ни в чем не повинных людей, сеять смерть и разрушения. Недолго сеять – ведь за деяниями сверхъестественных существ приглядывает Дозор. Не Дневной, не Ночной и даже не Сумеречный, а Темный. Darkwatch, собственно.

Нашему герою повезло несказанно. Вампиров-новичков дозорные уничтожают сразу, на месте, пока они слабы и беспомощны. Но Иерихона укусил не рядовой кровосос, а Повелитель всей нечисти Соединенных Штатов Америки. Руководство Дозора сочло возможным оставить попавшего к ним вампиреныша в живых и провело ритуал, замедливший продвижение героя к Тьме. Так Иерихон стал верным агентом Дозо-

«Вампиризация» сеттинга и идея о существовании тайного общества помогла сделать Дикий Запад «альтернативным». Так в Darkwatch появились ракеты, автоматы и техника.

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

На свой ключевой проект Sammy Studios охотно тратит деньги заокеанского владельца. Например, была приобретена полноценная студия motion capture со всем оборудованием, использовавшимся для фильмов The Matrix Reloaded и The Matrix Revolutions, а также игры the Enter the Matrix. В Darkwatch используется смесь motion capture и традиционной анимации (в основном для монстров, чьи пропорции сов-

сем уж не похожи на человеческие). Это сильно ускоряет работу и делает все движения героев куда более реалистичными. Мощности студии, впрочем, все равно недозагружены – в планах есть предоставление их другим компаниям для разовых работ. Sammy Studios лицензировала движок Havok 2 для реализации правильной физики. Все монстры оседают на землю и отлетают назад от выстрелов

в соответствии с моделью rag doll (т.е. тряпичной куклы). Напомним, что Havok 2 применялся, например, в Half-Life 2 и Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy. Наконец, Sammy Studios работает над полноценным мультиплеерным режимом – именно в этом, напомню, слабым оказался Red Dead Revolver. Разработчики заявляют, что он будет как на Xbox, так и на PS2.



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



«БОЛЬШОЙ ПУШКЕ – БОЛЬШОЙ МОНСТР», – ПРОИЗНЕС ИЕРИХОН И НАЖАЛ НА КУРОК.



Мир вампиров – богатая и пока не вышедшая в тираж тема; он пугает до чертиков Солида Снейка, но современную молодежь скорее привлекает.

ра, выполняющим между делом задачи по защите простых смертных от сил зла. Главная же его цель – уничтожение Повелителя; только это может вернуть герою человеческий облик, отдать долг Дозору и спасти Дикий Запад от нашествия орд живых мертвецов. Пока же отравленная кровь в жилах Иерихону лишь помогает – в одночасье он обрел силы, к которым обычные вампиры идут годами и столетиями.

ГОТИЧЕСКАЯ АЛЬТЕРНАТИВА

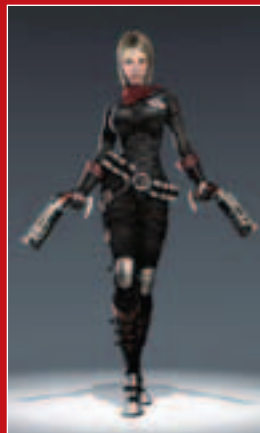
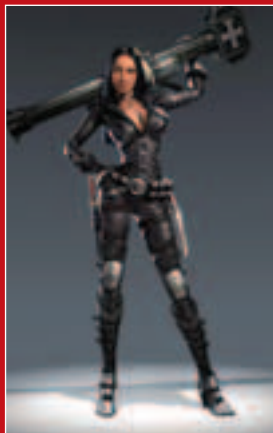
Выпускать FPS на рынок в дни, когда геймеры еще не устали от Doom 3, Halo 2, Killzone, Metroid Prime 2: Echoes и Half-Life 2, а на горизонте видны контуры Far Cry Instincts и TimeSplitters: Future Perfect, небезопасно, но Darkwatch – игра иного плана. Самый громкий проект американского подразделения Sammy неофициально призван показать всему миру, на что способна мало-

известная пока студия с солидной финансовой поддержкой одного из самых богатых игровых издателей. Darkwatch создается с нуля – в отличие от боевика по мотивам сериала The Shield или пародии на шпионские истории Spy Fiction. Ключевой частью проекта являются уникальные герой и сеттинг; на этом поле Sammy Studios надеется сыграть хотя бы на равных с лидерами жанра. Да, я знаю, что существуют «Вампирские хроники» Энн Райс, Helsing и Vampire Hunter D, Blade и Buffy the Vampire Slayer. Однако Кодзи Игараси (создатель Castlevania) еще ни разу не был обвинен в заимствовании у Брэма Стокера. Мир вампиров – богатая и пока не вышедшая в тираж тема; он пугает до чертиков Солида Снейка, но современную молодежь скорее привлекает – готические мальчики и девочки встречаются сейчас куда чаще, чем изучающие эльфийскую

мову толкиенисты. Новое повествование на эту тему востребовано, благо в нем есть и уникальный элемент – все действие помещается на Дикий Запад. Как признаются разработчики, подобное решение им поначалу казалось не вполне верным. Ведь хороших игр-вестернов на рынке было слишком мало, и почти все относились к жанру шутеров для светового пистолета. Развевал сомнения боссом Sammy Studios успех Red Dead Revolver (напомним, в одно время Сартот прикрыв этот проект, и наше счастье, что Rockstar купил права на него!). Основная проблема вестернов в том, что оружие тех времен не отличается разнообразием, да и для массовых перестрелок не годится – одна только перезарядка револьвера отнимает кучу времени. Симулятор ковбоя в лице Red Dead Revolver смог завоевать внимание геймеров

МАЛО ДРУЗЕЙ

В одиночку воевать со всем миром вас не заставят. В качестве напарниц герою назначат двух агентов Дозора – Талу (Tala) и Кэссиди (Cassidy). Обе девушки играют важную роль в сюжете Darkwatch. Кэссиди – голубоглазая блондинка, типичная американская красотка. В ее прошлом, однако, есть трагические события – в память о них она и расстреливает вампиров налево и направо. Эта девушка влияет на Кросса положительно, не позволяет ему забывать о том, кем он был до укуса. Напротив, Тала – черноволосая роковая женщина, обожающая кровь и насилие. Для нее работа в Дозоре – отличный повод для того, чтобы выплеснуть свою агрессию. Она жаждет власти и не остановится ни перед чем, чтобы добраться до вершины карьерной лестницы. Интересно, что Sammy Studios планирует выпустить серию графических новелл (комиксов, если угодно), посвященных обоим девушкам.



ПСИХОТОКСИК ВРАТА АДА



Darkwatch

Т? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



В ТАКИХ ДЕКОРАЦИЯХ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ БАНДИТЫ ЛЮБИЛИ СТРЕЛЯТЬ ДРУГ В ДРУГА.

ХОРОШИЙ ВАМПИР, ПЛОХОЙ ВАМПИР

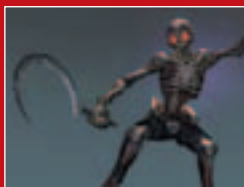
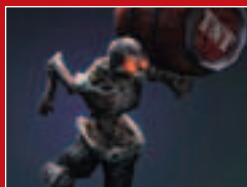
Таланты вампира (в игре они зовутся «Brands») раскрываются у Иерихона не просто по мере прохождения. В Darkwatch время от времени попадают сцены, где герой вынужден сделать выбор в пользу зла или добра. Например, если ему встретится свежееукушенная вампиром девочка, он может либо пристрелить ее, чтобы не мучалась, либо высосать отравленную кровь из ранки. Это решение повлияет не только на дальнейшее развитие сюжета и, в конечном итоге, финал. За хорошее деяние Кросс получит одну способность, за плохое – другую. Так что, если хотите оценить все таланты вампира, проходить игру придется как минимум два раза.



МНОГО ВРАГОВ



На пути агента Дозора встанут превращенные в нежить обитатели Дикого Запада. Бывшие фермеры и рудокопы с косами и топорами – пушечное мясо. Девочки из салунов после смерти обретут способность летать и оглушать пронзительными криками – типичные банши, зловредные духи. Встретятся опухшие от выпитой крови вампиры – они плюются отравленной жидкостью. Восстанут из праха коренные обитатели этих земель – изведенные бледнолицыми индейцы. На более поздних стадиях появятся бывшие агенты Дозора, отринувшие свои идеалы и вставшие на путь зла. А ведь будут еще и боссы – огромные, злобные и хитрые существа. О них, правда, разработчики пока ничего не рассказывают – готовят сюрприз геймерам и конкурентам.



и на таком материале, однако Sammy Studios нужен был FPS с набором оружия не хуже, чем у именитых конкурентов. «Вампиризация» сеттинга и идея о существовании тайного общества помогла сделать Дикий Запад «альтернативным» – как в аниме-сериале Trigun. Так в Darkwatch появились ракеты, автоматы и техника. Интересные результаты выявили опросы геймеров в США и Европе. Для американцев эпоха Дикого Запада – конкретный исторический период; соответственно, вестерн – исторический боевик (каким для нас

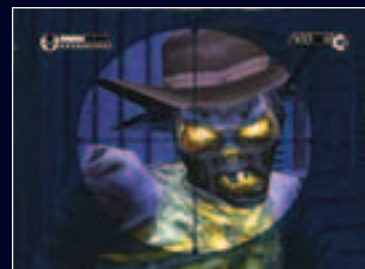
стала бы игра, например, по мотивам «Гардемаринов»). А вот европейцы представляют себе некий полужантезийный мир, имеющий мало отношения к действительности. Так что жители Старого Света, скорее всего, и не заметят в Darkwatch ничего странного – как для американцев пустым звуком были все русские несурезицы в Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

CONSOLE-STYLE FPS

Путь к сердцу геймера у Darkwatch стандартен: громкая презентация на E3 2004, где бодро выглядящий

босс Sammy Studios в солидном павильоне-кинотеатре (лишь чуть менее пафосном, чем у Square Enix) лично демонстрировал сюжетные ролики и отрывки геймплея, в конце года – демо-версия с двумя уровнями, а на E3 2005 почти наверняка будет показан финальный вариант игры, который к тому времени уже поступит в продажу. Darkwatch не планируется издавать на PC; возможно, это и станет причиной его успеха. Ведь если отвлечься от сеттинга и связанных с ним геймплейных элементов, то видно, что игра по-

КРОВЬ ПЛОХО ПЕРЕВАРИВАЕТСЯ ЭТИМ СУЩЕСТВОМ. ИЗЛИШКАМИ ОН ПЛЮЕТСЯ ВО ВРАГОВ.



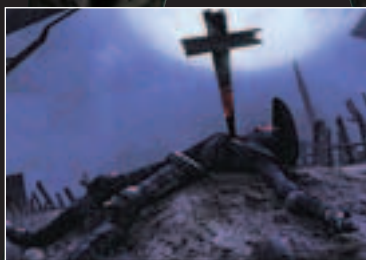
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



АТАКА НА ПОЕЗД – НЕПРЕРЫВНЫЙ АТРИБУТ ЛЮБОГО ВЕСТЕРНА, ДАЖЕ ТАКОГО НЕТРАДИЦИОННОГО.



ЗЛЫЕ ЗОМБИ – ВРАГИ ПРОСТЫХ ЛЮДЕЙ. ОТ НИХ ЗАЩИТИТЬ МОГУТ ТОЛЬКО АГЕНТЫ ТЕМНОГО ДОЗОРА.



хожа на TimeSplitters – лучший и самый правильный чисто консольный FPS с интересным сюжетом и отзывчивым управлением, не ориентированным на связку «мышь и клавиатура». Раскладка кнопок на джойпадах для PS2 и Xbox, естественно, стандартна, однако разработчики смогли правильно настроить чувствительность аналоговых рукояток по отношению к темпу игры в целом; геймер может очень быстро освоиться и начать быстро бегать, плавно стрейфиться, активно прыгать и стрелять по врагам, не боясь потерять ориентацию. Повлияли на Darkwatch и новейшие хиты – Halo 2 и Killzone. Мистер Кросс может одновременно носить с собой не более двух пушек (не считая динамитных шашек), умеет пользоваться стационарными пушками и водить технику. Прямых заимствований, сразу оговорюсь, нет – есть соответствие текущему уровню развития видеоигр. Ведь смешно же заявлять, что в Red Dead Revolver изобрели сцену с ограблением поезда. А даже если это и заимствования – пусть! Вампирские способности делают Darkwatch уникальным FPS. С самого начала игры герой может защищаться от тучи пуль специальным магическим щитом, исключительно высоко прыгать и, переключаясь в режим Blood Vision, видеть «в инфракрасном диапазоне», отделяя людей от нечисти, а обычные объекты – от магических (так, например, можно искать тайники с оружием). Продвигаясь по игре, мистер Кросс обзаводится новыми способностями – вроде временного бессмертия с усилением

атак. Все эти фишки часто встречаются в боевиках от третьего лица, но в FPS – редкие гости. Наконец, есть еще миссии на лошади – например, захват поезда в классическом вестерновском стиле – и ситуации, когда герой использует технику (настоящий паропанк!). К последней относится, например, Coyote – боевая машина с установленным на ней пулеметом Гатлинга. Геймплей Darkwatch в нужной мере интегрирован с сюжетом, кинематографичности происходящего уделено немало внимания. По крайней мере, в двух представленных прессе уровнях – всего же нам обещают девять. Один-два, кстати, будут проходить не в кромешной тьме, а при солнечном свете. Ведь главный герой – не совсем вампир, и днем ему необязательно спать в гробу, как всем известному злодею из Трансильвании. Сценаристы используют это, чтобы раскрыть человеческие стороны характера персонажа, а специалисты по геймплею превращают Darkwatch временно в некое подобие stealth action – когда все сверхъестественные способности исчезают и мистер Кросс становится очень уязвимым. Относительно будущего Darkwatch сложно давать прогнозы – все-таки ничего хорошего Sammy Studios нам до сих пор не представила (сериалом Guilty Gear, напоминаю, занималась Arc System Works). Но удивил же нас Red Dead Revolver, правда? И у Darkwatch есть все шансы занять достойное место под солнцем. Или, если учитывать тематику игры, под луной. ■

МОЩНОЕ ОРУЖИЕ

Отстреливаться из шестизарядного револьвера от орд зомби – занятие для самоубийц. Именно поэтому Sammy Studios предлагает набор оружия, улучшенный с помощью специалистов Дозора. Таким образом, к нему добавляются как технические, так и магические инновации, «подтягивающие» пушки до уровня видов оружия из обычных FPS. Например, все тот же револьвер превращен в 24-зарядный, да еще и стреляющий серебряными пулями и снабженный штыком для ближнего боя. Помимо этого, в игре встретятся дробовик, снайперская винтовка, установка для пуска управляемых ракет, гранаты, динамит и многое другое – всего 11 видов оружия.



АМЕРИКАНСКАЯ АРМИЯ
БЕЗ УМА ОТ НОВЕЙШИХ
ТЕХНОЛОГИЙ. ТРУДНО
ПОВЕРИТЬ, НО ДАЖЕ ВОТ
ТАКИЕ ПАТРИОТЫ
ТРЕНИРУЮТСЯ ЗА ИГРОЙ
В ШУТЕРЫ.



Морская пехота –
честь и гордость
армии Соединенных
Штатов Америки.

Close Combat: First to Fight



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	tactical shooter
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Take2 Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Destineer
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	4 марта 2005 года

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

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



ПОТЕРЯВ БДИТЕЛЬНОСТЬ, СОЛДАТ ПОДСТАВЛЯЕТ НЕ ТОЛЬКО И НЕ ТОЛЬКО СЕБЯ, СКОЛЬКО СВОИХ СОСЛУЖИВЦЕВ.

Представители команды Destineer, выступая публично, всегда стараются подчеркнуть, что вместе с ними над игрой работают европейцы и азиаты, поэтому разливать проамериканский пафос в First to Fight они, дескать, вовсе не собираются. Так они пытаются успокоить совесть: на самом деле, пресс-релизы полны неуместной пропаганды и неуклюжего самохвальства.

Видите ли, морские пехотинцы очень обижаются, когда их путают с обычными солдатами великой армии Соединенных Штатов Америки. Они, морские пехотинцы, белая кость и селф-мейд-мен, не ровня пушечному мясу. Морпехов мало, на миллион с небольшим (и столько же в запасе) солдат приходится около двухсот тысяч морских пехотинцев. Каждый год на службу поступает только один из десяти кандидатов, остальные отсеиваются на вступительном испытании. Действительный морской пехотинец, будь он онок, менеджер видеоигры или уборщик казармы, обязан уметь стрелять из M16 и поддерживать хорошую физическую форму: раз

РОДОСЛОВНАЯ

Четыре прошлые Close Combat были мощными военными стратегиями (тогда жанр еще не был обесчещен бесчисленными подделками от Второй мировой). Первая игра консервативной серии появилась на свет в 1996-ом, и в прошлом году игровая общественность была немало удивлена, когда пятая часть вдруг обернулась шутером от первого лица. Впрочем, с играми-предками ее связывают лишь слова Close Combat в названии да логотип Atomic Games на официальном сайте. Никакого иного отношения к RTS тактико-шутерный отпрыск не имеет. Тем временем Atomic, компания-автор классических Close Combat, работает над созданием Red Phoenix, прямого продолжения старых игр. Доступная информация об игре умещается в одном предложении: дескать, Red Phoenix выйдет в 2005 году и будет основана на одноименной книге Ларри Бонда.



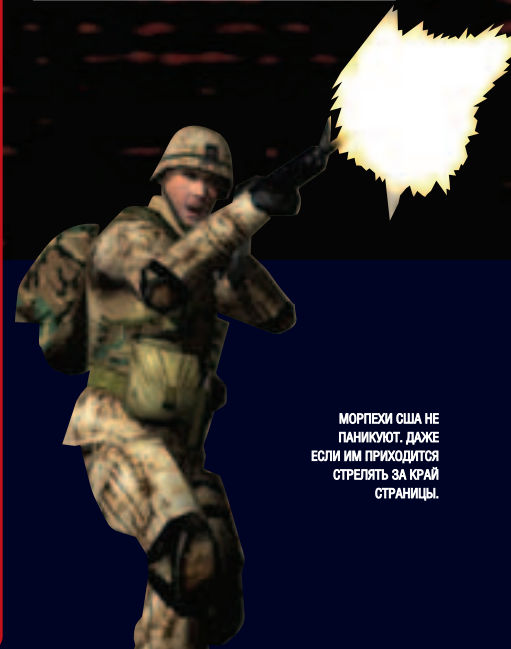
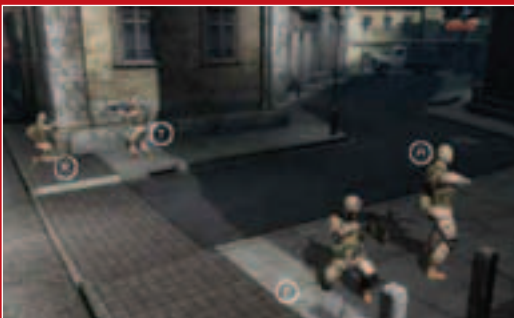
Каждый шаг строго регламентирован. Игрок в First to Fight быстро выучит технику всех базовых действий морской пехоты США.

ЗАЧЕМ МОРПЕХ ПЕРЕХОДИТ ЧЕРЕЗ ДОРОГУ?



Ready: На подходе к перекрестку проверяет окна и крыши, затем занимает позицию у ближайшего угла по правую руку.
Team: Принимает решение, куда двинуться дальше. Смотрит вперед.
Fire: Занимает позицию у ближайшего угла по левую руку и ждет, пока остальные перейдут опасный участок.
Assist: Прикрывает тыл команды.

Ready: Держит позицию, смотрит направо, пока Assist не перейдет на другую сторону. Когда вся команда на другой стороне, смотрит вперед.
Team: Прикрывает переход до тех пор, пока Ready не займет обычную позицию впереди.
Fire: Держит позицию, смотрит влево, пока все не перейдет на другую сторону. Потом смотрит по сторонам.
Assist: Переходит первым, после перехода прикрывает тыл.

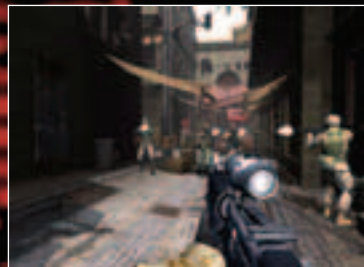


МОРПЕХИ США НЕ ПАНИКУЮТ, ДАЖЕ ЕСЛИ ИМ ПРИХОДИТСЯ СТРЕЛЯТЬ ЗА КРАЙ СТРАНИЦЫ.

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



КОМАНДИР ИДЕТ ВТОРЫМ. РАСПРАВЛЯТЬСЯ С ЗАМЕЧЕННЫМИ ВРАГАМИ БУДЕТ ПЕХОТИНЕЦ READY. МОЛ, НЕ ЦАРСКОЕ ЭТО ДЕЛО.



в год ему в зубы смотрит специально созываемая комиссия. Морская пехота – честь и гордость Америки, именно эти львы охраняют президентский кортеж, защищают ядерное оружие страны, сопровождают послов США в большинстве стран мира. Морская пехота первой отправляется в любую горячую точку – чтобы расчистить путь там, где не справятся основные силы.

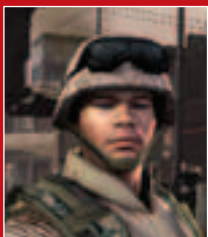
ГОСЗАКАЗ

Даже если кому-то напрочь чужда любовь к звездно-полосатому стягу, трудно не уважать профессионально обученный военный корпус, где служат не квялые очкарики, зарабатывающие деньги на учебу в колледже, а крепкие мужики, умеющие сражаться и побеждать. First to Fight, командный тактический шутер на пересечении Full Spectrum Warrior и Rainbow Six, разрабатывается с непосредственным участием самих морских пехотинцев. Питер Тамте, президент Destineer, сокрушается, что его команда «работала с дюжиной военных, а тех взяли да и послали в Ирак».

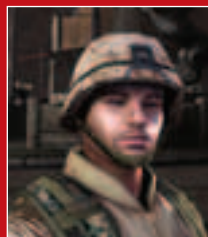
Вместо них прибыли только что отслужившие – и давай напереробой делать замечания, что тут, мол, неправдоподобно, а там – нереалистично». Армия проявляет к игре невероятный интерес не из праздного любопытства – на First to Fight будут тренироваться будущие новобранцы. Высшие чины, мол, понимают, что нынешние детишки воспитаны на видеоиграх и скорее освоят военное дело не за учебником, а за геймпадом. «Военная» версия игры несущественно отличается от гражданской – оба проекта на девяносто процентов идентичны, а оставшуюся одну десятую составляют затребованные строгими армейскими начальниками специфические модификации, для массового геймера, дескать, неинтересные. Думается, нам заговаривают зубы: у каждой армии есть свои тайны. First to Fight, каким мы его видим сейчас, – это не симулятор морпеха, но кино про морскую пехоту. Кино, где есть место подвигу, где ранения можно бинтовать на поле боя, а аптечки снимать со стен в казар-

БРАТЯ ПО ОРУЖИЮ

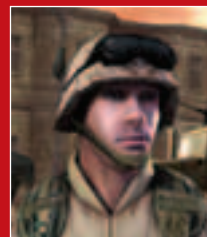
Героями First to Fight станут настоящие, живые морские пехотинцы Соединенных Штатов Америки. Большинство из них отслужило в Ираке и других горячих точках. В начале каждой миссии вам назначат троих товарищей; всего в игре доступно почти два десятка настоящих мужиков, готовых защищать правое дело до последней капли крови. Некоторые из этих героев перед вами:



- **Имя:** Майкл Ваз
- **Звание:** Сержант
- **Возраст:** 27 лет
- **Позывной:** Big Mike
- **Почему стал морпехом:** Хотел бросить себе вызов, хотел посмотреть мир.
- **Каково это – быть морпехом:** На поле боя всегда знаешь, что самое важное – защищать товарищей.
- **Любимая цитата:** Большинство людей терзаются сомнениями: удалось ли им изменить мир? Морпехам эти сомнения неведомы. (Рональд Рейган)

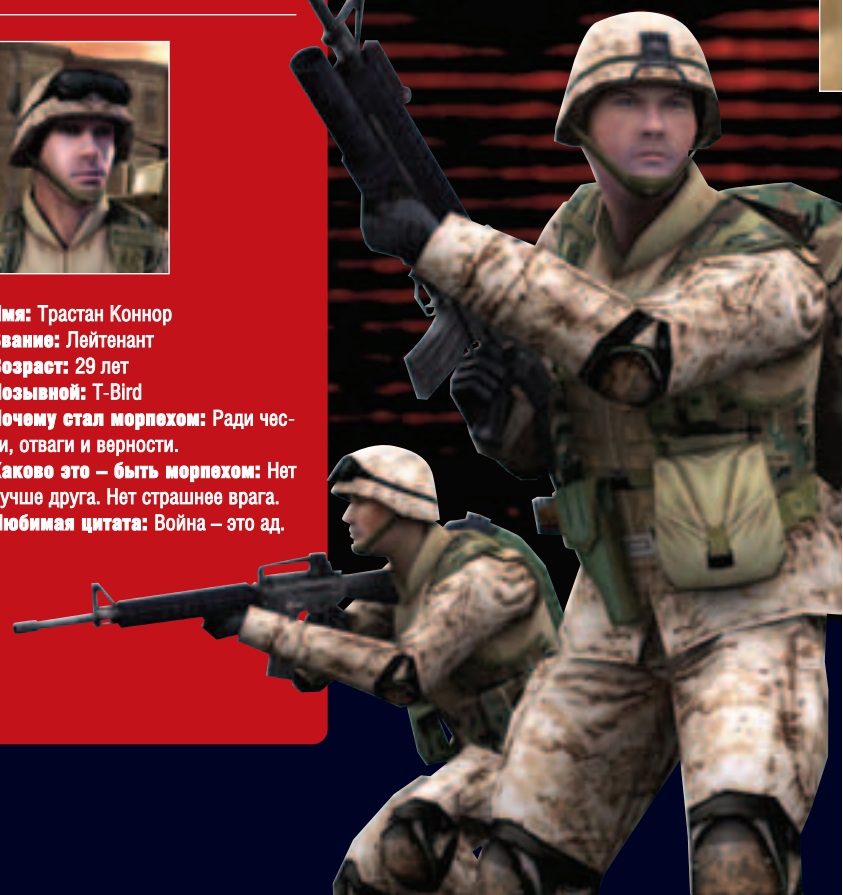


- **Имя:** Эдди Гарсия
- **Звание:** Капрал
- **Возраст:** 27 лет
- **Позывной:** Prime
- **Почему стал морпехом:** Хотел стать рыцарем нашего времени.
- **Каково это – быть морпехом:** Наша дружба держится на взаимовыручке и верности общему делу.
- **Любимая цитата:** Semel Insanivimus Omnis – Когда-то мы все были безумны.



- **Имя:** Трастан Коннор
- **Звание:** Лейтенант
- **Возраст:** 29 лет
- **Позывной:** T-Bird
- **Почему стал морпехом:** Ради чести, отваги и верности.
- **Каково это – быть морпехом:** Нет лучше друга. Нет страшнее врага.
- **Любимая цитата:** Война – это ад.

ВЫСШИЕ ЧИНЫ ПОНИМАЮТ, ЧТО НЫНЕШНИЕ ДЕТИШКИ ВОСПИТАНЫ НА ВИДЕОИГРАХ И СКОРЕЕ ОСВОЯТ ВОЕННОЕ ДЕЛО НЕ ЗА УЧЕБНИКОМ, А ЗА ГЕЙМПАДОМ...



Close Combat: First to Fight

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



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, КАК ПЕХОТИНЦЫ ПЕРЕКРЫВАЮТ ВСЕ ВОЗМОЖНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ АТАКИ. И НЕ ПОДБЕРЕШЬСЯ!



МОРПЕХИ УВЕРЕНЫ В СВОИХ ТОВАРИЩАХ. ЕСЛИ ОДИН СОЛДАТ В ГРУППЕ СМОТРИТ В КАКОМ-ТО НАПРАВЛЕНИИ, ОСТАЛЬНЫЕ НЕ ЖДУТ ОТТУДА АТАКИ.



ЗНАКОМЫЙ ПО ПРОШЛОЙ СТРАНИЦЕ МОРПЕХ ДЖОНСОН ХИТЕР И НЕУТОМИМ. ОН НЕ НАЧАЛ ВЫГЛЯДЫВАТЬ ИЗ-ЗА УГЛА, А ПОДОЖДАЛ, ПОКА ВРАГИ САМИ ВОЙДУТ В ЕГО ЗОНУ АТАКИ.



мах противника. С настоящими битвами игру объединяют ключевые слова, которые авторы не устают твердить из интервью в интервью, из пресс-релиза в пресс-релиз, из одного выпуска «дневников разработки» в другой. Вот они: RTFA, MAGTF и, пардон, «Воля».

Язык заплетается? Обо всем по порядку. RTFA расшифровывается как Ready, Team, Fire, Assist. Каждое из этих слов обозначает роль одного из четырех солдат в ударном отряде морской пехоты. Ready – человек, который идет первым, выматривает ловушки и засады, замечает неприятеля и немедленно оповещает о нем группу. Team – это вы, лидер команды. Сменить профессию и побыть на побегушках у искусственно-интеллектуального командира нельзя. Fire тащит на себе пулемет M-249. Первейшая задача этого человека – прикрытие своих и подавление чужих огнем. Assist таскает с собой дополнительную амуницию, присматривает за тылом и, если нужно, помогает прочим членам команды. «В First to Fight ни за что, ни за какие коврижки не будет обычной обучающей полосы препятствий, как во многих других играх. Наш проект не о том. Игрок должен не столько уметь ползать и прыгать, сколько работать в команде с товарищами», – разясняет Питер. Роль каждого человека в ма-

неврах группы распланирована так, чтобы обеспечить максимальную безопасность отряду в целом. Штурм комнаты, подъем (спуск) по лестнице, продвижение по занятой противником улице, вход в Т-образный коридор, зачистка комнаты за углом справа и за углом слева – каждое действие распланировано вплоть до того, с какой ноги должны делать шаги актеры театра военных действий. Ведомые ИИ напарники знают устав наизусть. Они готовы работать, как предписано – и игроку волевым решением придется научиться исполнять свои обязанности. Впрочем, можно плюнуть на все и зычным командирским голосом раздать подчиненным идиотские приказы – послушаться не посмеют, и побегут исполнять как миленькие.

ЗА РОДИНУ!

Волшебное слово MAGTF означает Marine Air Ground Task Force. Ваш отряд на поле брани не одинок. Где-то рядом прячутся снайперы, роют гусеницами землю танки, свистят вертолеты и ухают мортиры – их мы призываем на помощь в трудную минуту. Ни одним типом военной техники управлять пехотинцев не обучили, но без поддержки тяжелой артиллерии в пекло лучше не лезть. Слово «Воля», столь часто употребляемое девелоперами к месту и не к месту, намекает на девиз морской пехоты – побеждает не

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



ЭНЦИКЛОПЕДИЧЕСКАЯ СПРАВКА

«Морская пехота ВМФ в организационном отношении состоит из частей и подразделений; в военно-морских силах США в состав М. п., кроме того, входит истребительная и штурмовая авиация. М. п. имеет на вооружении автоматическое стрелковое оружие, танки, артиллерию, противотанковые и зенитные установки, бронетранспортеры и др. Значительное место в оснащении М. п. отводится малогабаритному вооружению, плавающей технике, машинам высокой проходимости и другой технике, отвечающей требованиям использования в морском десанте. Боевые задачи М. п. выполняет самостоятельно или во взаимодействии с другими родами сил флота и с сухопутными войсками. По своим боевым возможностям М. п. в самостоятельном десанте способна выполнять задачи захвата островов, военно-морских баз, портов, прибрежных аэродромов, важных участков побережья; при высадке совместно с сухопутными войсками выполняет роль передовых отрядов или первого эшелона десанта и обеспечивает высадку его основных сил. М. п. может привлекаться также для обороны и охраны баз флота и других войсковых объектов, решения задач разведывательно-диверсионного характера и других действий в приморских районах».

«Большая Советская Энциклопедия»

тот, кто лучше вооружен, а тот, кто негибимо желает победить. Пока что побратавшиеся с игрой журналисты сетуют в первую очередь на смехотворный AI противников, но девелоперы непреклонны. «Ни одна игра не может называться реалистичной, если в ней не реализован важнейший фактор боя – человеческий фактор», – вещают они со страниц официального сайта игры. Если First to Fight и в самом деле будет «рассчитывать мораль и дисциплину для каждого солдата» и позволит «разрушить мораль противника неожиданным обходным маневром», то ура. Если же случится как всегда, – бойтесь праведного гнева «Страны Игр» – чем слаще обещания, тем горче бывает релиз. Позвольте мрачное пророчество: морские пехотинцы будут играть в свою военную вер-

сию First to Fight исключительно друг против друга, поэтому для гражданской версии разработчики напишут какой-нибудь дохленький ИИ, а после релиза – хоть трава не расти.

Но в сторону пессимизм! Изначально ориентированная на командную игру First to Fight становится краше в многопользовательских режимах. Первый вариант – совместное прохождение одиночной кампании, второй – deathmatch и team deathmatch – рассчитан на люмпенов, еще не приобщившихся к прекрасному миру командной игры. Многопользовательских карт всего восемь, но создание режимов игры отдано в руки пользователей. Те задают стартовые условия для игроков, определяют условия победы в сценарии. Командир взвода может быть выбран случайным образом, по указанию

сервера или по праву первого пришедшего. Сколотив отряд из четырех проверенных онлайн-бойцов, начинающий герой выступает во внешний мир. First to Fight оценивает взаимодействие взвода как целого, а не успехи каждого игрока в отдельности – ведь именно так действуют столь любимые морские пехотинцы Соединенных Штатов. На Xbox поддерживается Split-screen на четыре персоны. И финальный, очень патриотичный, аккорд: побывать в шкуре террориста невозможно. Каждая копия игры рисует наш взвод как отряд морпехов, противников – как замотанных в тряпки безумных арабов. Заливая каждый текст об игре елейными речами о Настоящих Героях, девелоперы не отвечают на более насущные вопросы. А ну как слабают Full Spectrum Warrior с видом из глаз? То-то посмеемся. ■

САМЫЕ СЛОЖНЫЕ БОИ ИДУТ ТАМ, ГДЕ НЕВОЗМОЖНО ПРИМЕНИТЬ СТАНДАРТНЫЕ МЕТОДЫ ОБОРОНЫ И НАСТУПЛЕНИЯ. СООБРАЖАЕМ НА ЛЕТУ.



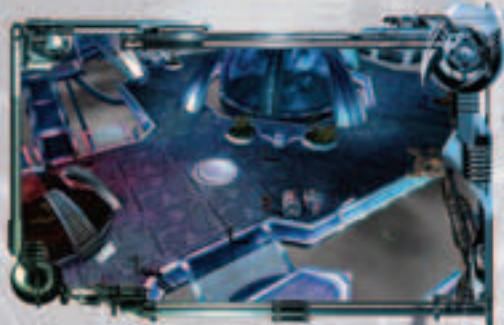
ВЛАСТЬ



ЗАКОНА

ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ

ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА "ВЛАСТЬ ЗАКОНА" +
НАШУМЕВШИЙ АДДОН "ВЛАСТЬ ЗАКОНА.
ПОЛИЦЕЙСКИЕ ИСТОРИИ" НА ОДНОМ DVD-ДИСКЕ!
БЕЗОБЛАЧНОЕ БУДУЩЕЕ - ВАША ЗАСЛУГА!



© 2005 «MIST land-South» Все права защищены. © 2005 «Руссобит-Паблицанг». Все права защищены.
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>





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



Иконка справа показывает наши отношения с военными: еще один выстрел, и дружба конец.



Несомненно, самое популярное место в городе. Жаль только, что к стриптизершам в барах приставать нельзя.

Xenus: Точка кипения (Boiling Point: Road to Hell)



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Deep Shadows
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	март 2005 года

■ ОНЛАЙН:
http://www.deep-shadows.com/ru/xenus_overview.html

Мировая медицина
Смерть – штука, конечно, неприятная, но в Колумбии совсем не страшная. Здешние эскулапы просто ставят на ноги даже изрешеченных из ПЗРК «больных». Вот только с зарплатой в местных клиниках туго, так что, очнувшись на больничной койке, вы рискуете не найти при себе несколько автоматов и половину наличности. А с особым цинизмом расстрелянные за такие выходки доктора, умудряются за несколько минут сами себя реанимировать. Вот это я понимаю – медицина!

Релиз еще только маячит на горизонте, а непроходимые джунгли Колумбии уже кажутся родными. Написанных по игре статей с лихвой хватило бы на целый журнал. И даже этот демо-тест далеко не первый (предыдущий материал появился еще в №10(163)). Ну и зачем нас опять понесло в край повстанцев и наркобаронов? Изменилось ли что-то? Да, и еще как! Мы просто обязаны доложить вам об обновленном сюжете, раздобывшем геймплея и вылизанной до блеска графике... Хотя, если честно, нам просто хотелось еще немного поиграть в Xenus. Авторы решили укрепить родственные связи героев, а вместе с ними и наш энтузиазм. Ведь за стаканчиком рома в местном баре игроки вмиг забывали о потерянной сестре, а вот дочь – это уже серьезно. Юную журналистку как-то ветром занесло в Южную Америку, где она и пропала без вести в

ходе загадочного расследования (нет, чтоб сидеть дома да про игры писать). Хотя с таким папашей бояться и правда нечего – бывший легионер на пенсию явно не собирается, без труда бегаёт с центнером автоматов за пазухой и хранит в гардеробе ящик с патронами. Колумбия, берегись! Солнечная страна начинается с маленького городишки: ну да, всего-то 5 минут из конца в конец. Но впереди нас ждут необъятные просторы в 625

квадратных километров и полная свобода действий. Вы ведь еще помните, зачем мы здесь? Дочкин редактор не устоял под натиском наших доводов и, решив, что здоровье превыше всего, выдал нам кучу бесполезной информации и заветные ключи от чуда колумбийского автопрома. А что надо сделать с удачным приобретением? Правильно, едем в бар! Тем более и сюжетная нить тянется туда же. Похвастаюсь, я превзошел Чикитоса и с



Хозяин виллы еще и спасибо нам скажет: у охранников завтра день зарплаты.



ОБЫЧНЫЙ КОЛУМБИЙСКИЙ ВЕЧЕР. СТАРИКИ ВОССЕДАЮТ НА ЛАВЧКАХ... НО ПОЧТИ У КАЖДОГО ЗА ПАЗУХОЙ ИМЕЕТСЯ ПАРА ГРАНАТ. УВАЖАЙТЕ СТАРОСТЫ

140 килограммов «аргументов»



Арсенала, который способен таскать на себе герой, хватило бы для вооружения небольшой дивизии (еще и на полковой оркестр осталось бы). Оружия так много, что его приходится самому «развешивать» по кнопкам.

Снайперские винтовки и дробовики, пистолеты и автоматы, гранатометы и переносные зенитно-ракетные комплексы... На вражеских трупах можно найти много всего интересного.

Вот только забирать трофеи довольно неудобно. При перетаскивании, например, патронов необходимо каждый раз вводить нужное вам количество. Очень скоро это начинает сильно напрягать.

первой же попытки смог доехать аж до второго столба. Впрочем, у нас будет время научиться водить, ведь в игре море техники – от малолитражек и катеров до армейских джипов и боевых вертолетов.

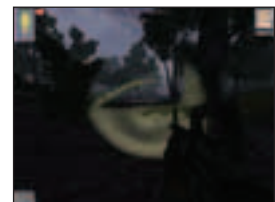
Общаться можно с любым персонажем в игре, но деловой разговор, как и положено, проходит лишь под звон стаканов. Отпадные стриптизерши, веселая музыка и пара литров текилы... Из бара нам суждено выплыть с

изрядно опустевшими карманами, наткываясь на все стены (эффект довольно забавный). Скорее за руль – это настоящее родео!

Пересчитав оставшиеся в городе столбы и немного протрезвев, мы выдвигаемся на новое задание. И всего-то для этого надо – чуть-чуть денег, которые мы накануне успешно пропи... простите, потратили на укрепление интернациональной дружбы. А еще неплохо бы прику-

пить патронов и отремонтировать то, что вчера гордо именовалось автомобилем. Где же взять деньги? Да где хотите. Можно податься в одну из шести группировок (ЦРУ, наркобароны, армия, повстанцы, индейцы и бандиты) и неплохо зарабатывать, вырезая остальные пять. Причем в любой момент можно уложить и своих новых друзей, переметнувшись на другую сторону. Только помните, что колумбийцы злопамятны и восстановить теплые отношения будет непросто.

Особо ленивые могут сразу поехать в одну из заботливо указанных на карте горячих точек. Там повстанцы и военные организованно отстреливают друг друга строго по расписанию и в отведенном для этого месте. Чудеса дисциплины! Но лучше всего сразу заявиться в банк, уж там-то денег хватает. Только не забудьте сначала обзавестись пушкой побольше. Здесь мы оборвем наш рассказ: релиз игры не за горами, и вскоре вам представится возможность лично отправиться в край наркобаронов. Напоследок отметим, что за последние полгода игра здорово похорошела и теперь на равных соперничает с Far Cry. Весна опять встретит нас палящим солнцем и свистом пули! ■

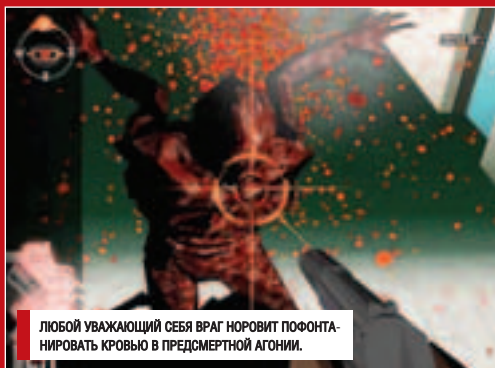


Военное искусство

Враги в игре отличаются умом, сообразительностью и вполне естественными слабостями. Они, например, не смогут обнаружить лежащего в высокой траве героя или заметить его в темноте. Хотя ночные сражения опасны для всех. Не раз я бегал по округе с фонариком, пытаюсь понять, кого же я только что уложил.



ДИАЛОГИ НЕ МЕНЬШЕ ЧЕМ ПЕРЕСТРЕЛКИ ВЛИЯЮТ НА РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА. ОТ ВЫБОРА ОТВЕТОВ ЗАВИСИТ ОЧЕНЬ МНОГОЕ.



ЛЮБОЙ УВАЖАЮЩИЙ СЕБЯ ВРАГ НОРОВИТ ПОФОНТАНИРОВАТЬ КРОВЬЮ В ПРЕДСМЕРТНОЙ АГОНИИ.



КАК МЫ НИ НАДЕЯЛИСЬ НА ОБРАТНОЕ, ОДНАКО АНИМЕШНЫЕ ДЕВИЦЫ ПРОЛЕЗЛИ И В KILLER 7.



ГРАФИКА ЛАКОНИЧНА, НО, КАК И В СЛУЧАЕ С REZ, ЭТО ЛИШЬ ПРИДАЕТ ЕЙ ШАРМА И УКРЕПЛЯЕТ СТИЛЬ.



Автор:
Spriggan
spriggan@animag.ru



■ ПЛАТФОРМА:	GameCube, PlayStation 2
■ ЖАНР:	action / adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Grasshopper
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	июнь 2005 года

Killer 7

■ ОНЛАЙН:
<http://www.capcom.co.jp/killer7>

Один киллер, семь его альтер эго, десять заданий и картинка глазами обкурившегося наркомана.



Помните, три года назад гремела новость? «Capcom поддерживает GameCube! Утонченная P.N.03, воздушная Dead Phoenix, героическая Viewtiful Joe, устрашающая Killer 7 и долгожданная Resident Evil 4 – все для консоли Nintendo!». С тех пор много воды утекло: «утонченная» провалилась, «воздушная» померла до рождения, Viewtiful Joe успела обзавестись сиквелом, новая история с участием Леоны Кеннеди получает высокие оценки западной прессы, а семеро профессиональных убийц все еще готовятся навести ужас на заскучавших игроков.

HELLO, MR. SMITH

Согласно заявлениям авторов, из игры мы узнаем таинственную историю не совсем нормального человека по имени Гарман Смит (Harman Smith). Аномалия этого больного старика заключается в том, что он, прикованный к инвалидной коляске, – убийца-виртуоз. Личность столь уникального мастера поделена на семь персон помельче, в то время как сам Гарман играет роль связующего звена между ними. Именно эта семерка «других я», названная Smith's Alliance, выполняет всю гряз-

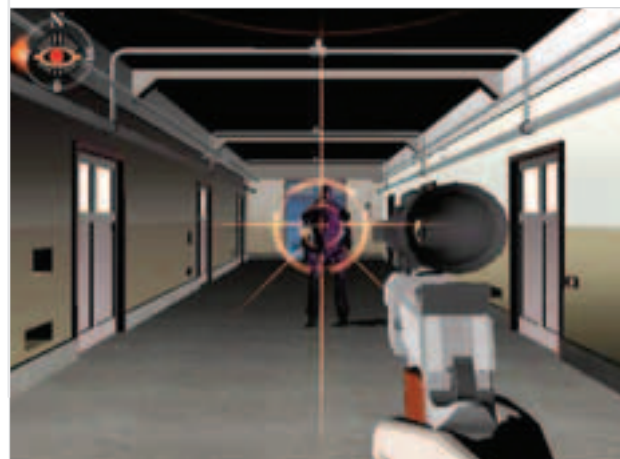
ную работу киллера – «умножает на ноль» неугодных людей. Однажды к мистическому калеке обращается правительство альтернативных США. Высшие чины просят великолепную семерку убрать загадочного террориста-мистика по имени Кун Лан (Kun Lan). Нехороший человек ответственен за создание армии Heaven's Smile, солдаты которой угрожают мирному укладу жизни людей. Правительству не откажешь, и профи принимаются за работу.

DIFFERENT IDENTITIES

Каждая часть персоны престарелого инвалида в шляпе – единственный и неповторимый герой, словно специально созданный, чтобы быть киллером. Предводитель альянса, Гарсиан Смит (Garcian Smith), примечателен возможностью становиться невидимым – это помогает ему работать без помех. Кроме того, лидер – единственный, кто способен воскрешать своих коллег. Дэн Смит (Dan Smith) – большой поклонник изысканного огнестрельного оружия, которым он, соответственно, и владеет. Дэн, классический герой боевика, наиболее уравновешенный персонаж, и уме-

Хроника событий

Выход Killer 7 откладывался не один раз. Вот хронология заявлений Capcom по поводу творения Миками: в ноябре 2002 года компания анонсирует игру для GameCube; в январе-2003 поступает сообщение о планируемой PS2-версии; сентябрь того же года стал порой для объявления подробностей сюжета и геймплея; с наступлением ноября проясняется несколько любопытных фактов биографии главного героя. В сентябре года минувшего прошел слух, что проект увидит свет в 2005 году – на сайтах EBGames.com и GameStop.com была представлена именно такая дата. Пресса отреагировала недоумением, американское отделение компании просто напомнило про свое заявление о релизе Killer 7 зимой 2004 года. А воз и ныне там.



КАЖДЫЙ КИЛЛЕР НЕ ТОЛЬКО СПЕЦИАЛИСТ В СВОЕЙ ОБЛАСТИ, НО И ПРОСТО СТИЛЯГА.



ГИБЕЛЬ ЛЮБОГО, ДАЖЕ САМОГО ДОХЛЕНЬКОГО ПРОТИВНИКА – ЗРЕЛИЩЕ ЯРКОЕ, ЭЛЕГАНТНОЕ И НЕМНОЖКО ПАФОСНОЕ.



Одного поля ягоды

Любители кинематографа наверняка заметили сходство разрабатываемой игры с двумя частями «Убить Билла» (Kill Bill) режиссера Квентина Тарантино. По сути, каждый из трех проектов – «месиво». Виртуозно поставленный кровавый фарс, помимо прочего выделяющийся за счет броского, оригинального дизайна и аниме-вкраплений. Везде наличествует неумная жестокость, изощренные батальные сцены, толпы быстро гибнущих противников и неперенные киллерские интриги. Во главу угла ставится зрелищность, и все средства направлены только на ее усиление – не сказать, чтобы остальные аспекты при этом страдали, но что-то выдающееся обычно можно найти только в экшне. Грядущий Killer 7 успешно развивает эту модную концепцию – психоделическая визуальная часть и звук в стиле творчества The Crystal Method обязательно скажутся на восприятии причудливого сюжета.



Атмосфера и стиль Killer 7 – убойная смесь психоделики, нуара, постмодернизма и экспрессионизма.

♦ АЛОЙ КРОВОУШКИ ПРОЛЕТЕЛ ДАСТАТОЧНО, ПРИМЕНЯТЬСЯ В СЦЕНАХ ОНА БУДЕТ ИСКУСНО... ПОЗВОЛЬТЕ, ЧТО ЭТО ЗА ГОДЗИЛЛА?



ние замедлять течение времени дает ему ценное преимущество над монстрами. Крупный Маск де Смит (Mask de Smith) хвастает парой гранатометов и взрывоопасным телом, которое становится предсмертным сюрпризом для неосмотрительных врагов, решивших вступить с верзилкой в рукопашную схватку. Для своего грозного вида мацо неподобающе вежлив, а лицо его сокрыто разукрашенной маской. Койот Смит (Coyote Smith) славится редким умением проламывать черепа: быстрая смерть – самая верная. Каэдэ Смит (Kaede Smith) – единственная представительница слабого пола в альянсе – ничуть не уступает мужчинам. Обернутой в окровавленное полотенце девушке подвластен некий вирус, управляя которым она уничтожает недругов десятками. Неестественно ловкий

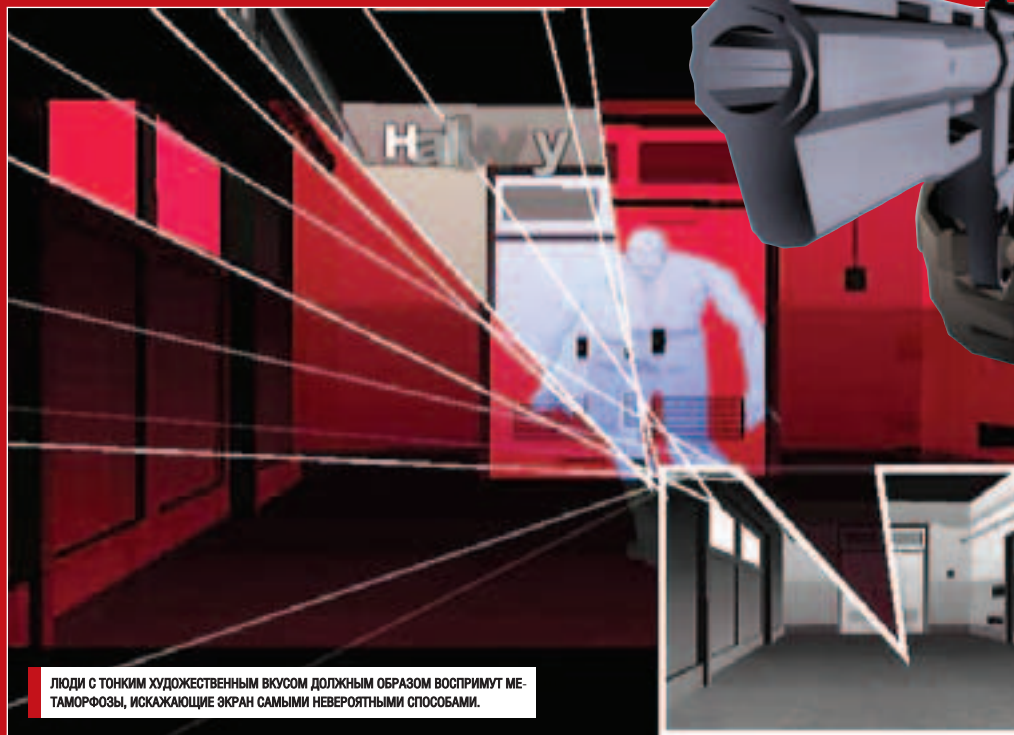
юноша Кон Смит (Con Smith) обладает идеальным слухом, что позволяет определять местоположение неприятеля, находящегося вне зоны видимости. Кроме того, самый молодой Смит изучает вражин, выявляя их слабые места. И, наконец, Кевин Смит (Kevin Smith) – тезка известного режиссера, продюсера, сценариста и актера – предпочитает пушкам ножи. В технике владения холодным оружием Кевин достиг заоблачных высот – иначе не объяснить колоссальной точности и силы их метания. Столь разношерстной компании предначертано совладать с тьмой эфемерных вурдалаков, чьим огромным ухмылком позавидует сам Джокер из «Бэтмена». Высокоинтеллектуальный процесс поделен на десять глав, ознакомление с каждой займет примерно два часа. Авторы обещают нас-

Говорит и показывает Синдзи Миками

В одном из интервью продюсер Синдзи Миками заявил, что они со сценаристом Гоити Судой считают необходимым расписать сюжет настолько невнятно и запутанно, чтобы игроку пришлось как минимум дважды пройти кампанию, прежде чем он сможет понять все хитросплетения сюжета и мотивы героев. Творцы грозятся выдать поистине экстраординарную, ни на что не похожую сюжетную линию, которая заткнет за пояс все прошлые боевики. Учитывая общую амбициозность Killer 7, надеяться на любопытную историю вполне логично.

тения сюжета и мотивы героев. Творцы грозятся выдать поистине экстраординарную, ни на что не похожую сюжетную линию, которая заткнет за пояс все прошлые боевики. Учитывая общую амбициозность Killer 7, надеяться на любопытную историю вполне логично.





ЛЮДИ С ТОНКИМ ХУДОЖЕСТВЕННЫМ ВКУСОМ ДОЛЖНЫМ ОБРАЗОМ ВОСПРИМУТ МЕТАМОРФОЗЫ, ИСКАЖАЮЩИЕ ЭКРАН САМЫМИ НЕВЕРОЯТНЫМИ СПОСОБАМИ.



«ПРОСТИТЕ, НО ТАК СЛОЖИЛИСЬ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА. НИЧЕГО ЛИЧНОГО».

Grasshopper Manufacture

Японская студия Grasshopper Manufacture была основана 30 марта 1998 года. Штат токийской конторы насчитывает всего лишь около двадцати человек, но эти люди умудряются творить чудеса. Скромная карьера компании началась спустя год после ее создания – с неприглядной детективной Silver Jiken на PS one. Работать в полную силу ребята начали только с мощностями PlayStation 2, после чего японские геймеры обрели два превосходных подарка. Первый – Flower, Sun & Rain – тоже являл собой детективную игру. Но куда более интересным нам видится прошлогодний проект Michigan, позволяющий игроку вжиться в роль телерепортера. Надеемся, что поработать в Чикаго оператором ZaKa TV удастся не только жителям Страны восходящего солнца. Пока же Killer 7 обещает быть единственным творением Grasshopper, изданным за пределами Японии.



тоящий «книжный» метод повествования.

GROTESQUE NIGHTMARE

Как можно понять из многочисленных трейлеров, Killer 7 выполнен в жанре шутера от третьего лица, где во время стрельбы перспектива обозрения сменяется на вид «из глаз» – почти как в Metal Gear Solid. Благополучно завершить каждый из десятка отрезков приключения можно

лишь после смерти заданной цели. До существа из черного списка предстоит добираться сквозь тучи лыбящихся противников, к каждому типу которых нужен определенный подход – необходимо выбрать, способности какого альтер эго лучше подойдут в этом случае. В разнообразии игравельных персонажей кроется одна из наиболее важных черт геймплея, ведь далеко не в каждом TPS вообще есть возможность подобного выбора. Противники не так просты, как кажется на первый взгляд: бездумная пальба ничего не даст, поскольку для начала их надо выследить, просканировать и идентифицировать. Местный экшн в обязательном порядке подразумевает галлоны проливающейся багровой жидкости – методы расправы чрезвычайно жестоки. Впечатляющие видеоролики демонстрируют божественно красивый, отменно проработанный боевой процесс, однако шанс сос-

тавить окончательное мнение об этом аспекте появится исключительно с релизом игры.

A POSTMODERN DEVIL, THOU ART

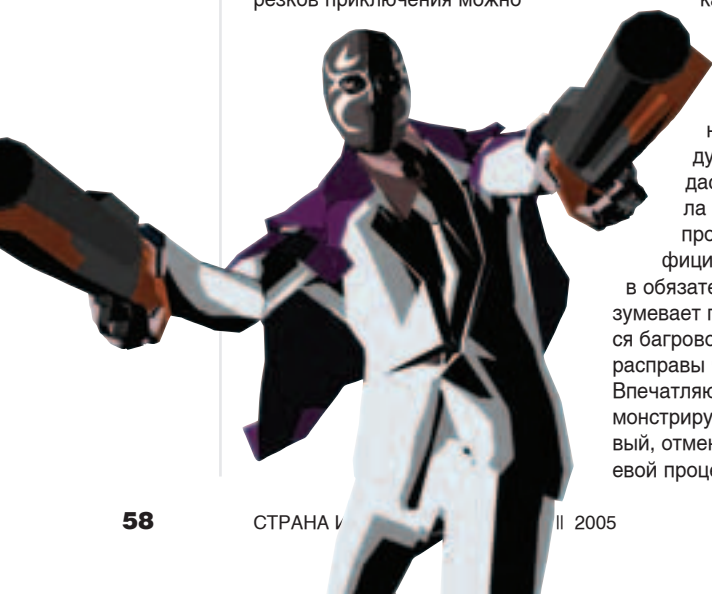
Бесспорен факт, что более всего Killer 7 привлекателен своей весьма нестандартной изобразительной частью. Дело тут совсем не в технологии cel-shading, которая пять лет назад была в диковинку, а к сегодняшнему дню намозолила глаза почти каждому. Свежо воспринимается подборка цветов, внушают уважение эффекты трансформации деталей интерфейса и объектов. Красоту грядущего хита Синдзи Миками невозможно передать словами. Да что там – даже скриншоты не отражают и половины этого шика. Атмосфера и стиль Killer 7 – убойная смесь психоделики, нуара, постмодернизма и экспрессионизма. Попробуйте представить себе шутер от третьего лица с графикой Rez: эта картина окажется наиболее близкой к действительности. Игра будет иметь немалую художе-

ственную ценность, поэтому позволим себе заочно окрестить ее произведением искусства.

Демонстрация ролика, показанного на Tokyo Game Show 2004, сопровождалась энергичной музыкой в стиле техно. Невозможно подобрать лучшего мотива в качестве аккомпанемента к столь невероятной истории с абсолютно безбашенной графикой, а потому мы всей душой надеемся, что в саундтреке будут превалировать именно такие бойкие композиции.

HARD-BOILED RELEASE

Killer 7 позиционируется как еще один проект Sarcom, целевой аудиторией которого являются хардкорные геймеры. Игра метит в один стан с Viewtiful Joe, Under the Skin и Okami, но в то же время значительно отличается от этих нехудших творений игровой мысли, когда заходит разговор о содержании или рейтинге ESRB. За финальное качество игры особо беспокоиться не стоит, а вот коммерческий успех – под вопросом. ■





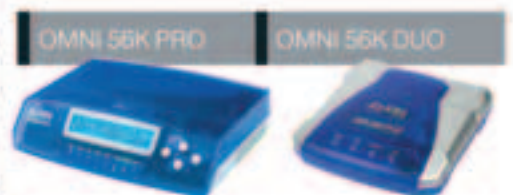
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН



Береги свой ZyXEL с молодости!



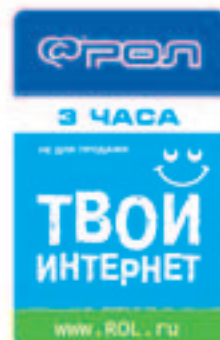
модемы серии
OMNI 56K



Модемы Омни 56К

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

При покупке модема — Интернет-карта в подарок*



* Только для модемов с наклейкой РОЛ



Новые приключения Масыни, Хрюнделя и Лохматого можно увидеть по адресу:

OMNI.ZyXEL.RU



ПРАВОСУДИЕ НА ПОЛНОМ ХОДУ. ТОЛЬКО ЧТО С КОНВЕЙЕРА.



ВОТ ОНА – МОЩЬ СРЕДНЕВЕКОВОЙ АРТИЛЛЕРИИ! ВЫСТОИТ КРЕПОСТЬ ИЛИ НЕТ?



ВОН ТОТ БЫЧОК, В ЦЕНТРЕ, ПРИШЕЛ ПРЯМИКОМ ИЗ ПЕРВОЙ ЧАСТИ ИГРЫ. А СИМПАТИЧНАЯ ЛОШАДКА НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ РОДИЛАСЬ УЖЕ ЗДЕСЬ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Firefly Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	апрель 2005 года

■ ОНЛАЙН:
http://www.fireflyworlds.com/sh2_index.php

Stronghold 2

Самое слабое место любой крепости – ее защитники.



При беглом знакомстве кажется, что вторая часть Stronghold – просто «переодетая» в 3D первая, ни больше ни меньше. Да, трехмерные замки. Да, тысячи солдат. Да, развитая экономическая система. И это все? Давайте поглядим, что же такого удивительного нам приготовили на этот раз.

Итак. Две кампании – военная и экономическая, набор одиночных миссий, мультиплеер до 8 игроков – раз. Это уже было. Полностью трехмерное окружение – два. Похвально, строить замки станет проще. Да и управлять юнитами, опять же, проще. Помните, сколько мороки доставляло «прицеливание» в первом Stronghold? Щелкнешь мышкой чуть в стороне – и лучники самозабвенно бегут сквозь ворота замка прямо на копья неприятеля. Замок на горе? Нет проблем! Действительно, три измерения дают огромный простор для нововведений, это доказал еще Castle Strike. Оставим системные требования на совести разработчиков – представьте себе даже не тысячи, а хотя бы пару сотен превосходных (это так, взгляните на скриншоты!) солдат в действии.

Улучшенная и досконально проработанная экономическая модель – три. Авторы из Firefly увеличили количество зданий на шестьдесят процентов, изменили принципы работы ранее существовавших строений. Теперь игрок сможет увидеть в действии религиозные обряды и крестьянские пьянки. Что интересно: и то, и другое поднимает популярность лорда. Вот вам и два разных пути развития. Что еще? Разделение пищи на «крестьянскую» и «аристократическую». Введение «ассенизационной» и «санитарно-эпидемиологической» служб. Например, мы долго-долго не убираем отходы с улиц нашего городка, плодим кишечную палочку и прочие нехорошие заболевания. А там появляются и крысы – переносчики заразы. Всех выручат специально натренированные птички: переключают грызунов и приведут город в соответствие санитарным нормам. Писать еще можно много... А место на странице закончилось. Альфа-версия игры давно готова, поэтому мы с нетерпением ждем весны. Если успеют все потестировать и отловить ошибки – будет нам счастье! ■

Чье пиво правильнее?

Думаю, почти все помнят известный рекламный ролик: в средние века в Чехии качество пива определялось так – если пивовар (в кожаных штанах) вставал вместе со скамейкой, значит янтарный напиток получился на славу.

Слово ведущему дизайнеру проекта Саймону Брэдбери (Simon Bradbury): «...задачей пивовара было просидеть на облитой пивом скамейке около получаса. Если пенный напиток было хорошим, он мог встать. Если же качество было посредственным и в нем содержалось слишком много сахара, несчастный прилипал намертво». Разработчики планировали включить в игру весь процесс изготовления этого слабоалкогольного напитка, но реализовать задумку им, к сожалению, не удалось – экономическая составляющая игры и так переусложнена.





Мощный освежающий эффект надолго

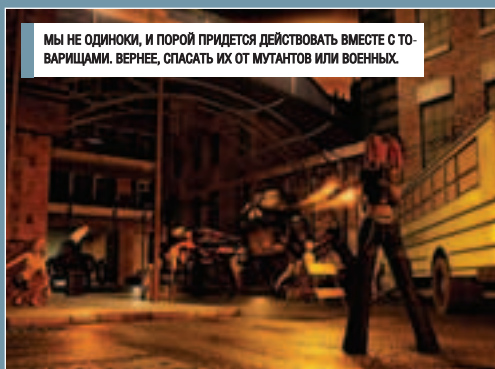
Новый Gillette Series Power Caps

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





В ИГРЕ ЧЕТЫРЕ ВИДА СОЗДАНИЙ – РАЗНООБРАЗНЫЕ БОССЫ, СОЛДАТЫ, МУТАНТЫ И НАША ГЕРОИНЯ. ТРОЕ ИЗ НИХ – ПЕРЕД ВАМИ.



МЫ НЕ ОДИНОКИ, И ПОРОЙ ПРИДЕТСЯ ДЕЙСТВОВАТЬ ВМЕСТЕ С ТОВАРИЩАМИ. ВЕРНЕЕ, СПАСАТЬ ИХ ОТ МУТАНТОВ ИЛИ ВОЕННЫХ.



РЭМБО – ПРОСТО РЕБЕНОК ПО СРАВНЕНИЮ С ЭТОЙ МАДЕМУАЗЕЛЫ В ПОДОБНЫХ СЦЕНАХ ОТ НАС ПОТРЕБУЕТСЯ ЛИШЬ ЦЕЛИТЬСЯ И СТРЕЛЯТЬ. В ЦЕЛОМ ЖЕ ИГРА ОБЕЩАЕТ БЫТЬ БОЛЕЕ УТОНЧЕННОЙ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Tri Synergy
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nu Generation Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2005 года

Origin of the Species

Расхитительнице гробниц придется потесниться, – теперь в моде школьницы-мутанты с пулеметами.



О тпадная графика? Есть. Немыслимый сюжет? Имеется. Красотка с парой пистолетов? На месте! Вот-вот на скриншотах должны появиться гробницы или космические зайцы из Space Bunnies Must Die... Стоп! Разве у Лары Крофт были дети? Авторы вообще делают вид, что впервые о таковой слышат. Они твердят о новом персонаже, уникальном геймплее, скромно обещают сотворить целый жанр. Всего-то. Одно, по крайней мере, ясно – разработчики наконец поняли, что из-за хрупкой девичьей спины смотреть на происходящее куда более приятно, чем из-за плеча очередного качка. Вид открывается и впрямь завораживающий. Скриншоты изумительны – кино, да и только. Но, глядя на них, сложно определить даже жанр игры. Объясняется это необычайной разносторонностью Origin of the Species. Безбашенный экшн пронизывает ее от начала и до конца, но, если верить разработчикам, найдется место и для захватывающей сюжетной линии и даже для «облегченного» элемента RPG. Детально ролевою систему авторы еще не описывали,

но обещали множество характеристик, которые позволят каждому играть в своем неповторимом стиле. Опыт же начисляется не столько за количество убитых, сколько за качество исполнения: чем красивее действуете, тем больше очков получаете. Не обойдется и без экшн-элементов, ведь вместо учебников в плюшевом рюкзаке наша подопечная таскает целый арсенал. Кроме стандартных автоматов и пулеметов обещано энергетическое и токсическое оружие, гравитационная пушка. Испробовать все это хозяйство можно будет на нескольких десятках врагов – от невообразимых мутантов до закованных в броню солдат. Последние будут много думать, действовать сообща и даже выбирать снаряжение в зависимости от ситуации. Конечно, вряд ли девушка с парой пулеметов или авантюра с RPG-элементами окажется для кого-то откровением. Равно как и приличная графика не гарантирует статус шедевра. Но такие игры всегда с головой затягивают нас в свой неповторимый мир, а это, согласитесь, самое важное. ■

Малдер где-то рядом...

Авторы не перестают намекать, что сюжет игры не так уж далек от реальной жизни, и порой, право, не знаешь, шутят они или нет. А дело было так... Военные тайне ото всех проводили свои зловещие генетические эксперименты. Молодые ребята, выбравшиеся отдохнуть в пустыню (военный полигон – хорошенькое местечко для пикника), стали невольными участниками жестоких опытов. Изменения в ДНК вышли из-под контроля вопреки всем прогнозам ученых. Вновь открыв глаза, героиня окажется в изменившемся и враждебном мире. Ей предстоит расстаться с ролью подопытного кролика, спасти друзей и покатиться с нехорошими военными...



"В Нормандию я вел за собой солдат, обратно мы вернулись братьями".
Сержант Мэтт Бейкер, 101 десантный полк



**BROTHERS
★ IN ARMS ★
ROAD TO HILL 30**

"Умный, интересный, достоверный, выверенный до каждого миллиметра".
Игромания №12 2004



gearbox
SOFTWARE

Товар сертифицирован. По вопросам отзывов обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука
бука@buka.ru



РУССКИЕ СЛОВА РАЗРАБОТЧИКИ ВЫУЧИЛИ. ОСТАЛОСЬ НАУЧИТЬСЯ УПОТРЕБЛЯТЬ ИХ К МЕСТУ.



НЕУЖЕЛИ ВСЕ ЭТИ «СТАДИОНЫ» РАСПОЛОЖЕНЫ ВНУТРИ СУДЕНЬШКА СТОМЕТРОВОЙ ДЛИНЫ?



О СЮЖЕТЕ, К СОЖАЛЕНИЮ, ИЗВЕСТНО НЕМНОГОЕ. ОТКУДА, НАПРИМЕР, НА РУССКОМ КИТОБОЕ ЭТИ НАЕМНИКИ С АВТОМАТАМИ? ПРО ЗОМБИ Я И НЕ СПРАШИВАЮ...



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



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action/horror
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РУССКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Darkworks
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	март 2005 года

ОНЛАЙН:
<http://www.coldfeargame.com>

Cold Fear



Страшилка нового поколения уже на подходе. Вы ведь не страдаете от морской болезни?



Страх, трепет и оцепенение... Триллеры и ужастики. Мы обожаем бояться, а разработчики обожают нас пугать, изобретая для этого самые изощренные методы. Последние, впрочем, уже не отличаются особым разнообразием – фонтанирующая красноватая жидкость, выпрыгивающие из темноты чудовища и много, очень много мертвечины. А что может вселить ужас в рядового американца сильнее подгнивающих зомби? Правильно, только русские подгнивающие зомби!

Обычная ночь, очередное дежурство, унылые будни американской береговой охраны... И вот незадача – сигнал бедствия с российского китобойного судна. Наверное, опять напились и сбились с курса. Но что уж теперь поделаешь, придется спасать. В такой-то шторм! И Том Хансен (Tom Hansen), без особого энтузиазма нацепив спасательный жилет с номером 22, отправился с товарищами на помощь незадачливому русскому мореходу. Его команда еще и не подозревала, что спасать придется отнюдь не заблудших великороссов...

ИДЕАЛЬНЫЙ ШТОРМ

Полчища зомби, кошмарные твари и неизвестные мужики с автоматами – как они здесь очутились, теперь уже не важно. Сначала хорошо бы выбраться отсюда, а это будет отнюдь не просто. Ведь даже устоять на ногах получается не всегда. Вы когда-нибудь были на море в десятибалльный шторм? Огромное судно, словно щепку, кидает из стороны в сторону, а все его содержимое, в том числе и вы, безвольно кувыркается в трюмах и по палубе. Морская болтанка – главная гордость разработчиков, гордость оправданная и заслуженная. Перед нами не просто ходят ходуном стены, все судно качается на волнах так, как это и бывает в реальности. Более того, движения героя сопряжены с тем, что происходит на экране. И когда в нужный момент вы не полетите к нужной стене, а чудом ухватившись за выступ, будете глядеть, как кучку зомби смывает с палубы (они ведь не служили на флоте), знайте – не такое уж это и чудо. Подобными красивыми сценками де-

Как в кино

Разработчики признаются, что никогда не видели десятибалльные шторма, да и девятибалльные тоже. Познания о том, что же это такое, они черпали из фотографий, специальных документов и... правильно, из голливудских блокбастеров. В конце концов, «Идеальный шторм» и даже «Титаник» могут оказать неоценимую помощь в создании игры. Ведь большинство геймеров вряд ли видели саму бушующую стихию, а эти картины – наверняка. Оттуда же была почерпнута и идея с болтающимися над палубой снастями. Получилось не только красиво, но и практично – как вам удар крюком, рассчитанным на кита?





СЕЙЧАС ПРОТИВНИК ЗАСКОЛЬЗИТ ВНИЗ И УДАРИТСЯ О СТЕНУ. ШУТКА. НА САМОМ ДЕЛЕ, МЫ ЕГО ГОРАЗДО РАНЬШЕ ПРИСТРЕЛИМ.

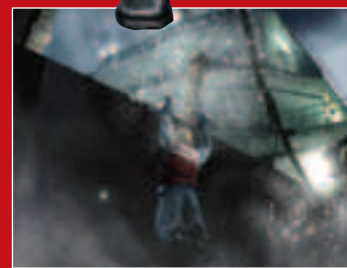
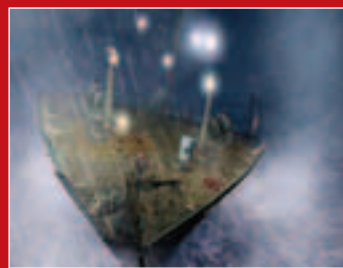


ЗОМБИ НЕ СТРАДАЮТ ОТ МОРСКОЙ БОЛЕЗНИ. И ВЫ ИМ ЕЩЕ ПОЗАВИДУЕТЕ.



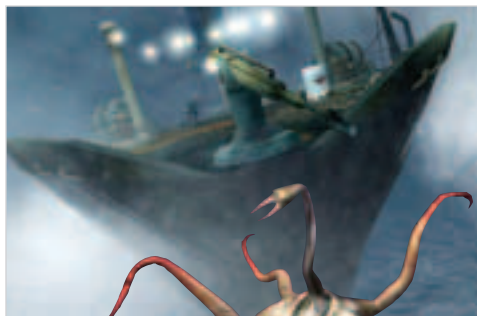
Погода у моря

Несмотря на то что большая часть игры проходит внутри корабля (да и на палубу в такую погоду выходить не очень тянет), разработчики обращают наше внимание именно на море и на погоду — еще бы, такая красотища! Обычным дождем сейчас мало кого удивит, а вот таких брызг мы еще не видели. Как честно признаются авторы, скульничать с анимацией погодных эффектов не получилось — ведь игроки могут сами изменять положение камеры. В результате мы получили тысячи и тысячи маленьких капелек, разлетающихся вокруг. Порой, выходя на палубу, мы даже не сможем ничего из-за них разглядеть (с ужасом представляю, с какой скоростью это будет работать на моем компьютере). Более того, на их поведение, равно как и на все остальное в игре, будет влиять ветер. Да-да, придется быть осторожнее с огнеметами — это еще одна вещь, которую не стоит использовать против ветра.



Перед нами не просто ходят ходуном стены, все судно качается на волнах так, как это и бывает в реальности.

ДА С ТАКИМ ГАРПУНОМ НЕ ТО ЧТО НА КИТОВ, НА АТОМНЫЕ ПОДЛОДКИ ХОДИТЬ МОЖНО!

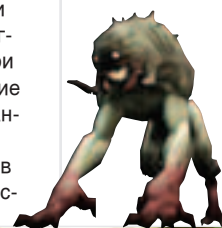


ло не ограничивается. Качка на волнах — важнейший элемент геймплея, который будет преследовать персонажа всегда и везде. Палуба под нами будет наклоняться в девяти разных направлениях, и, чтобы удержаться на ногах, придется приложить немало усилий. В зависимости от угла наклона персонаж способен как плавно скользить, так и стремительно падать. В такие моменты герой всегда может ухватиться за что-нибудь, не прекращая при этом стрельбы. Если верить разработчикам, то решивший прерваться на пару минут игрок будет и до собственного галюна идти, держась за стены.

СТРАШНАЯ КРАСОТА

Представить все это сложно, пото-

му как действия придется ведь еще и анимировать. На что авторы нескромно заявляют — все сделаем! У каждого движения, будь то шаг вперед или простой кивок головой, существует девять вариантов — по одному на каждую степень крена судна. А всего их (этих движений) — пять тысяч, причем не меньше трети принадлежит главному герою эксклюзивно. Большая часть из них нужны для создания незаметных деталей, которые, как известно, и создают ощущение реализма в играх. Прикрывающая лицо рука при ходьбе против ветра, подрагивание тела при пулевых попаданиях... Антонин Делбой (Antonin Delboy) — главный аниматор проекта — готов рассказывать о таких мелочах бес-



«Темные» люди

Французскую компанию Darkworks основали 8 января 1998 года Гийом Гуро (Guillaume Gouraud) и Антуан Вилле (Antoine Villette). Имея весьма приличный опыт в создании видеоигр, они получили от Infogrames заказ на разработку сиквела к некогда известной игровой серии Alone in the Dark. Их творение вышло в 2001 году и, надо сказать, оказалось на

редкость успешным. Так что Darkworks — отнюдь не дилетанты в своем деле, пугают геймеров они давно и со знанием дела. Хотя одному из многообещающих проектов студии — игре 1906 — так и не суждено было увидеть свет. На данный момент Darkworks — самая большая независимая девелоперская контора во Франции.





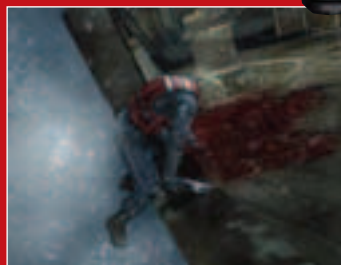
СУДЯ ПО ВСЕМУ, ГДЕ-ТО РЯДОМ БРОДИТ «ХИЩНИК». А ПО ЗАКОНАМ ЖАНРА ОДИН ИЗ ЖИМУРИКОВ СЕЙЧАС НЕПРЕМЕННО ДОЛЖЕН СХВАТИТЬ ГЕРОЯ ЗА НОГУ.



ПОДГНИЛО ЧТО ТО В ДАТСКОМ КОРОЛЕВСТВЕ...

А когда на море качка...

Глядя на влетевшего лбом в стену или с трудом удержавшегося на раскачивающейся палубе героя, невольно задаешься вопросом — а предметы вокруг к полу гвоздями прибиты? Раньше, по-видимому, такая ссылка на русскую практичность и служила отмазкой разработчикам. Ведь первоначально поведение вещей описывалось только скриптами. Теперь же авторы справедливо решили, что приличные игры так не делаются, и бросились разрабатывать для движка добротную физику. К сожалению, плоды их работы никак не проявляют себя на скриншотах, где окромя стен и персонажей ничего, собственно, и нет. Но разработчики уверяют, что нас ждет что-то действительно особенное. Достаточно представить себе груды мусора, с грохотом болтающуюся в трюме, или огромный ящик, расплюснутый протагониста...



конечно, но смысл ясен и так — мертвые зомби будут вести себя не как поленья, а как нормальные ходячие мертвяки. Особенно завораживает морская пучина. Ведь, создавая игру про дрейфующий в океане корабль, грех на славу не поработать над водной гладью. Жалкие лужицы, по которым рассекал доктор Фримен, отдыхают — такие сопли бывают только в кино. Cold Fear предлагает не просто красивые задники бушующего моря: Тому не раз придется пробираться сквозь затопленные отсеки корабля. А там, как признаются разработчики, сложно удержаться и не выпустить пару обойм в воду, чтобы только наблюдать за красивыми всплесками. Что уж и говорить о взрывах гранат... Вас, кстати, ничего не удивляет? Мы ведь привыкли в лучших традициях экзорцистов рубать нечисть ржавыми тесаками или, на худой конец, отстреливать ее серебряными пулями из старого кольта.

ПРАВИЛЬНОЕ КИНО

Выдано персонажу аж семь видов оружия, среди которых осиновых колов замечено не было. Отечествен-

ные, российские зомби оказались на редкость прогрессивными; они вовсе не гнушаются пострелять из автоматов. В связи с этим и нам к тому же предлагается взглянуть на происходящее с другой точки зрения. Ведь привычная для ужастиков фиксированная камера частенько не позволяет даже банально посмотреть вперед, какая уж тут стрельба. Теперь нам не придется задаваться вопросом: а куда же я, интересно, иду? В любой момент мы можем переключиться в режим обзора из-за спины и с комфортом уложить свежую партию упырей и вурдалаков. Хотя отличную режиссерскую работу никто не отменял — всего доступны целых двенадцать камер, на удивление хорошо «плавающих» в тесных корабельных отсеках. До выхода игры осталось совсем немного, а вопросов по-прежнему больше, чем ответов. Страх нельзя передать словами, невозможно описать, каким он будет. А уж в том, что страшно будет, сомневаться не приходится. Одно ясно наверняка — нас ждет что-то совершенно новое, ужасник, подобного которому мы еще не видели. Так что учитесь плавать, грядет настоящий шторм! ■

Действо

Разработчики старались максимально детально проработать анимацию движений каждого персонажа, что несомненно важно для подобной игры. В то же время они хотели добавить в проект больше динамики, больше действия, ведь Cold Fear — в такой же степени экшн, в какой и хоррор. Но чем-то одним необходимо было пожертвовать, иначе из игры получилось бы только очень красивое слайдшоу. Чем пришлось пренебречь, авторы не рассказывают. Но обещают до дюжины подробно прорисованных врагов на экране и гуманные системные требования.





ОКУЛЯРЫ ОПТИКИ УЖЕ НИЧЕГО НЕ ОТРАЖАЮТ...



РЕЗИНОВУЮ ЛОДКУ ЗАЧЕМ-ТО ПЕРЕКРАСИЛИ В СЕРЫЙ ЦВЕТ.



ЛЬВИНОЙ ДОЛЕЙ ЗРЕЛИЩНОСТИ FAR CRY ОБЕЗНАНА ФИЗИКЕ. В ЭТОМ ОТНОШЕНИИ FAR CRY INSTINCTS УЩЕМЛЕНА НЕ БУДЕТ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Crytek Studios / Ubisoft Montreal
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
	http://www.farcry-instincts.com

Far Cry Instincts

Войны титанов продолжают. Far Cry отправляется в погону за консольным Doom III.



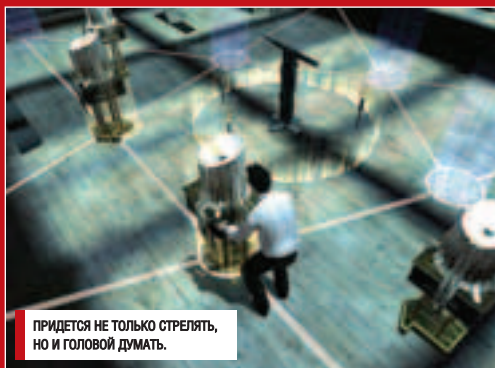
Некогда ничем не примечательная технологическая демка превратилась в поистине великую игру. А начинался Far Cry с динозавра, беспечно разгуливавшего по живописному тропическому острову. Сегодня имя Crytek, как мантру, твердят миллионы геймеров всего мира. Одни — с благодарностью, другие — с нетерпением, ведь им еще предстоит познать красоты Far Cry. Вопрос графического оформления консольной Far Cry Instincts, пожалуй, более всего волнует общественность. Можно изменить дизайн уровней, добавить оружие, освежить автопарк, но как утрамбовать бескрайние тропические просторы в тесные коробочки PlayStation 2 и Xbox? Разработчики нашли способ. Конечно, относительно PC-версии игра несколько потеряла в зрелищности, однако консольным проектам все равно будет не так сложно с ней конкурировать. Например, никуда не делась живописные отражения в водной глади. Джунгли стали не такими густыми, но сберегли свой величественный вид. Персонажи, немного урезанные в полигонах, и те сохра-

нили удивительное сходство со своими компьютерными визави. Куда значительнее изменилась структура геймплея. Для Far Cry Instincts пишутся эксклюзивные уровни в количестве четырнадцати штук. Действия развернутся на четырех островах с особым ландшафтом. На смену отрендеренным заставкам пришли интерактивные сценки. Помните, как мы наблюдали за спасением Джека со взорванной лодки в Far Cry? А в Far Cry Instincts нам предстоит самостоятельно сигать за борт и искать укрытие под водой. Благо, «парень в гавайской рубашке» более не беспомощен в морской пучине. Одной из новых смертоносных игрушек в арсенале Джека стал гарпун — да здравствует подводная охота! В качестве новинок автопарка заявлены Jetski, Quad и нечто на воздушной подушке и с встроенным пулеметом. Мы пока не видели технику, так что рассуждать о ее плюсах и минусах не станем. Far Cry Instincts сейчас вообще завершен чуть больше, чем наполовину. До сентября авторам достанет хлопот, и многое может еще измениться. ■

Вместе мы сила

Не утратит Far Cry Instincts и возможностей коллективной игры. Благо, современные консоли к мультиплееру приспособлены неплохо. На сегодняшний день заявлено около пяти-шести игровых режимов и, как минимум, три способа организации многопользовательских боев. Во-первых, поддерживается соединение двух приставок посредством кабеля. Во-вторых, живет и здравствует split-screen. Наконец, в-третьих, для Xbox-версий используется Xbox Live, да и вариант для PS2 без многопользовательских развлечений не останется. В самых массовых боях наверняка смогут одновременно участвовать 16 человек, хотя разработчики постараются увеличить их количество до 24.





ПРИДЕТСЯ НЕ ТОЛЬКО СТРЕЛЯТЬ, НО И ГОЛОВОЙ ДУМАТЬ.



ТАК МОЖНО УЗНАТЬ ИСТИННУЮ СУЩНОСТЬ ЛЮДЕЙ.



ПОДОЙДИ БЛИЖЕ, ДИТЯ МОЕ...



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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action/adventure.
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	TNO
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Bits Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	8 февраля 2005 года

Constantine

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

Ад требует его. Небеса отрелись от него. Земля взывает к нему.



Успешные игровые проекты, созданные по мотивам популярных кинокартин, можно пересчитать по пальцам. В список обязательно попадут игры по вселенной Толкина от Electronic Arts – The Lord of the Rings: The Return of the King и The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth. К ним примкнет The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay. Компанию немного потеснит Van Helsing, оказавшийся интереснее своего кинопародиста. Однако названные игры скорее исключения. Правило образуют десятки никчемных поделок, выезжающих не на собственных достоинствах, но на громком имени фильма. Возьмите, например, почти любую игрушку по мотивам Star Trek. Но, кажется, не за горами рождение еще одного приятного исключения – экшена Constantine, чей дебют состоится практически в тот же час, что и премьера одноименного фильма.

WHO THE HELL ARE YOU?

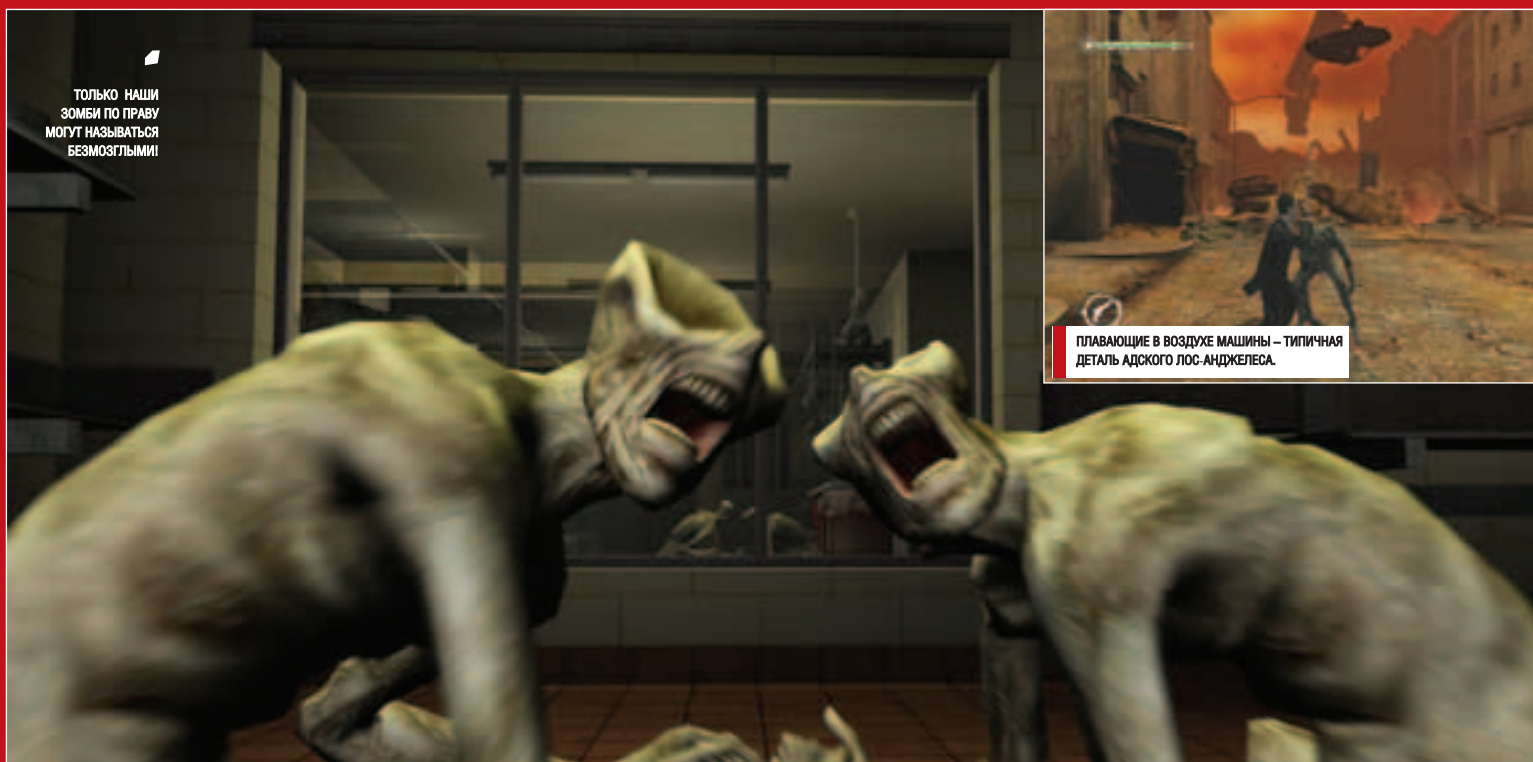
Светловолосого англичанина по имени Джон Константин (John Constantine), героя серии комиксов

Hellblazer, выпускает в виртуальный мир команда Bits Studios. Правда, разработчики, повинаясь желаниями Фрэнсиса Лоуренса, режиссера голливудского Constantine, внесли в облик героя небольшие изменения, так что Джон теперь не блондин, а брюнет и американец по национальности. Однако основные составляющие образа – пристрастие к алкоголю и борьбе с демонами – остались неизменны. Джон из тех редких счастливицков, у которых работа совпадает с хобби. Наш герой – аналог Малдера в мистической среде – зарабатывает на жизнь расследованием паранормальных преступлений и происшествий оккультного характера. В игре Джону предстоит одно из самых сложных за всю его карьеру заданий, предполагающее путешествие в самую Преисподнюю. Впрочем, ад у дизайнеров Bits Studios отличается от канонического. По их мнению, царство Сатаны находится прямо в центре Лос-Анджелеса (кстати, старожилы мегаполиса полностью согласны с такой точкой зрения). Разработчики используют прием

С Днем Рождения, Джонни!

В 2005-ом Джону стукнет двадцать! Мистера Константина придумал в 1985-ом году легендарный Алан Мур (Alan Moore). Ярким примером его творчества является серия комиксов «Лига Выдающихся Джентльменов», экранизированная в позапрошлом году. Джон Константин, детектив по оккультным делам, герой другой ветви комиксов – Hellblazer. За прошедшие два десятилетия Джон вырос настолько, что вырвался за рамки цветных картинок и вошел в кино- и игровую индустрию. Джон привлекателен, прежде всего, своей неоднозначной натурой. Вроде положительный герой, но не дурак выпить, да и в порочащих связях с демонами не раз был замечен.





ТОЛЬКО НАШИ
ЗОМБИ ПО ПРАВУ
МОГУТ НАЗЫВАТЬСЯ
БЕЗМОЗГЛЫМИ!

ПЛАВАЮЩИЕ В ВОЗДУХЕ МАШИНЫ – ТИПИЧНАЯ
ДЕТАЛЬ АДСКОГО ЛОС-АНДЖЕЛЕСА.

Матрица в Аду

Второе (после того, что было в комиксах) пришествие Джона Константина состоится сразу на двух фронтах. Bits Studios разрабатывает игру Constantine, а Warner Bros. снимает одноименный фильм на базе комиксов Hellblazer. По сюжету кинокартины черноволосый калифорниец, детектив по оккультным делам Джон Константин, расследует самоубийство. Из жизни ушла сестра полицейской Анжелы Додсон (Angela Dodson). Последняя уверена, что никакого суицида не было, а причина смерти куда более таинственна. Джон и Анжела бросают вызов силам зла и оказываются в другом мире... Мире, где ангелы и демоны – не миф, а реальность. Главную роль в картине исполняет – барабанная дробь! – Киану Ривз (Keanu Reeves), сыгравший Нео в кинотрилогии «Матрица». Режиссер Constantine – Фрэнсис Лоуренс (Francis Lawrence). Премьера состоится в этом году.



Полтергейст, стоны, плач, крики, богомерзкие звуки непонятного происхождения позволяют явственно ощутить разницу между мирами.

ЧЕМ ТО ДЖОННИ
НЕУЛОВИМО
НАПОМИНАЕТ МАКСА.
МОЖЕТ, ПЛАЩОМ?



«двойного мира», хорошо знакомый нам по свежему Silent Hill. Часть действий разворачивается в самом обыкновенном, земном Лос-Анджелесе, а все самое интересное происходит в адском варианте мира. Сложный лабиринт домов и улиц там тот же, но местность пестрит следами зла – огнем, демонами, трупами и прочими мерзостями. Полтергейст, стоны, плач, крики, богомерзкие звуки непонятного происхождения позволяют явственно ощутить разницу между мирами. Но обратим же взор на геймплей. Constantine – незамысловатый шутер с видом от третьего лица и не совсем стандартным набором вооружения. Основу арсенала составляют: «святой винчестер», стреляю-

щий крестообразными пулями; «распинатель», по сути – пулемет, заряжающийся гвоздями для распятия; и Саван Моисея. Назначение и принципы функционирования последнего пока неизвестны. Именно колоритным главгероем, атмосферностью и умеренной оригинальностью Bits Studios собирается прокладывать дорогу своему детищу среди сотен одноликих TPS. Графически проект не может похвастаться ничем, кроме отсутствия откровенных ляпов. Визуальная часть приемлема по сегодняшним меркам, однако далека от понятия «красиво». Хотя история знает примеры, когда светлое будущее игре обеспечивало ее внутреннее содержание, а не внешний лоск. ■

На шотган надейся, да сам не плошай!

Ни один здравомыслящий охотник на демонов не отправится сеять разумное, доброе, вечное с одним лишь классическим оружи-

ем, пусть даже стреляющим гвоздями с голгофы. Кроме основного арсенала, Джон немного владеет магией, в том числе особым зрением,

позволяющим отличать людей от замаскировавшейся нечисти. Разработчики придумали оригинальную систему применения заклина-

ний. Чтобы Джон чего-нибудь скастовал, нужно быстро отстучать комбинацию нужных кнопок в необходимом порядке.





БУДУТ ПРЕДСТАВЛЕНЫ КАК СТАНДАРТНЫЕ, ТАК И ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ВИДЫ ОРУЖИЯ.



РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЮТ УРОВЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ, ДОСТОЙНЫЙ FPS.



БОЛЬШИНСТВО ЗДАНИЙ В ИГРЕ МОЖНО РАЗРУШИТЬ. ХОТИТЕ ЛИЧНО СНЕСТИ КАПИТОЛИЙ?



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Eugen Systems
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
http://www.atari.com/actofwar	

Act of War: Direct Action

«В темных глазах мелькнул страх. Нет, не страх – абсолютный ужас... и тогда я услышал вертолеты».

Аллен Стил. «Итерации Иерихона»



Интересные вещи можно заметить в индустрии развлечений, если пронзить разумом пелену спецэффектов в кино и батальных сцен в компьютерных играх. Вот скажите навскидку, о чем повествует Оливер Стоун в кинокартине «Александр»? О грандиозном походе великого полководца? Или о душевных метаниях заблудшего бисексуала? А ведь можно еще отыскать параллели с современной политикой США. Как Александр дарил свободу не нуждавшимся в ней народам, так и Штаты... Впрочем, политику оставим иной прессе. Главное – понять: как фильмы, так и игры могут служить неплохим подспорьем в манипулировании сознанием. Eugen Systems, например, уже совсем скоро собирается доказывать игровому сообществу великую и благородную роль США на международной арене. Сомнительная идея? Тем не менее, взглянуть на Act of War: Direct Action все же имеет смысл. Разработчики готовят потенциально хитовую, злободневную RTS. Помните, в Command & Conquer:

Generals насущная тема терроризма пришла как нельзя более к месту. В Eugen Systems не желают идти следом ни за кем, предпочитая нетореные тропы. Нас приглашают в ближайшее и, как водится, совсем не благополучное будущее. По мнению сценаристов Eugen Systems, а также ряда серьезных аналитиков, человечество находится в нескольких десятилетиях от глобального энергетического кризиса (прежде всего, топливного): нефть-то потихоньку заканчивается... Ежу понятно, что обстановка в подобных условиях накалится до предела. В игровом мире нефтяные монополии начнут взвинчивать цены на ставшую столь дефицитной продукцию. За галлон бензина будут давать аж семь долларов (сейчас, для сравнения, тот же галлон в США стоит около двух долларов). По странам мира прокатится волна народных протестов. Люди потребуют от правительств принять меры, и те их примут. Да только не захотят жадные корпорации идти навстречу общественности. Экономико-политический конфликт постепенно пе-

РАБОТАЮТ ПРОФЕССИОНАЛЫ

Трудно представить, во что превратился бы столь сложный сюжет, решишь Eugen Systems высосать его из коллективного пальца своих сотрудников. К счастью, студия привлекла профессионального консультанта. Им стал Дейл Браун (Dale Brown), бывший офицер ВВС США, подавший в писатели. Газета NY Times четырнадцать раз признавала мистера Брауна самым популярным автором. Сейчас Дейл трудится над романом по мотивам игры. Книга так и называется – Act of War: Direct Action. В составе команды разработчиков писатель выступает не только как сценарист, но и эксперт по глобальным конфликтам, вооруженным силам США и сверхсовременному оружию.





СОЛДАТИКИ УМЕЮТ ПРЯТАТЬСЯ И В ЗДАНИЯХ, И ЗА МАШИНАМИ.



В ИГРУ ПОПАДУТ КАК ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СУЩЕСТВУЮЩИЕ ВИДЫ ТЕХНИКИ...

...ТАК И БОЛЕЕ ЭКЗОТИЧЕСКИЕ, НО ВСЕ РАВНО РЕАЛИСТИЧНЫЕ МАШИНЫ.

КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЕ

Ни одна из задействованных в конфликте сторон (а это армия США, элитное подразделение Task Force Talon и таинственный Консорциум) не занимается выкорчевыванием деревьев и поиском полезных ископаемых. Тем не менее, основы строительства и добычи ресурсов в игре присутствуют. Одним из источников благоденствия, естественно, является дефицитная нефть. Но на первом плане – сами бойцы, воины. Каждый танк, самолет и вертолет в игре управляется настоящим экипажем. Если техника повреждена, солдаты покидают машину и сражаются на своих двоих. Вражеских пехотинцев (равно как и ставших ими танкистов и пилотов) можно брать в плен, пополняя тем самым свой бюджет – за них, видите ли, заплатят выкуп. Противник вправе таким же образом использовать наших бойцов. Будет ли перед игроком вставать непростой выбор: платить или не платить – пока не известно.



Как фильмы, так и игры могут служить неплохим подспорьем в манипулировании сознанием.

В ИГРЕ ВОССОЗДАНЫ РЕАЛЬНЫЕ ГОРОДА: САН-ФРАНСИСКО, ВАШИНГТОН, ЛОНДОН, МОСКВА... ДАВАЙТЕ ИХ УНИЧОЖИМ?



растет в вооруженное противостояние. Да и террористы, пользуясь суматохой, в долгу не останутся. Act of War: Direct Action обещает явить нам серьезный, многогранный конфликт с участием США, аккуратно втиснутый в рамки лихой сюжетной кампании из трех десятков миссий. Ставка разработчиков на сюжет и атмосферу чувствуется уже сейчас, стоит только заглянуть на официальный сайт проекта. Он пестрит пафосными фрагментами игрового видео: суровыми речами президента и репортажами с передовой. Eugen Systems активно использует в межмиссионных роликах настоящих актеров – отличная идея! Осталось лишь найти грамотного режиссера.

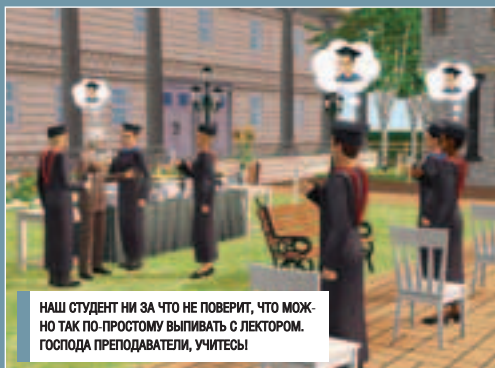
Геймплей сплавлен из классического сбора ресурсов, строительства и боевых действий. Клоны Command & Conquer давно не в чести, поэтому баланс смещен в сторону тактики и стратегии, а экономический прогресс протекает почти автономно. Технотриллер (так определяют жанр своего детисца разработчики) создается с использованием современных графических технологий. Пускaiи красивыми взрывами, фотореалистичной водой и многополигональными моделями юнитов сегодня удивить не так-то просто, но смотреть на феерию жаркого боя все равно очень приятно. Не ясно одно: почему же опять именно Штаты устраивают мировую бучу? ■

УРБАНИЯ

Современная война невозможна без городских баталей. Идея ожесточенной борьбы за каждый дом так увлекает некоторых разработчиков, что они посвящают уличным боям целые игры (с Full Spectrum Warrior знакомы?). Eugen Systems держит руку на пульсе времени, поэтому города в Act

of War спроектированы предельно правдоподобно. За кадром не остались даже такие «мелочи», как припаркованные автомобили, фонарные столбы и линии электропередач, а для каждого населенного пункта (в том числе и для Москвы) выдержан свой архитектурный стиль.





НАШ СТУДЕНТ НИ ЗА ЧТО НЕ ПОВЕРИТ, ЧТО МОЖНО ТАК ПО-ПРОСТОМУ ВЫПИВАТЬ С ЛЕКТОРОМ. ГОСПОДА ПРЕПОДАВАТЕЛИ, УЧИТЕСЬ!



ИНТЕРЕСНО, ПОЧЕМУ ВСЕ ПАРНИ НА ЭТОМ СКРИНШОТЕ НАРЯЖЕНЫ В ПРОСТЫНИ? ЭТО ИЗДАТЕЛЬСТВО ИЛИ ПРИВИЛЕГИЯ?



ТРУДНО ПОВЕРИТЬ, ЧТО В ТАКОЙ ТОЛПЕ СИМОВ НАПРЯМУЮ МЫ СМОЖЕМ УПРАВЛЯТЬ ТОЛЬКО ОДНИМ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, ЭТО ТАК. ДАЖЕ ЕГО РОДСТВЕННИКИ, ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ ПОСЕЩАЮЩИЕ ОТПРЫСКА, НЕ В НАШЕЙ ВЛАСТИ.

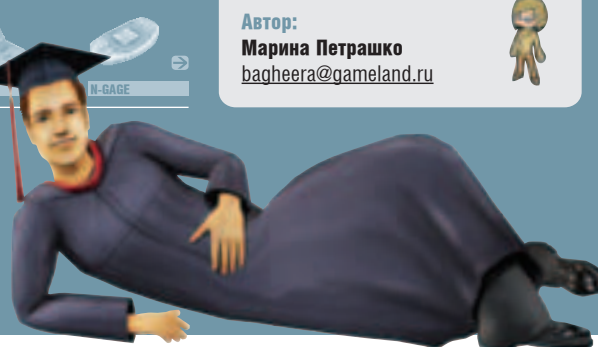


Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	simulation/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Maxis
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
http://thesims2.ea.com/about/ep1_index.php	

The Sims 2 University



Дипломированные некроманты, фабрика Гознака на дому и многое другое в дополнении к знаменитой игре.



Чего не хватает в The Sims 2? Дополнений? Ждать осталось недолго – скоро вы получите возможность сделать своих любимых виртуалов взрослыми, дипломированными симами. В каждом городишке планируется открыть свой ВУЗ.

А ИДИ ТЫ... В КОЛЛЕДЖ!

Правда, радость эта касается только молодежи, а старичкам недоступна. Счастливицы, во-первых, смогут вступить в новый возраст – Young Adulthood, который начнется сразу после завершения периода Teen. Во-вторых, из родного дома они переместятся в общежитие при колледже, потеряют на время обучения все связи с родственниками (с возможностью после получения профессии вернуться в семью), поселятся в комнате, которую нельзя перестроить, а вокруг будут жить собственной жизнью толпы незнакомых симов. Разумеется, в основной своей массе они будут валять дурака, как и положено обитателям студенческих общаг. Щадя компьютеры пользователей, Maxis не собирается подробно отрисовы-

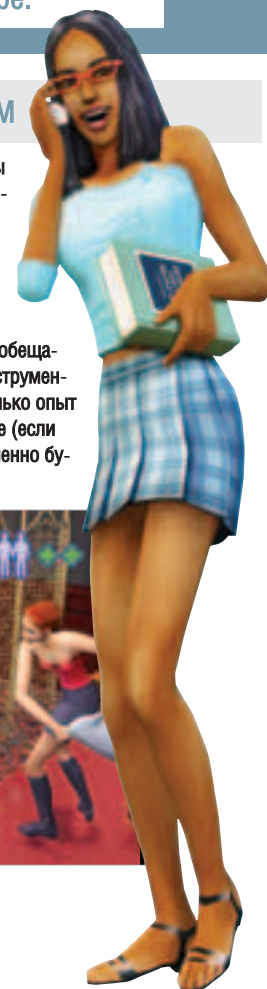
вать житуху, творящуюся в чужих стенах, но обещает информировать игрока о том, что делают соседи его персонажа, дабы тот мог отправить своего протеже в место наибольшей социальной активности. Впервые с начала серии герой будет окружен огромным количеством народа, напрямую подчиненного компьютеру, а не вам. Именно в этих неуютных условиях ему необходимо будет умудриться получить высшее образование. Хотя, почему же «неуютных»? Вы же не против того, чтобы влиться в стройные ряды колледжских лоботрясов и со вкусом растратить лучшие годы?

НЕ ХОЧУ УЧИТЬСЯ, А ХОЧУ...

Не обязательно уделять учебе все свободное время (хотя это тоже возможно). Если желаете, можете работать ради денег или ради авторитета. Ведь, как всем хорошо известно, на стипендию долго не протянешь. Чтобы не испытывать мучительного голода (социального и обычного), можно подражаться на почасовую работу в кафешке, стать барменом или рисковать и играть в бильярд. Когда ваш сим накопит достаточно денег и познакомится с

КАТАЕМ ШАРЫ И БЬЕМ ПО СТРУНАМ

Любопытно, изменят ли своему решению дизайнеры компании Maxis: дадут ли увидеть процесс зарабатывания симами своих кровных. Интересно же, каким трудом даются виртуалу бабки. В основной игре можно увидеть, как симы добывают деньги с помощью одного из Aspiration Rewards, денежного дерева: с него при должном уходе можно набрать пригоршню-другую симолеонов. В дополнении нам обещана, кроме бильярда, еще и игра на музыкальных инструментах. И если раньше терзание пианино приносило только опыт и радость, то теперь заявлено еще и вознаграждение (если персонаж решится выступить публично). Да, непременно будут и групповые концерты. We will rock you!



СМОЖЕТ ЛИ ТАКАЯ МАССА НЕПОДКОНТРОЛЬНЫХ ИГРОКУ ВИРТУАЛОВ БУДЕТ ВЕСТИ СЕБЯ ХОТЬ СКОЛЬКО-НИБУДЬ РАЗУМНО? ЭТОТ СКРИНШОТ ПОДТВЕРЖДАЕТ ХУДШИЕ ОПАСЕНИЯ.



◆ СТУДЕНТЫ НЕ ЧЕТА ОБЫЧНЫМ СИМАМ. ИМ ГЛАВНОЕ – КАК СЛЕДУЕТ ПОРАЗВЛЕЧЬСЯ.

ПАП, ПУСТЬ СЛОНИКИ ПОБЕГАЮТ!

Судя по разнообразным официальным и полуофициальным анонсам, основным занятием учащихся симов станут всевозможные шутки, приколы и издевательства. Самое безобидное развлечение, скриншотами с которым полон Интернет, – битва на подушках. Удивительнее всего, что виртуалы (согласно пиктограммам над головами) получают от процесса наслаждение. Неужели и побиваемые тоже? Ни за что не поверю, что те «счастливики», на которых ляжет обязанность мыть туалет за симом с высоким статусом или убирать его объедки, будут веселы и довольны. Особенно когда над ними вдоволь наиздеваются. Значит ли это, что нам стоит ожидать появления убийцы-психопата, бича всех студенческих сообществ (согласно американским фильмам про серийных маньяков)? Ничего такого пока не слышно, а жаль. Он на пару с «коровкой»-людоедом смотрелся бы жутко стильно.



правильными людьми, он постепенно волеется в одно из самых крутых студенческих братств (или «сестринств») – тогда всю грязную работу за вас выполнят другие, да еще и будут умолять, чтобы вы у них курсовую списали. Более того, самое крутое братство (и самое секретное!) занимается весьма темными делами: взламывает местные локальные сети и незаконно штампует симолеоны. Создатели грозятся, что участие в подобной деятельности рано или поздно обязательно доведет сима до тюрьмы. Но ведь попробовать стоит, верно? Если рисковать не хочется, можно заняться организацией вечеринок. Нам обещана масса новых

предметов, повышающих привлекательность подобных мероприятий (привет первым The Sims!).

ЗНАНИЕ – СИЛА

Бойтесь в конце концов с треском провалить экзамен? Тогда заставляйте своего питомца учиться на «отлично». Ботаники будут справедливо вознаграждены за лишения. По завершении первого года обучения на вас может свалиться дополнительный слот «желаний», второго года – разовая возможность сменить aspiration. Но самое главное – новые профессии, открытые для персонажей! Нам известно о двух из них. Первая – паранормальная – карьерная дорожка позволит вам поручаться со

смертью и выторговывать у нее жизни безвременно ушедших симов. Не жадничайте, иначе скупая старуха обидится и вместо веселого раздолбая вернет вам угрюмого зомби, желающего разве что поскорей помереть обратно. Официальные пресс-релизы обещают, что подобные субъекты будут «иметь серьезные проблемы в общении и не смогут завести детей». Но это ерунда по сравнению с наградой симу, выбравшему «экологическую» специализацию. Когда он достигнет высот в своем деле, его вознаградят чудом генной инженерии – «коровой цветочной» (cow plant). Наполовину животное, наполовину растение, это нечто при правильном уходе и регулярном

доении дает «Эликсир жизни», продлевающий... правильно, жизнь. Но стоит забыть о домашнем любимце, и в нем проснется жажда человечинки, то бишь, симятинки. Незваные гости, особо любопытные соседи и работники социальных служб начнут пропадать с завидной регулярностью. Сам хозяин генного чуда окажется в смертельной опасности! Зато смешно, и мне уже хочется увидеть, какую рожицу скорчит поедаемый виртуал. Интересно, дадут ли нам посмотреть на сей процесс в подробностях и без цензуры, или же рейтинг не позволит? И подлежат ли воскрешению с помощью паранормальных способностей эти несчастные? Ждем ответов! ■

ИХ НРАВЫ

Разумеется, колледж, студентами которого будут только жители ближайшего поселения, не станет огромным. Домистра вроде МГУ ему не дорасти, и не только по размеру. При всей отвязности юных симов, им никогда не испытать экстремальных развлечений российского сту-

дента. Очередь на пользование лифтом, пьяный дайвинг в сугробы из окна, борьба с горящими вечным огнем газовыми плитами на общей кухне, а также гвоздь программы – автоматический переход к военной карьере в случае досрочного выбывания из колледжа.



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 «Сafеmax на Пятницкой»
(Пятницкая, 25, стр. 1). Цена – от 250 рублей.

по телефону:
Справки
935-70-34

Подробности на сайте: www.gamelandaward.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 Космические 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).

Когда запускается новая платформа, грех не сыграть на ностальгии геймеров. Марио и Самус уже взяты в оборот. Настала очередь динозаврика Йоши...

POKEMON DASH

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ambrella
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.nintendo.com>



ПИКАЧУ ПРОДУЛ.

Покемоны жили, живут и будут жить. Покемонов любили, любят и будут любить. Игры про покемонов продавались, продаются и будут продаваться на всех приставках от Nintendo. Это три аксиомы игрового мироздания, простые и совершенные, как апельсин.

Не мог не появиться проект с их участием и на Nintendo DS. Сегодняшний Pokemon Dash – это гоночная игрушка с совсем несложным, детским геймплеем. Уровень сложности постепенно возрастает: если сначала придется соревноваться только с одним покемоном, то под конец число противников увеличится, да и трассы станут более изощренными. Управление реализовано с помощью стилуса и сенсорного экрана: точкой и силой нажатия игрок регулирует скорость и направление взгляда Пикачу. Поначалу сей факт кажется безынтересным, но потом, когда приходится использовать надувные шарики, дабы перебраться через реку, он вызывает бурный восторг. Щелкнув стилусом по шарик, можно его лопнуть и придать питомцу желаемое ускорение, ко-

торое поможет вырвать победу из лап соперника. Главное – вовремя остановиться: увлекшись этим высокоинтеллектуальным занятием, вы рискуете полопать все шарики и упасть в реку. На каждой трассе всего пять чекпоинтов, поэтому скорость прохождения чрезвычайно велика – динамичность геймплея вообще свойственна новым проектам для Nintendo DS. Графика откровенно слаба. Ни о каких «полных мощностях DS» и речи нет – все миленько, простенько и максимально стилизованно, чтобы детишки разобрались. Практиковаться будет следующая схема: на нижнем экране демонстрируется геймплей с видом сверху, верхний же ограничится показом карты местности и мордашек противоборствующих покемонов. В плане музыки и озвучки ничего нового сказать нельзя. Звуки, ммм... звуки покемонские. В этом аспекте – все без изменений и будет так, похоже, вечно. Впрочем, проекту, рассчитанному на фанатов сериала и детей дошкольного возраста, больше вряд ли надо. А взрослые и так едва ли нашли бы в Pokemon Dash что-нибудь интересное для себя. ■

Алексей «Vercetty» Руссол

vercetty@playmasters.ru

YOSHI'S TOUCH & GO

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	action/platform
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.nintendo.com>



ПЕРЕПРЫГИВАНИЕ ЧЕРЕЗ ПРОПАСТИ – ЭТО И ЕСТЬ «ЭЛЕМЕНТЫ ПЛАТФОРМЕРА».

Умение делать неплохие деньги на классических, заматеревших сериалах – вот за что мы уважаем Nintendo (не только, конечно, но и за это тоже). Бесконечные реинкарнации приключений Марио и его друзей будут выходить год за годом до тех пор, пока живет эта выдающаяся корпорация. А когда запускается новая портативная платформа, грех не сыграть на ностальгии геймеров. Марио и Самус уже взяты в оборот. Настала очередь динозаврика Йоши.

Вся игра состоит из двух половинок, являющихся калькой (в хорошем смысле) стареньких игр для NES – Balloon Fight и Gumshoe, – сделанных с учетом возможностей DS и стилистики Йоши. В первой части (Balloon Fight) Марио на верхнем экране парит в свободном падении. Игрок контролирует направление полета персонажа стилусом. В небесах висят монетки, которые стоит ловить, и враги, которых необходимо облетать. Или убивать, заставляя их следовать за вами в густые облака. Вторая часть (Gumshoe) – назем-

ная. В ней нам также придется управлять героем лишь с помощью стилуса – прямой контроль над персонажем отсутствует. Впрочем, нажимая на сенсорный экран, игрок заставляет Йоши подпрыгивать, ненадолго застывать в воздухе, забрасывать врагов яйцами или перепрыгивать через пропасти (здесь пропасти – своеобразный аналог облаков). Все здорово напоминает 2D-шутеры начала девяностых – игрок не волен лететь на корабле, куда ему вздумается, но (в качестве компенсации, наверно) способен отстреливаться от назойливых врагов. К марту разработчики обещают доделать мультиплеер (пока доступен лишь одиночный режим) и несколько увеличить сложность.

Понятно, что в плане игрового процесса ничего нового Yoshi's Touch & Go предложить наверняка не сможет. Но от игры это и не требуется. Разработчики делают ставку на уникальные возможности Nintendo DS, что правильно – модернизированный геймплей времен NES затягивает так же, как и пятнадцать лет назад. ■

Алексей «Vercetty» Руссол

vercetty@playmasters.ru



The Incredible Hulk

VU Games объявила, что консольные приключения мистера Резиновые Трусы еще далеки от завершения. Новая игра (обратите внимание, без порядкового номера в названии) появится в продаже этим летом и будет походить на GTA и Spiderman 2 одновременно.

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ (EAST FRONT)

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Burut Creative Team
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.russobit-m.ru/rus/games/eastfront>



ГРАФИКА НА СКРИНШОТЕ – ПАЛЬЧИКИ ОБЛИЖЕШЬ. БУДЕТ ЛИ ОНА ТАКОЙ НА ПРОТЯЖЕНИИ ВСЕЙ ИГРЫ?



На дворе 1938 год. Немецкие ученые изыскивают способ возвращать мертвых к жизни, да и не только воскрешать, а превращать хладные трупы в юберменшей-сверхчеловеков. Такие ребята – вещь на фронте полезная, если надо там карательную операцию провести или город какой взять. Проект до поры до времени отложили. А в сорок третьем, в августе, загорелась земля под ногами. И решили немцы выпустить на поле боя «живых» терминаторов. Только получилось не фонтан: монстры направили оружие на своих хозяев. Примерно так начинается сюжет нового шутера «Восточный Фронт» от команды Burut, известной по играм Kreed и «Златогорье». Именно на переработанном движке Kreed, поддерживающем теперь аж DirectX 9.0с, и

создается «Восточный Фронт». Обещают: более десяти уровней, среди них экшн и stealth-миссии, нелинейное прохождение. Например, игроку нужно будет сделать выбор между тюремным заключением (гарантированно остаемся в живых) и бескомпромиссной борьбой против фашизма. Четырнадцать видов оружия, огнеметы и «Панцершреки», масса разрушаемых объектов, простреливаемые навывлет стены – все это здесь есть. Тайной остается реализация «эмоционального» движка Liv Kristine, который каким-то образом будет воздействовать на чувства играющего. Проработанный AI, реалистичные звуковые эффекты – стандартный комплект, который предлагают разработчики почти любого шутера. В их добросовестности авторов «Восточного Фронта» нам предстоит убедиться. ■

Игорь «MHarry» Мельник

mharry@ngs.ru

ВОЙНА С ТЕРРОРОМ ЗАЧИСТКА



ТЕНЬ ТЕРРОРИЗМА НАКРЫЛА ВСЕГДА МИР. ЕСЛИ НЕ ОСТАНОВИТЬ БОЕВИКОВ СЕЙЧАС, ВОЙНА ПРИДЕТ В КАЖДЫЙ ДОМ.



**ИЗБАВЬ МИР ОТ КРОВАВОГО
УЖАСА ТЕРРОРА...**



© City Interactive, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095)147-13-38, e-mail: 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, www.Odyssey.od.ua.

Суть Mercury проста: игроку дается лабиринт и капля ртути, которую он должен через этот лабиринт провести. Все!

ARCHER MACLEAN'S MERCURY

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	action/puzzle
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ignition
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Awesome Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2005 года

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



ЭТОТ МИР СВЯЗАН С ИНОПЛАНЕТЯНАМИ ИЛИ С АРКТИКОЙ? ИЛИ И С ТЕМ, И С ДРУГИМ?

Мercury должен преподноситься как ответ Sony на заявления Nintendo о консервативности игр для PlayStation Portable. К сожалению, объем журнальной страницы жестко ограничен, а рассказать об этой, безусловно, очень интересной игре хочется поподробнее, поэтому — с места в карьер. Суть проста. Игроку дается лабиринт и капля ртути, которую он должен через этот лабиринт провести. Все!

Но это только вершина айсберга. В игре представлено три режима: гоночный, накопительный (помните Katamari Damacy?) и головоломный. В первом игрок должен управлять каплей ртути, пытаясь обогнать другую, подконтрольную искусственному интеллекту (или приятелю, играющему через Wi-Fi). В режиме «накопительном» нужно докатамарить ртутный шарик до финиша, набрав по дороге побольше массы тела. В последнем же, «головоломном», требуется разделить каплю на несколько частей, чтобы те активировали механизмы, открывающие путь к финишу. Чтобы одолеть некоторые преграды,

крошкам ртути иногда придется уменьшаться или увеличиваться. Управлять шаром нужно с аналоговой рукоятки PSP; всего уровней, объединенных в шесть тематических миров, около семидесяти. В каждом мире вас ждут несколько лабиринтов, на которых рассеяны самые настоящие враги, а в конце стоит охраняющий путь к выходу босс. А напоследок разработчики обещают 70 музыкальных треков — по одному на лабиринт — и малопонятный сенсор действия, отслеживающий движения игрока (про его реализацию на PSP умалчивается).

Пока Mercury немного напоминает серию игр Monkey Ball от Sega. Практически та же механика и управление, но, вместе с тем, переработанный геймплей и измененный жанр. Все-таки в Mercury, наряду с традиционными платформерными элементами (прыжки по движущимся плиткам еще никто не отменял) есть и action-моменты: в некоторых локациях для успешной деактивации врагов капле придется менять цвет, приобретая некоторые новые способности. ■

Алексей «Vercetty» Руссол

vercetty@playmasters.ru

DYNASTY WARRIORS

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	action/strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Koei
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Koei
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2005

■ ОНЛАЙН: <http://www.koeigames.com>



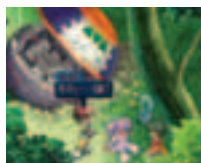
ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: DYNASTY WARRIORS — ЛИШЬ РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ ИГРЫ. ВПОЛНЕ ВЕРОЯТНО, ЧТО ОНО ЕЩЕ ИЗМЕНИТСЯ.

Семимиллионными шагами вступает Sony на рынок портативных игровых консолей, выпуская блокбастеры Metal Gear Acid, Ridge Racers и Dynasty Warriors. Стремясь угодить всем и сразу, японцы издают и тактическое приключение, и гоночную игру, и массивный action-проект в хорошо известной вселенной. Ура. Геймплей портативной версии DW практически не отличается от того, что мы видели на PS2. В седле или спешившись, мы залихватски убиваем вражеских воинов, а если повезет, то и самих генералов. После смерти чужого командира бой считается оконченным (выигранным!) независимо от того, сколько солдат противника осталось в живых — три или тридцать три. Карта местности отныне находится справа, показывая расположение собственно вашего персонажа, своих и чужих пехотинцев и генералов. В Dynasty Warriors на PSP появилась подконтрольная игроку группа лейтенантов — командиров рангом поменьше. Можно возвать к ним, и они отда-

дут часть своей энергии, которая повысит на некоторое время силу вашего героя и даст ему некоторые сверхспособности. Помощники, как и протагонист, набирают опыт и растут в уровнях. В Dynasty Warriors появилась «стратегическая карта» — указав на ней точку, игрок моментально переносится туда, а затем постепенно сужает диапазон поиска и в конце концов попадает на поле боя. Решение о ее введении разделило поклонников сериала на два лагеря. Нам кажется, что в Koei поступили правильно — все равно это необходимо было сделать рано или поздно. Появление экрана, на котором отображены враждующие армии, позволит игроку почувствовать себя полководцем, а не просто «начальником» одного, пусть даже большого, сражения. Придется распределять силы, смотреть, куда необходимо отправить подкрепление, чтобы не сдать важный участок врагу. Тактическое планирование теперь будет занимать чуть больше времени, что является безусловным плюсом новой части игры. Дело верное — если не суперхитом, то достойной игрой DW станет. ■

Алексей «Vercetty» Руссол

vercetty@playmasters.ru



Tales of Eternia

Представители Namco сообщили, что Tales of Destiny II будет приведена в чувство, отреставрирована и портирована на PSP. Впрочем, словечко «будет» здесь не совсем к месту: японская версия игры увидит свет уже третьего марта.

WORMS 4: MAYHEM

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Codemasters
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Team 17
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.wormsmayhem.com



В КАЧЕСТВЕ ПРИМЕРА САМОДЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ АВТОРЫ ПРИВОДЯТ ТУАЛЕТНУЮ БОМБУ. СМЕРТООСНОСНЫЙ, НАВЕРНОЕ, ПРИБОР...



Worms Forts: Under Siege! несколько отклонилась от исконных «червячих» традиций и, возможно, не совсем оправдала чаяния фанатов. Специально для консервативных поклонников сериала Team17 анонсировала Worms 4: Mayhem. Проект провозглашает возврат к вековым канонам Worms – и огромную свободу для фантазии игроков.

Клонированные на вид черви уходят в прошлое. В Worms 4: Mayhem дизайн подопечных – наша прямая обязанность. Игрок определяет черты лица, цвет кожи и волос для каждого червяка команды. На выбор также будет предложено несколько предсмертных реплик. Возможности для самореализации этим не ограничиваются. Team 17 позволит нам собственноручно конструировать

оружие. Это притом, что Worms 4: Mayhem включит в себя весь богатый арсенал предыдущих частей с неординарными добавлениями вроде Отравленной Стрелы, Сторожевой Пушки или непонятного Бычьего Блица. Двадцать пять однопользовательских миссий и бесконечные сетевые сражения развернутся в пяти регионах: Юрском Парке, Камелоте, на Стройплощадке, Диком Западе и Арабском Востоке. Локации полностью интерактивны, а цель некоторых миссий – тотальное уничтожение всех деталей рельефа. Все однопользовательские карты доступны и в мультиплеере. Для нее же отдельно создается два десятка уникальных сценариев. Все-таки основное достоинство «червей» – их способность развлекать целые коллективы индивидуумов. ■

Роман «ShaD» Епишин

shad@gameland.ru

ДЖЕК

СТАТРОШИТЕЛЬ

КРОВЬ. ЖЕНСКИЙ КРИК.
СТУК КАБЛУКОВ БЫСТРЕЕ И БЫСТРЕЕ.

ЗВУК УПАВШЕГО БЕЗЖИЗНЕННОГО ТЕЛА.
ОЖИВШИЙ КОШМАР ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ
ТРУЩОБ НЬЮ-ЙОРКА.

САМЫЙ ЖЕСТОКИЙ
СЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА
XIX ВЕКА. ВЕРНУЛСЯ...



www.nd.ru

© MC2 France, 2005. Galilea, разработка. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: 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, www.Odyssey.od.ua.

2CD

SEVEN KINGDOMS: CONQUEST



■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: RTS
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.enlight.com>

Авторы Seven Kingdoms: Conquest не признают историческую достоверность. В игре будут египтяне и морпехи, демоны и гоблины, кочевники и... зерги.



Новые Seven Kingdoms это:

- семь гуманоидных и семь демонических рас;
- автоматическая система сбора ресурсов;
- герои, которых смогут призвать любые расы;
- магия и технология для всех народов без исключения;
- восемь человек по сети;
- саундтрек «оркестрового качества»

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
 - ЖАНР: action/RPG
 - КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
 - ДАТА ВЫХОДА: 7 февраля 2005 года (США)
-
- ОНЛАЙН:
- <http://returntoarms.station.sony.com>



FIRE EMBLEM

- ПЛАТФОРМА: GameCube
 - ЖАНР: RPG
 - КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 - ДАТА ВЫХОДА: второй квартал 2005 года
-
- ОНЛАЙН:
- <http://www.nintendo.com>



BLOOD WILL TELL

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
 - ЖАНР: action
 - КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 - ДАТА ВЫХОДА: февраль 2005 года
-
- ОНЛАЙН:
- <http://www.sega.com>



ГАЛЕРЕЯ

ATARI CLASSICS

■ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
 ■ ЖАНР: action/puzzle
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 22 марта 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.atari.com>



METROID PRIME HUNTERS

■ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
 ■ ЖАНР: FPS
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 8 мая 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.nintendo.com>



MR. DRILLER DRILL SPIRITS

■ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
 ■ ЖАНР: action/puzzle
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 5
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 11 марта 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.namco.com/games/mrdriller>



PROJECT RUB

■ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
 ■ ЖАНР: action/puzzle
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 11 марта 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.sega.com>



RAYMAN DS

■ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
 ■ ЖАНР: platform
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 11 марта 2005 года

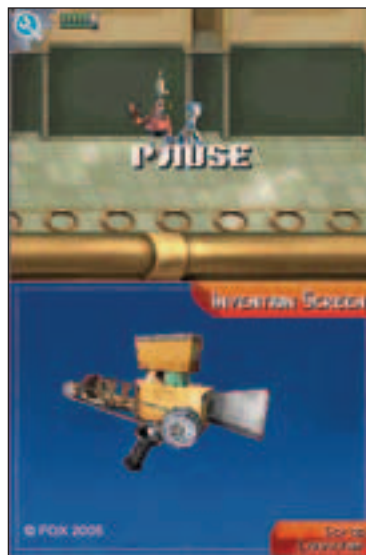
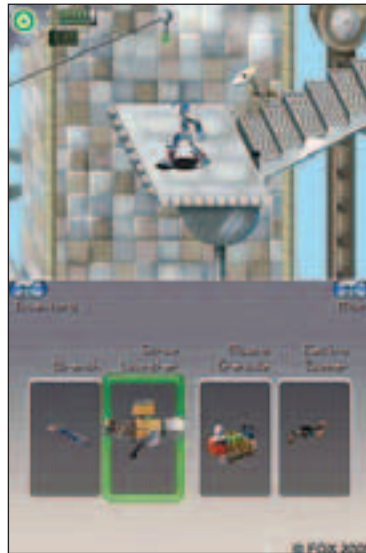
■ ОНЛАЙН:
<http://www.ubi.com>



ROBOTS

■ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
 ■ ЖАНР: platform
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 11 марта 2005 года

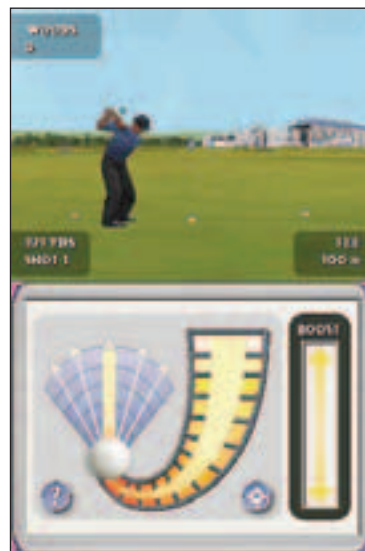
■ ОНЛАЙН:
<http://vugames.com>



TIGER WOODS PGA TOUR

■ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
 ■ ЖАНР: sports
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 11 марта 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.easports.com/games/tigerwoods2005/nds.jsp>



THE URBZ: SIMS IN THE CITY

■ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
 ■ ЖАНР: life sim
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 11 марта 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.eagames.com>



СПЕЦ



СКАЗКИ НА НОЧЬ



Автор:
Spriggan
spriggan@animag.ru



Основной до прихода Xenosaga ролевой сериал Namco живет и развивается. Каждая из игр со словами «Tales of» в названии – первосортная фэнтезийная сказка, которая пленяет теплой атмосферой, интригует лаконичным сюжетом и забавляет яркими героями. Почти полная альтернатива Final Fantasy, в корне отличная от Breath of Fire, Lunar, Grandia, Suikoden и прочих «школ консольных RPG».

В далекие и счастливые времена царствования SNES жанр приставочных ролевых игр стремительно набирал обороты, число свежих проектов росло в геометрической прогрессии, а гениальные идеи рождались одна за другой. Японские компании-игроделы постепенно закладывали фундамент для крупных сериалов. Square эволюционировала с каждой новой Final Fantasy – возможности 16-битной системы Nintendo позволяли создавать многоликие миры, населять их уникальными персонажами и более «живо» прописывать сценарии. Все Dragon Quest работы Enix оставались неизменно верными традициям: детище Юдзи Хории гордо несло титул «самого чистокровного сериала RPG», не желая меняться, будто бы в пике многочисленным конкурентам. Не забывая о бесконечных Street Fighter и Mega Man, кудесники Capcom смастерили Breath of Fire – и сформировавшийся фэндом любителей RPG вкусил самую «драконью» игру, которая, к тому же, щеголяла мини-играми вроде рыбалки с охотой.

TALES OF FANDOM

Tales of Phantasia, Tales of Destiny и Tales of Eternia неоднократно исхожены вдоль и поперек? Втянулись во взаимоотношения между героями? Вы – человек, владеющий японским языком, любящий «Тетрис», пазлы и чтение десятков килобайт текста с экрана телевизора? Тогда три года назад для вас вышли два диска Tales of Fandom – специальной развлекаловки, нацеленной на преданных фанатов первых трех проектов. Тематические мини-игры, галереи арта, сокровенные мысли персонажей (понятные, правда, только понимающим «второй-самый-важный-язык-для-геймера») и возможность прослушать все BGM – ничего лучшего и выдумать нельзя. Если среди ваших друзей наблюдается поклонник ролевого сериала Namco – отстегните какому-нибудь онлайн-магазину немного долларов и сделайте дорогому человеку подарок.



Но хитрее всех поступили в Namco, выпустив в 1995 году Tales of Phantasia. Над игрой трудилась команда Wolfteam: Йосихару Готанда (сценарий, программный код), Хироя Хацусиба (работа со звуком) и Масакэ Норимото (дизайн). В детище этих умельцев присутствовало практически все, чем подкупали хиты-конкуренты, но имелись также и свои козыри. В первую очередь ToP интересна с технической точки зрения: отражения в зеркалах и воде, изменяющиеся в зависимости от источника света тени, солидное количество анимированных объектов на бэкграундах, оцифрованные голоса и песни – все это было настоящим откровением. Игра вошла в историю SNES как одна из красивейших RPG консоли – схожим очарованием обладают разве что Chrono Trigger да Star Ocean. Сюжет, напротив, никак не отличался от основной массы ролевых проектов того времени. И все-таки игрок с головой уходил в приключение простого деревенского паренька по имени Клесс, который лишился родителей и отправился вымещать злость на убийце. Звучит не слишком оптимистично, но стоит провести за игрой пару часов, как становится ясно: ToP – едва ли не самая позитивная игра. Заряд позитива столь огромен благодаря ярким локациям, спокойной как штиль музыке и греющей душу атмосфере умиротворения. И пусть игрок не найдет здесь эмоциональных сцен, достойных Final Fantasy VI, да и нелинейностью уровня помянутого Chrono Trigger творение Namco не щеголяет. У ToP есть нечто более приземленное, но не менее притягательное – покой. Абсолютный покой во всем, что касается сюжетной линии. Противовесом служат битвы, оригинально выполненные в 2D. До сих пор редкая RPG может сравниться с ToP по части веселья сражений: резня происходит в реальном времени, со стороны игрока выступают четыре героя; управлять дозволено только одним – остальные бьются под чутким руководством AI, однако привить товарищам нужную тактику – дело изменения нескольких пунктов в опциях. «Скиллов» и магических заклинаний – тьма тьмущая, и каждая атака выглядит отлично от других. Еще одна свежая находка – система восстановления HP посредством пиццы. Стоит положить в походный рюкзак какой-нибудь деликатес и пробежаться, как утраченная в тяжелых битвах энергия участников партии будет потихоньку восполняться. ToP – как и любая из последующих игр сериала – нечастая RPG, в чьей системе «прокачки» замечательно выдержан баланс. То есть, для планомерного развития совсем не обязательно специально расхаживать по местам обитания монстров. Вполне достаточно продвигаться по сюжету, отправляя на тот свет всех попадающихся врагов, – таким образом, уровень бойцов всегда будет соответствовать уготованным трудностям. И это – притом, что потасовки с недругами полны драйва, не в меру динамичны и просто захватывают дух.

АЛЬТЕРНАТИВА

Как бы Namco ни старалась сохранить уникальность своего детища, проворные конкуренты всегда явят на суд игрока нечто сходное по концепции. Пока что на этом фронте была замечена лишь tri-Ace – авторы Star Ocean и Valkyrie Profile, успевшие в свое время поработать над ToP и ToD. Полноценной альтернативой сериалу Tales of... корректно величать только SO; да и то лишь первые две части – с приходом консолей текущего поколения пути творений Namco и tri-Ace разошлись слишком уж круто. Саги океана звезд отличаются от сказок сеттингом, музыкальным оформлением, построением сюжета и нелинейностью, однако имеют множество точек соприкосновения по части атмосферы, системы боя и дизайна. Превосходная альтернатива, которой стоит посвятить не один десяток часов.



МОРСКОЙ ДЕВЫ С
ТРЕБУЮЩЕМ
ПУГАЮТСЯ ВСЕ
ПРОТИВНИКИ, ДВА
УДАРА – ШЕСТЬ
ДЫРОК

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОК

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, закупок
и прочих работ
в сети +7C обращайтесь
по адресу в Санкт-Петербурге
+7(812) 305 61 44, ул.
Савушкинская, 21.
Тел: +7(812) 727 40 87
Факс: +7(812) 691 44 87
www.1c.ru, www.1c.ua



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 компаний Codemasters. Все прочие названия или логотипы принадлежат их владельцам и используются с разрешения владельцев соответствующих торговых знаков.
© 2004 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2004 1C. Все права защищены.

АНИМЕ И МАНГА

Для не имеющих возможности ознакомиться с первыми тремя играми существуют аниме и манга: в прошлом году из-под пера Namco вышли четыре неплохих OVA по мотивам Tales of Phantasia, приключения Стэна Айлерона с товарищами отлично изображены при помощи «черно-белых говорящих картинок», а события Инферии и Целестии спроецированы в невзрачный 13-серийный цикл. Также было объявлено, что известная студия Production I.G (Ghost in the Shell) планирует съемки телесериала по мотивам Tales of Symphonia, но на сегодняшний день сей процесс едва ли сдвинулся с мертвой точки. В целом же все эти проекты интересны лишь отчасти – играть все-таки лучше.



СТИЛЬ ПРОРИСОВКИ ГЕРОЕВ TALES OF SYMPHONIA СЕРЬЕЗНО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ПРИВЫЧНОГО ПО ПРЕДЫДУЩИМ ИГРАМ СЕРИАЛА.

БУДЕМ НАДЕЯТЬСЯ, ЧТО В АНИМЕ-СЕРИАЛЕ ОТ PRODUCTION I.G ГЕРОИ БУДУТ ПОХОЖИ НА САМИХ СЕБЯ.



Tales of Phantasia – предмет страстного обожания не одного хардкорного поклонника RPG. Фанаты неописуемо довольны, переиздания для PSX и GBA имели успех, а самой честной западной публике только предстоит оценить шедевр во всем великолепии. И пусть это никого не смущает – проникаться классикой не поздно во времена любых платформ.

В 1997 году поток игр для SNES неизбежно иссяк – разработчики с понятным энтузиазмом кинулись осваивать новые просторы PS one. Правда, в этом деле господа творцы не особенно преуспели. Доказательство – шквал старорежимных RPG, которые внешне слабо отличались (а иной раз и не отличались вовсе) от игр 16-битной эпохи. К категории таких проектов безоговорочно относилась свежее испеченная Tales of Destiny. Познаний технических особенностей новой платформы хватало разработчикам на улучшение анимации – качество спрайтов и эффектов осталось на прежнем уровне. Звук, благодаря более совершенному носителю, стал гораздо «чище» и приятнее, а титульный экран предваряет динамичный аниме-ролик – красота! На дру-

ЗА КАДРОМ

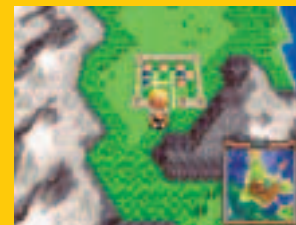
Увы и ах, но для западного игрока ныне локализованы лишь три игры: Tales of Destiny, Tales of Eternia (получившая в США название Tales of Destiny II) и Tales of Symphonia. Скоро данный список пополнится как минимум одним пунктом – релиз GBA-версии Tales of Phantasia на территории Северной Америки обязательно состоится. Пока что ознакомиться с англоязычной версией ToP можно только посредством эмулятора SNES и ROM-файла игры, укомплектованного патчем-переводом группы DeJap. Что касается перспектив и наиболее обидных «утрат», то здесь разговор идет все больше о двух проектах – оригинальной Tales of Destiny II и совсем свеженькой Tales of Rebirth. Диски с ToDII, подлинным сиквелом первой Tales of Destiny, устроились на полках японских магазинов еще три года назад, но об англоязычной версии ничего не слышно до сих пор. Заговоздка в том, что графически игра недалеко ушла от ToE для PS one, – поэтому Namco даже и не надеется на коммерческий успех локализации. Прискорбно, но большинство неазиатских геймеров так никогда и не совершат второе путешествие в знакомый мир, который постарел еще на 18 лет с момента завершения похода Стэна Айлерона. Отсюда же – неопределенная судьба ToR: игра хоть и новая, однако визуальное решение опять-таки не располагает к появлению переведенного варианта. Владельцам PS2, скорее всего, не суждено поиграть в «понятную» ToS. К счастью, альтернативы всегда существуют: штурм подлинника с помощью материалов GameFAQs, равно как и покупка GC, – не такие уж невозможные подвиги. По всей видимости, мобильная Tales of Tactics останется достоянием исключительно Страны восходящего солнца – как и подавляющее большинство подобных игр. Загадочная Tales of Eternia Online для PC имеет все шансы пойти по стопам компьютерной Triple Triad, в свое время выданной из Final Fantasy VIII и адаптированной для игры по сети, – то есть, благополучно пройти мимо нас.



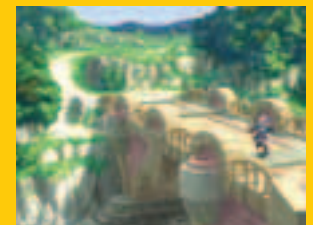
TALES OF DESTINY II (PS2)



TALES OF DESTINY II (PS2)



TALES OF PHANTASIA (SNES, PS ONE, GBA)



TALES OF REBIRTH (PS2)

гой чаше весов – отвратительная псевдо-трехмерная карта мира, заслуживающая в свой адрес пары-тройки не самых печатных слов. Эту кошмарную пикселизованную кашу не только противно созерцать – по ней невозможно спокойно передвигаться. Но не это главное. Важнее – бережно сохраненная атмосфера, проработанная сценарная часть и все еще зажигательные бои. С последними несколько зачастили – до ранних Final Fantasy хоть и далеко, но в ToD сражения стали чуточку однообразнее.

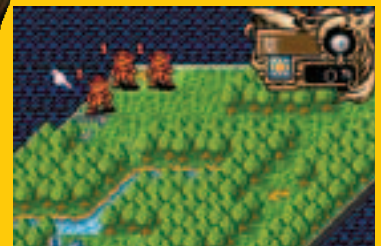
Над третьей крупной игрой сериала, Tales of Eternia, колдовала немного изменившаяся команда авторов. Налицо другое графическое решение: изобразительная часть ToE больше походит на Star Ocean: The Second Story, нежели на предшественниц. Перемены не миновали и боевую систему – появились призываемые монстры, боевые качества героев стали куда разнообразнее, а потасовки отныне представляют собой настолько безбашенное зрелище, что ориентироваться в происходящем – проблематично. Впрочем, буйство эффектов и удвоенная скорость экшна заодно добавили зрелищно-



ПЕРЕД ВАМИ -
ЛИНК ИЗ
THE LEGEND OF ZELDA,
ПРЕТЕРПЕВШИЙ
СИЛЬНЫЕ
ТРАНСМУТАЦИИ!

TALES OF THE WORLD

Помимо обычного переиздания Tales of Phantasia, на Game Boy Advance существует мини-серия Tales of the World. На данный момент ответвление насчитывает три проекта. Вторая и третья части TotW: Similar Dungeon – идейные продолжатели ToP: Similar Dungeon для GBC. Всерьез отличаются разве что более приятным визуальным оформлением – нескончаемые диалоги никуда не делись, да и геймплей по-прежнему не отличается разнообразием. С TotW: Summoner's Lineage чуточку интереснее, в стиле TRPG. Которые, увы, выглядят отталкивающе – для игры 2003 года такая графика неуместна. Ни один из трех проектов не был адаптирован для американского рынка.



TALES OF PHANTASIA: SIMILAR DUNGEON

Game Boy Color ничуть не хуже других консолей, а потому не был обделен вниманием Namco. Воздыхатели Tales of Phantasia тихо скучали, грустно поглядывая на диск с переизданием любимой игры для PS one, как настал год дракона, и – вуаля! – портативное ответвление самым буквальным образом пришло в их карманы. К сожалению, причастность к великой игре времен SNES – возможно, единственный плюс маленького проекта. Ведь ToP: SD не предлагает увлекательного геймплея, а языковой барьер не позволит вникнуть в смысл пространственных диалогов. На GBC есть сонм качественных ролевых игр – любая Dragon Warrior или, простите, одна из многочисленных редакций Pokemon обеспечит вам гораздо более приятное времяпрепровождение.



ФАРА - ОДНА ИЗ
КРАСИВЕЙШИХ
ДЕВУШЕК,
ОБИТАЮЩИХ В
СКАЗОЧНЫХ МИРАХ
NAMCO.



TALES OF ETERNIA (PS ONE)

ти (особенно касается битв с боссами). Изменений, как видите, хватает, но дух сериала из ToE отнюдь не улетучился – мир краше здешней Инферии надо еще поискать. Опять же, поредевший стан разработчиков не дал просесть сюжету, более того – продемонстрировал пару любопытных ходов. Озвучка диалогов не оставит равнодушным ни одного любителя RPG: выполнено почти на уровне Lunar и Grandia. Как и в случае с ToP, игра будет переиздана. В этот раз – на PSP. У американских геймеров есть неплохой шанс увидеть новую версию ToE в знакомых магазинах игр: сама Namco ничего подобного не сообщала, однако Sony включила игру в список проектов на локализацию. Счастье может привалить в марте.



КИЛ – ТОТ ЕЩЕ
КНИГОЛЮБ.
ВООКВОМ, КАК
БЫ НАЗВАЛИ ЕГО
АНГЛИЧАНЕ.

ХРОНОЛОГИЯ СЕРИАЛА

- Tales of Phantasia (SNES – 1995, PS one – 1998, GBA – 2003)
- Tales of Destiny (PS one, 1997)
- Tales of Phantasia: Similar Dungeon (GBC, 2000)
- Tales of Eternia (PS one – 2001, PSP – 2005; англоязычная версия носит название Tales of Destiny II)
- Tales of Fandom vol.1 (PS one, 2002)
- Tales of Fandom vol.2 (PS one, 2002)
- Tales of the World: Similar Dungeon 2 (GBA, 2002)
- Tales of Destiny II (PS2, 2002)
- Tales of the World: Summoner's Lineage (GBA, 2003)
- Tales of Symphonia (GC – 2003, PS2 – 2004)
- Tales of Rebirth (PS2, 2004)
- Tales of Tactics (мобильные телефоны, 2004)
- Tales of the World: Similar Dungeon 3 (GBA, 2005)
- Tales of Eternia Online (PC, дата выхода не объявлена)

Кроме того, в Сети постоянно проскальзывает информация о ряде готовящихся игр: Tales of Phantom 2 (самый неизвестный проект), Tales of Legendia (сиквел Tales of Symphonia) и Tales of Truthia (продолжение Tales of Eternia). Более-менее уверенно говорить пока можно лишь о второй – о ней объявлено раньше остальных. Кроме того, известно, что она выйдет на GC и GBA – в обеих версиях обязательно найдут применение link-кабелю.

TALES OF ETERNIA ONLINE

Последние два года Namco совместно со студией Dwango усердно работала над своей первой MMORPG. Не так давно продюсер проекта Йосинори Сато слегка приоткрыл завесу тайны, поведав небезынтересные факты. Во-первых, идея о ее создании зародилась после успеха многопользовательских RPG корейского производства – в Namco решили, что по стилистике их сериал очень смахивает на эти работы, так что проект должен «сойти за своего». Второй момент – почему именно Tales of Eternia, а не какая-либо другая часть? Сато-сан отвечает, что вселенная ToE примечательна наличием двух миров – при создании MMORPG вокруг этой задумки можно выстроить не одну интересную деталь. В-третьих – да, ToE Online будет иметь отношение к сюжетной линии оригинального проекта: действие разворачивается после того, как Рид сотоварищи вырвались из родной Инферии, отправившись изучать города и веси Целестии. Разумеется, боевую систему придется изменить в соответствии с правилами «глобального» поджанра, однако ее суть никуда не исчезнет. Также нам обещают множество классов персонажей и набор мини-игр. Сим чудным подарком насладятся PC-геймеры, никакой информации касательно версий для других платформ и системных требований на данный момент нет.



НЕТ, ЭТО НЕ СЮИТИ
ИЗ АНИМЕ-
СЕРИАЛА
GRAVITATION.

ПРИЗЫВАЕМЫЕ
ПОМОЩНИКИ НЕ
МЕНЕЕ
ОЧАРОВАТЕЛЬНЫ,
ЧЕМ ИХ ХОЗЯЕВА.



TALES OF SYMPHONIA (GC, PS2)

Если бы не Dragon Warrior VII, мы бы назвали Tales of Eternia лучшей RPG для PS one, вышедшей в 2001 году – пожалуй, последнем году, в котором для легендарной консоли появилось действительно много хитовых проектов. Тем не менее, игра удачно продемонстрировала способность детища Namco маршировать в ногу со временем, и разработка новых частей сериала продолжилась Tales of Destiny II, Tales of Symphonia и Tales of Rebirth.

Длинный путь был проделан сериалом Tales of... за десять лет существования. Вышло немало и менее значимых проектов, информацию о которых вы можете почерпнуть из врезок, а обзор полностью готовой англоязычной PAL-версии Tales of Symphonia, доступной счастливым обладателям GameCube, обитает на страницах этого номера «Страны Игр». Остается только пожелать вам удачного путешествия по сказочным мирам Namco. ■

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ

1С МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам поставки игр и условий работы в сети «1С Мультимедиа» обращайтесь в Фирму «1С»: 123098, Москва, в/л 64, ул. Солженицына, 21. Тел.: (095) 737-92-57. Факс: (095) 881-84-97. and@icb-1c.ru, www.1c.ru



CALL OF DUTY

ВТОРОЙ ФРОНТ



ACTIVISION

© 2003-2004 Activision, Inc. Activision является зарегистрированной торговой маркой. Call of Duty и Call of Duty: United Offensive являются торговыми марками Activision, Inc. Все права защищены. Игра разработана Gray Matter Interactive, Inc. Продукт содержит программные технологии, лицензированные у компании Id Software (Id Technology). Id Software © 1999-2000 Id Software, Inc. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев. © 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

СЛОВО КОМАНДЫ

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот что означает каждая из оценок:

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 колгой 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! И сразу в номер!

9.0-9.5 – 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»

Дмитрий «Zak» Захаров



КОМПАНИЯ:
Nival Interactive

ДОЛЖНОСТЬ:
Руководитель
продюсерского направления

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
SWAT 4 Multiplayer Demo
ToCA Race Driver 2
Prince of Persia Warrior Within

ХОББИ:
Семья, воспитание сына и французского бульдога

Сегодня индустрия игр переживает бурный рост, который во многом напоминает то, что происходило с кино во времена Аль Капоне. Бюджеты проектов медленно, но верно тянутся к бюджетам голливудских фильмов. Сейчас разработчикам и издателям приходится думать о формировании сильного игрового бренда. Но даже этого недостаточно для спокойной жизни. Компаниям необходимо идти дальше, вкладывать знания, опыт и основные ресурсы в наиболее прогрессивные решения для разработки игр следующего поколения. При этом можно и нужно развивать, эффективно использовать существующие технологические наработки здесь и сейчас. Как? Очень просто – посредством продюсирования внешних проектов. Многие молодые, перспективные команды не готовы тратить на формирование технологической базы несколько лет, им нужны готовые решения, которые можно получить от старших, более опытных товарищей. Ведущие игровые компании хорошо понимают эту ситуацию и стремятся не

только лицензировать движки и технологии для сторонних команд, но и предоставить услуги по их дальнейшей поддержке и продюсированию. Что касается «Нивала», то мы стали ощущать необходимость в создании продюсерского направления вскоре после выхода «Блицкрига» и «Операции Silent Storm». Благодаря развитому инструментарию тот же «Блицкриг» очень быстро «оброс» поначалу модами, а затем и полномасштабными дополнениями. Ныне на его основе создаются самостоятельные игры. Мы пережили настоящий бум, когда молодые команды не только обращались к нам с техническими вопросами, но и просили, например, дать консультации по взаимоотношениям с издателями. У нас появился стабильный спрос на подобные услуги. Буквально через неделю после открытия нового подразделения мы получили очередные предложения о сотрудничестве. Это окончательно убедило нас в том, что российский игровой рынок готов функционировать в новых экономических условиях.

ЦИТАТА:

Мы пережили настоящий бум, когда молодые команды не только обращались к нам с техническими вопросами, но и просили дать консультации по взаимоотношениям с издателями.

М.В.Разумкин
razum@gameland.ru



СТАТУС:
Главред

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Lineage II
■ Metroid Prime 2: Echoes

Не перестаю удивляться креативу Алика. Каждая новая обложка становится настоящим сюрризом. Новогодние Фриман с думцем, затем пластилиновые бои консолей, теперь вот сожженные королевства. Стильно, необычно. Но как к этому относитесь вы? Присылайте свои комментарии новых обложек в редакцию, пишите на форуме.

МЫ ЭТО, ВОТ



Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



СТАТУС:
Вампир-танкист

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Warcraft III:
The Frozen Throne

Перебив виртуальной кровушки, возжелал себе аватару вампира. А один нехороший арт-директор все обзывал танкистом и даже подарил на Новый год «командирские» тапки (при виде таких погон генералы сдохнут от зависти)... Ну а что получилось в результате, вы видели. И кто сказал, что кровопийцы не могут защищать родину?



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 Hearts of Iron 2
- 8 ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator
- 9 Сталинград
- 10 Альфа: Антитеррор

КОНСОЛИ

НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Resident Evil 4
- 2 Prince of Persia: Warrior Within
- 3 Grand Theft Auto: San Andreas
- 4 Metrod Prime 2: Echoes
- 5 Jak 3
- 6 Ratchet & Clank 3
- 7 Halo 2
- 8 Burnout 3: Takedown
- 9 Ace Combat 5: Squadron Leader
- 10 Neo Contra

ПЛАТФОРМА

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



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

ИГРА НОМЕРА



Resident Evil 4 стр.100

Новейшая часть сериала оправдала все ожидания геймеров. Игровой процесс ускорился и сильно изменился, а графика похорошела. Resident Evil сделал качественный скачок, которого от него ждали еще аж со времен второй части. Ура!



■ ГРАФИКА:
Пожалуй, одна из самых красивых игр на сегодняшний день.

■ СЮЖЕТ:
Леон Кеннеди (герой Resident Evil 2) ищет в Испании похищенную неизвестными дочку президента США. Его ждут таинственная деревня и средневековый замок, а также их злобные обитатели.

■ ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:
Игра, ради которой можно купить GC.

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.

Вместо Алика

alick@gameland.ru



СТАТУС:
Ученик

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ дизайнеров

Наш неугомонный арт-директор решил не дожидаться окончания работы над номером и махнул в Лондон. На новом дизайне «СИ» он останавливаться не собирается, вот и поехал совершенствовать свое мастерство, а задно набираться новых впечатлений. И будьте уверены, что в скором времени это отразится на журнале. Но как?!

Константин «Рен-тян» Говорун

wren@gameland.ru



СТАТУС:
Няшный чибик
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Metal Gear Solid 3: Snake Eater
■ Neo Contra

Посетил конвент «Аниматрица» (к фильму братьев Вачовски отношения не имеет!), поглядел на фанатов аниме, получил массу положительных впечатлений. На днях все-таки пойду заказывать себе костюм для косплея. Пора уже самому что-то делать. Рисовать-то я все равно не умею, и петь – тоже. А вот косплей забавлять – это можно.

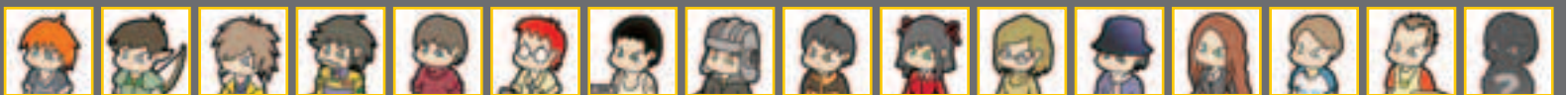
Алексей «Chikitos» Ларичкин

chikitos@gameland.ru



СТАТУС:
Вратарь
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Футбол
■ Massive Assault Network

Если б не проблемы с Интернетом, «жил» бы сейчас в мире EverQuest II. Впрочем, играм время, а футболу час (или лучше парочку) в неделю. Техника не позволяет финтить в поле, поэтому я решил встать в рамки. Баскетбольная реакция здорово помогает в освоении вратарского ремесла. Говорят, делаю успехи...



Полосатый

polosatiy@gameland.ru



СТАТУС:
Вершитель судьбы (своей же)

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Жизнь
■ Joint Operations: Escalation

Жизнь стала бессмысленной. Но я верю – зимнее затишье совсем скоро сменится весенней бурей, и мое бытие преобразится до неузнаваемости. А пока запасусь терпением, буду разгребать текущие дела. И время от времени поигрывать в бильярд, чтобы хоть как-то расслабляться. И я обещаю себе не бриться, пока все не изменю.

Анатолий Норенко

spoiler@gameland.ru



СТАТУС:
Шпион
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ MGS: Twin Snakes
■ SSX 3

Дорогой Левелорд приглашает к себе в гости, в Даллас, штат Техас, сразу после окончания ЕЗ. Обещает позвать на барбекю-пати к Адриану Кармаку, устроить дружеские визиты в 3D Realms, id Software, Ritual Entertainment, Ensemble Studios, Gearbox Studios и др. Наш маршрут на май: Москва – Лос-Анджелес – Даллас – Москва.

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



СТАТУС:
Почтовик
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Monster Hunter G
■ Radiata Stories

Уважаемые читатели, давайте договоримся. К нам на magazine@gameland.ru валится невероятное количество спама, поэтому если хотите, чтобы ваше электронное письмо гарантированно дошло по адресу, делайте в строке темы приписку «Обратная связь». Тогда специально обученная спаможорка не станет покушаться на ваше послание.

ЧУЖИЕ СРЕДИ СВОИХ



Автор:
Никита Львов
august2004_2004@mail.ru

Казалось бы, что может быть приятнее, чем встретиться с земляками в MMORPG, густо населенной пользователями из десятков стран? Однако не торопитесь радоваться такой встрече: все больше российских игроков признаются, что для них самым большим кошмаром в играх подобного жанра является вовсе не какой-нибудь огромный огнедышащий дракон, а... родная речь.

Еще несколько лет назад все было иначе. Количество популярных MMOG не превышало десятка, а наших соотечественников, способных оплачивать столь экзотический вид отдыха, было очень немного. Кроме того, для покупки лицензионной коробки и оплаты игрового времени требовалась незаурядная сноровка. Поэтому россияне в MMORPG либо выбирали путь Штирлица, поодиночке ассимилируясь в чужие виртуальные миры, либо воровали буржуйский продукт целиком и полностью, создавая «на коленке» неофициальные игровые сервера, как это случилось, например, с Ultima Online. Ситуация радикально изменилась в 2000 году, когда компания SoftClub начала официально распространять в нашей стране знаменитую action/RPG Diablo II от Blizzard Entertainment. Приобрести заветную коробку без особых проблем смогли все россияне, мечтающие побывать на серверах Battle.net (онлайновые сервисы второй «Диаблы» с небольшими оговорками вполне сравнимы с MMORPG). Помимо такого мощного аргумента «за», как качество самого проекта, в пользу покупки говорило и полное отсутствие абонентской платы. А потому в России Diablo II разошлась огромным тиражом, доселе невиданным для лицензионной игры. С тех пор началось активное заселение онлайн-миров русскоязычными пользователями и, разумеется, сопутствующее этому процессу приобретение ими определенной репутации в международном игровом сообществе. Причем резкое увеличение российского комьюнити в онлайн прогнозируется именно на 2005 год, после официального появления на нашем рынке таких хитов, как World of Warcraft, EverQuest 2 и Final Fantasy XI (два последних, кстати, уже вышли). Миграция «наших людей» в вирту-

альные вселенные чем-то напоминает эмиграцию в реальности. Немногочисленные одиночки стараются сразу влиться в ряды аборигенов, не поддерживают никакой связи с другими эмигрантами и часто добиваются успеха в новой жизни. Случается, что переезжают целыми фирмами и тоже успешно осваиваются на новом месте (аналог в игре – серьезные, давно сложившиеся кланы). Но существует еще и огромное количество не слишком энергичных граждан, заселяющих целые кварталы, где им нет особой необходимости учить язык страны, куда они приехали. Увы, именно эта, самая массовая волна российских геймеров, сегодня захлестнула популярные MMORPG. В результате стремление как можно быстрее найти в игре земляков всего за пять лет сменилось у многих на жгучее желание держаться от них подальше. Типичное высказывание на этот счет принадлежит одному из посетителей форума «Шатер тетушки Акары» (forum.akara.ru): «По ощущениям, наш средний игрок – это 13-летний подросток с двумя классами церковно-приходской школы и словарем людоедки Элочки. И самое плохое, что понятие о русских формируется именно по таким обезьяноподобным типам... Общение с ними часто заканчивается требованием шмоток и/или денег... В WoW я буду искать сервер, где русских как можно меньше». К сожалению, спорить с этим утверждением непросто. Любой, кто побывал в современных MMORPG, как минимум один раз наткнулся на персонажа, начинающего свой путь с крика, по громкости соперничающего разве что с плачем голодного младенца: «Russkie est!?!». Не дай вам бог откликнуться. Из вас вытрясут такое количество гуманитарной помощи для себя, Сергеи, Пашки и еще десятка ребят из клана «Помо-

жите чем можете», что вам придется вступить в этот же клан ввиду внезапного обнищания. Однако при всех особенностях национального гейминга, большинство европейцев и американцев уважают «дорогих россиян». Более того, нас особенно ценят за парадоксальную, казалось бы, готовность рисковать своим персонажем ради помощи незнакомым людям, а также отдать последнюю рубашку нуждающимся. И это тоже правда. Так почему же мы стараемся держаться друг от друга подальше, ведь со временем выясняется, что Серега, Пашка и друзья по клану – замечательные друзья и к тому же классные игроки? Основная причина, как всегда, оказывается глубже. Друг друга порой избегают не только русские, но и немцы, французы, англичане, итальянцы, поляки, шведы... в общем, все. Вот что сказал немец, принципиально играющий на английском сервере фэнтезийной онлайн-ролевой RPG Dark Age of Camelot: «Мне достаточно того, что я работаю, чтобы прокормить семью. И я не хочу так же работать в игре, чтобы кормить чужих персонажей. Мои сотрудники постоянно требуют прибавку к жалованью, и я не хочу слышать просьбы о деньгах еще и в онлайн... Кроме того, мне нравится отыгрывать роль своего героя, а в толпе соотечественников сделать это невозможно!» Онлайн-ролевая игра – это другая вселенная, в которую мы приходим отдохнуть от реальности. Многие стремятся позабыть здесь хоть на время о своих социальных и личных обязанностях, чему весьма способствуют фэнтезийная или, наоборот, научно-фантастическая обстановка. Поэтому не удивляйтесь, если на ваш радостный крик в чате «Russkie est!?!» кто-нибудь из окружающих автоматически ответит: «No!». ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Корсары III

Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на abordaj лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!



АКУЛЫ КАПИТАЛИЗМА



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

Любители следить за новостями игровой индустрии наверняка заметили, как часто в последние месяцы Electronic Arts упоминается в них отнюдь не в связи с анонсами новых хитов. Американское издательство, похоже, вознамерилось оторваться от конкурентов раз и навсегда, пользуясь не вполне конвенционными методами.

Геймеры совсем не привыкли к разборкам между игровыми издательствами. Все они, включая производителей консолей, не были замечены в попытках вытолкнуть друг друга с рынка, конкуренция осуществлялась относительно честно, да и прямое соперничество между двумя идентичными проектами было редкостью. Громкое противостояние, причем как раз с участием Electronic Arts, наметилось после ухода Sega с рынка игрового железа. Распространив линейку своих спортивных игр на все платформы, японское издательство стало единственным прямым конкурентом EA Sports «по всему фронту» – основные проекты этой марки дублировались играми Sega Sports, выходящими примерно в те же сроки. Иллюзии быстро развеялись – оказавшись вне родной консоли, творения Sega Sports не слишком-то хорошо расходились среди привыкших к продукции Electronic Arts геймеров. Однако после перехода к Sammy контролю над Sega японцы предложили рынку новую бизнес-модель. Объединив усилия с Take-Two и снизив в два раза цену на всю свою линейку, они добились успеха, серьезным образом подорвав продажи конкурента. В следующем году Sega и Take-Two собирались отказаться от демпинга. Вот тут-то все и началось. Первым делом Electronic Arts заключила лицензионное соглашение с NFL, согласно которому получала эксклюзивные права (на пять лет) на использование в видеоиграх символики лиги, а также реальной информации о командах. И если на Midway, например, эта сделка повлияла слабо – ее проект Blitz: Playmakers вполне мог обойтись и без громкого имени – то будущее ESPN NFL от Sega и Take-Two оказалось под угрозой. Впрочем, право на использование символики телеканала ESPN тоже стоит дорогого, плюс оставался шанс договориться с альтернативной лигой AFL (Arena Football League). И

здесь Electronic Arts нанесла два коварных удара, договорившись сначала с AFL (эксклюзивные права на четыре года), а затем и с ESPN. В результате вышло так, что деньги, вложенные в раскрутку бренда ESPN NFL обернулись пшиком – даже какую-то часть этого названия издатель более не вправе использовать (зато его может взять на вооружение Electronic Arts!). Все эти действия обошлись в копеечку – речь идет о сотнях миллионов долларов, которые вряд ли окупятся в ближайшем будущем. В выигрыше остались лишь организации, предоставившие лицензии. Интересно, что аналитики предполагают: руководство NFL предпочло отказаться от сотрудничества с Sega и Take-Two из-за факта демпинга – им не нравится, когда связанный с ними продукт нацелен на низшую ценовую нишу. Конкурировать с Electronic Arts отныне Take-Two будет в одиночку – Sega продала своему партнеру подразделение Visual Concepts и умыла руки. Новые владельцы распорядятся своими «спортивными» активами (а это еще и купленные у Microsoft студии) с умом, благо одним американским футболом рынок не ограничивается. Свой ход издательство Take-Two сделало для начала в бейсболе, заключив лицензионное соглашение с MLB. Другое дело, что пока этот вид спорта, мягко говоря, не является самым прибыльным для игровых компаний. Возможно, именно поэтому лига согласилась с предложением Take-Two – польстилась на обещание активно продвигать бейсбол и обеспечить продажи в размере двух миллионов копий в год. Кроме того, MVP Baseball от Electronic Arts пока не использует бренд MLB, не запрещает соглашение издавать игры и создавать консолей (так что MLB 2006 от Sony ничего не угрожает) – проиграло лишь издательство Midway со своим сериалом MLB Slugfest. Осталось немало еще не охваченных организаций, однако те пока занима-

ют выжидательную позицию. NBA, например, прямо отвергла предложение Electronic Arts. Аналитики считают, что это лишь часть торга, – предложи издательство более высокую сумму, еще одна лицензия была бы получена. Однако лигам невыгодно ждать, чем закончится конфликт Electronic Arts и Take-Two: пока существует интрига, выручить денег можно будет куда больше, чем в условиях монополии одного из издательств на рынке. До сих пор наличие той или иной лицензии у издательства воспринималось геймерами как данность. Пусть у Sony есть WRC и Formula 1 – никакого желания получить альтернативный проект не возникает. Не вызывает ощущения несправедливости и наличие у Electronic Arts исключительных прав на создание игр по мотивам фильма «Властелин колец» или с участием Джеймса Бонда. Понятное дело, что «Звездные войны» – прерогатива LucasArts. А уж переход лицензии на игры со Шреком от TDK Mediactive к Activision и вовсе стал благом для геймеров. Однако действия Electronic Arts душат не каких-то гипотетических потенциальных конкурентов, а вполне конкретные, зарекомендовавшие себя игровые сериалы, идущие по качеству впереди или как минимум наравне с линейкой EA Sports. Рынок спортивных симуляторов – слишком лакомый кусочек, чтобы оставлять его другим. В 2004 году, по данным NPD Funworld, из десяти самых продаваемых игр в США четыре относились именно к этому жанру. Кроме того, рубеж 2005-2006 года совпадает и с переходом на консоли следующего поколения; в некотором смысле все издательства начнут свою жизнь с белого листа. Стать, пусть и ненадолго, первым и единственным поставщиком игр определенного типа – лицензированных спортивных и автосимуляторов, боевиков по мотивам популярных кинолент – очень заманчивая перспектива. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



1–3 апреля 2005 года

Россия, Москва, ст. м. «ВДНХ», проспект Мира, 150, гостиница «Космос»



ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

КРИ-2005 | КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

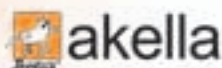
1-3 апреля 2005 года в Москве состоится третья международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ 2005**).

КРИ - это уникальная возможность для участников игровой индустрии познакомиться с новейшими технологиями и проектами, перенять опыт успешных команд, пообщаться с коллегами и найти партнеров по бизнесу из числа ведущих российских и зарубежных издателей, регулярно посещающих КРИ. Ежегодно КРИ собирает более тысячи профессионалов со всей России, а также стран ближнего и дальнего зарубежья.

КРИ - это эпицентр игровой индустрии в России.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel - крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу www.intel.com/pressroom, а также на русскоязычном Web-сервере компании Intel (www.intel.ru).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции: www.kriconf.ru



ГЕЙМПЛЕЙ НЕ ОБЯЗАТЕЛЕН



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

Существует странная категория объективно слабых игр, которые, тем не менее, проходишь до конца. Плохая реализация какой-то из ключевых составляющих – несбалансированный геймплей или, там, неудобное управление – по всем признакам должны бы поставить крест на судьбе игрушки, но ничего подобного: плюем, швыряем джойпады об стену, топчем клавиатуры – играем. Бесимся, терпим, взрываемся, снова терпим... Все ради чего?

Каждый из нас, разумеется, вспомнит уникальную подборку подобных игрушек. Вряд ли «крепкие и бедовые орешки» хочется штурмовать абсолютно всем без исключения, запас терпения у всех разный. Коллега Wren, к слову, высказывается в том духе, что, мол, у него никогда ни времени, ни желания не было яхшаться с забагованными проектами, он-де моментально теряет к ним интерес; но есть подозрение, что Костик просто лукавит. Фэны Silent Hill, например, всегда будут выжимать из любимых страшилок все соки, да еще и не признают никогда, что игровой процесс там до стыдного архаичен, а персонаж слушается джойпада, в лучшем случае, как трактор. Потому как для нас, фэнов Silent Hill, сюжетная составляющая компенсирует геймплейные недостатки и, как метко заметил Megazoid, мой соавтор-сценарист по части геймерских микромиксов, «угнетает ощущение, что где-то там, в маленькой коробочке с диском, осталось недодавленное зло». Тот же Megazoid, как только я затронул тему странных проектов, в которые и играть неудобно, и бросить жалко, выдал целый букет воспоминаний. О Fairlight на «Спектруме», которая тормозила перед входом в каждую комнату и начисто была лишена звука, – но народ осаждал ее просто потому, что в заставке ворона сидела на подоконнике в комнате, из окна которой было видно место, где ты начинаешь игру, – тогда это интриговало невероятно. О глупой, глючной Kurandia 2, проходившейся исключительно по инерции; о Super Mario Sunshine, где очередное нудное место преодолеваешь в надежде, что дальше станет интереснее (не зная еще, что действительно выдающиеся сцены там легко пе-

ресчитать по пальцам одной руки). Сам я, стыдно сказать, в свое время покорял просторы Super Pitfall (NES) и Bubsy (MD) – вещей скучнейших и знаменитых столь частыми в восьмидесяти и шестидесятибитную эпоху глюками скроллинга, натуральным образом изматывающими игрока. А Castlevania IV на SNES, сохранившая доисторическую модель управления, приправленная ужасной чехардой над бездонными пропастями? А Wing Commander III и IV, где основной задачей было добраться до следующего сюжетного ролика с Марком «Люком» Хэмиллом, стараясь не вглядываться в то, чем авторы зарядили паузы между заставками (правда, еще ходили легенды о том, что, дескать, в определенных миссиях четвертой части можно будет садиться на планеты, и хотелось эти слухи проверить).

Главред наш считает, что все игры в той или иной степени забагованы, идеальное управление найти невозможно, а привыкнуть можно почти ко всему. Поэтому люди чертыхаются, но играют в ужестовство вроде распиаренной Driv3r – даже когда разобрались, какое редкостное фуфло им впарили. То же самое с The Getaway. О, эта песня о двух куплетах! Редкий случай, когда SCEE выпускает и затем продает внушительным тиражом игру, которая, будь Вселенная устроена справедливо, не прошла бы элементарного контроля качества этой же самой SCEE (вот они, двойные стандарты). Мало того, уже будучи закатанной в асфальт в рецензиях на первую часть, компания издает точно такой же, кишущий глюками, буквально расползающийся по швам сиквел-недоделку. Уж не знаю, отчего в нашей рецензии на «Черный понедельник» ни слова

не было сказано о том, что персонажи в игре по пояс проваливаются в пол и погружаются в стены, машины внезапно и регулярно становятся неуправляемыми, а выполненные задания не засчитываются, – любопытные особенности релиза проявились только после того, как я выложил за него кровные полторы тысячи. С другой стороны, никаких иллюзий я не питал: мне нужен был слегка обновленный по сравнению с оригинальной игрой Лондон, я его получил; а уж в том, что для Team Soho качественный геймплей – высота недостижимая, сомневаться не приходилось. Проходить The Getaway нужно ради мужчин из фильмов Гая Ритчи, отчаянно сквернословящих по-английски (матерщина встречающихся по сюжету российских бандитов незадолго до релиза была заменена выражениями вроде «ах ты, волк позорный!») и, пожалуй, гораздо больше других игровых персонажей достойных нормального, не стебного, перевода Гоблина. Как чисто английский криминальный боевик «Черный понедельник» весьма хорош, однако игровая его составляющая сводится к двум словам, столь любимым его персонажами. Одно из них – «кусоч», второе, вестимо, – «дерьма».

Качество проекта далеко не всегда определяет его успех. Как ни странно, порой достаточно удачно реализованной сюжетной линии, чтобы геймеры штурмовали игру, закрывая глаза на все ее многочисленные недостатки. Пример японских графических квестов, где весь геймплей сводится к выбору реплик, – лишнее подтверждение. Другое дело, что иногда хочется просто играть, а не смотреть заставки. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



УБИЙЦА ЖИВЕТ В КАЖДОМ ИЗ НАС...
ОСТАЛОСЬ ЕГО РАЗБУДИТЬ.

«АНТИКИЛЛЕР» – ДИНАМИЧНЫЙ ШУТЕР ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА – СОЗДАН ПО МОТИВАМ
ОДНОИМЕННОГО КИНОФИЛЬМА, С УСПЕХОМ ПРОШЕДШЕГО
НА РОССИЙСКИХ И ЗАРУБЕЖНЫХ ЭКРАНАХ.

[АНТИ] КИЛЛЕР

ВОЛНА КРИМИНАЛЬНЫХ РАЗБОРОК ЗАХЛЕСТНУЛА РОДНОЙ ГОРОД ГЛАВНОГО ГЕРОЯ –
КОРЕНЕВА (ЛИСА). СТОЛКНУВШИСЬ С ПРЕСТУПНЫМ БЕСПРЕДЕЛОМ, ЦАРИВШИМ В ГОРОДЕ,
И ЖЕЛАЯ ОТОМСТИТЬ ЗА ГИБЕЛЬ БЛИЗКИХ ДРУЗЕЙ, БЫВШИЙ МАЙОР ПРИНИМАЕТ РЕШЕНИЕ
НАВЕСТИ ПОРЯДОК СВОИМИ МЕТОДАМИ...



© Obik interactive, 2005. Все права защищены. © M.B. Productions, 2002-2005. © Golden Key Entertainment, 2002-2005. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: 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, www.odyssey.od.ua.



www.nd.ru



Автор:
Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru



Resident Evil 4



Владельцы GameCube вновь чувствуют себя счастливыми – ведь только они пока могут сыграть в лучший Resident Evil в истории сериала.

Сенсационный анонс полного перехода Resident Evil на платформу GameCube, некогда представленный в качестве одного из главных аргументов Nintendo в пользу ее новой консоли, уже давно забыт. Большинство эксклюзивов от Capcom, объявленных в рамках беспрецедентного соглашения, уже перекочевали на другие платформы или давно отменены. Ремейк первого RE, как и следовало ожидать, мало помог Nintendo убедить взрослую аудиторию в привлекательности консоли. Не слишком преуспел в этом и абсолютно новый Resident Evil 0, в полной мере унаследовавший большинство проблем сериала. Игры, созданные по образу и подобию бывших хитов для PS one, – с неудобным интерфейсом, чудовищным управлением, дикой по современным меркам системой сохранения – не могли

стать лидерами продаж. При всей внешней масштабности сделки между Nintendo и Capcom, в ее рамках вышла, фактически, лишь одна действительно новая и оригинальная игра – Viewtiful Joe. Что же касается RE0, то его Capcom изначально создавала для Nintendo 64, а GameCube-версия, похоже, родилась лишь для того, чтобы продлить возможность работы над долгожданным RE4, которому было суждено дать сериалу новый импульс к развитию. К концу 2004 года стало понятно, что ни один проект, сколь бы революционен он ни был, уже не сможет повлиять на расстановку сил на рынке, а сам Resident Evil 4, скорее всего, не окупится, если он будет выпущен эксклюзивно для GameCube. Версия игры для PlayStation 2 уже анонсирована и выйдет, видимо, в самом конце 2005 года.

RE4 V. 3.0

Resident Evil 4 находился в разработке почти пять лет, причем дважды создатели игры начинали проект практически с чистого листа. Бессчетные появления на выставках, масса трейлеров, интервью – игрокам была предоставлена замечательная возможность лично следить за развитием будущего шедевра. Каждый раз нам показывали что-то новое, забывая при этом упомянуть о том, что кадры, продемонстрированные ранее, из игры уже выкинуты. Да и вообще концепция уже сменилась. Команда под чутким руководством Синдзи Миками смело экспериментировала с различными сюжетными линиями, визуальным рядом. Поиски правильного пути отняли много времени и, наверное, в результате стоили Capcom многомиллионных убытков. Но так ли это важно теперь. В поисках своего видения идеальной игры Миками действительно набрал на что-то стоящее, и с помощью почти неограниченных ресурсов, выделенных под реализацию проекта, он сотворил одну из лучших видеоигр в истории.

ТРИУМФАЛЬНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ

Как им удалось создать такой зловещий, пугающий, абсолютно реалистичный лес? Такую жуткую деревню, такие обшарпанные дома... Такую невероятную графику на не самой мощной из имеющихся на рынке консоли... Почему в Испании? При чем здесь дочка какого-то президента? Как сюда

Мнение Юрия Воронова

А мне вот игра показалась совершенно обычной. Все говорят - ура, новое управление. А мне оно показалось жалким подражанием на MGS 2/3. Как и в сериале от Konami, мы теперь зажав один шифт переходим в режим прицеливания. Только вот в MGS можно стрелять и без перехода в него, а здесь нет! Это же смешно, на нас прут враги, а мы можем или стрелять, или ходить, бред! Так же как и то, что лежащих на земле врагов нельзя добивать ногами! А еще почему-то теперь нельзя отстреливать им ноги! Какой же это RE? Только ради отличной графики и сюжета я ставлю ей 8 баллов.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Сильный сюжет и мощнейшее техническое воплощение, в большинстве своем исправленные недостатки интерфейса и управления.



Минусы:

«Замедленная» камера и странный угол обзора «камера у плеча героя» – эта комбинация серьезно ограничивает обзор.



ЛОДОЧНАЯ СТАНЦИЯ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ В ПРОКАТ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛОДКИ И КАТАМАРАНЫ. ПРОСТИТЕ, А ПРО КРОКОДИЛОВ ВЫ НИЧЕГО НЕ ЗНАЕТЕ?

КАРТА, ПО ИДЕЕ, ДОЛЖНА ПОМОЧЬ ЗАЛУПТАВШИМ. ВПРОЧЕМ, БЛАГОДАРЯ ВЕСЬМА ГРАМОТНОМУ ДИЗАЙНУ И ВЕЛИКОМУ РАЗНООБРАЗИЮ ПОМЕЩЕНИЙ, ЗАБЛУДИТЬСЯ В RE4 СПОЖОВАТО.

ПЛАТФОРМА:	GameCube
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	GameCube

ОНЛАЙН:
<http://www.residentevil.com>

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Resident Evil 0

ТАК ЖЕ ХОРОШ, КАК



Half-Life 2

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★★★

9.0

Наше резюме:

Лучшая игра сериала, пока, к сожалению, недоступная широкой массам. Ради RE4 стоит купить GameCube.

Влияние Shenmue

В Resident Evil встречаются полюбившиеся многим Quick Timer Events из Shenmue – большинство роликов в игре теперь интерактивны. Нажав на джойстик в нужный момент появившуюся на экране комбинацию кнопок, вы спасаете героя от гибели под гигантским булыжником, помогаете ему уклониться от удара и так далее.

НЕ ТОЛЬКО ВЫ ОДИН МОЖЕТЕ КАРАБКАТЬСЯ ПО ЛЕСТНИЦАМ – ВРАГИ ТОЖЕ С УДОВОЛЬСТВИЕМ ИСПОЛЬЗУЮТ ИХ, ЧТОБЫ ПОБЫСТРЕЕ ДО ВАС ДОБРАТЬСЯ.



попал бравый Леон Кеннеди и чем он вообще занимался со времен RE2? Примерный спектр вопросов, возникающих после первых пяти минут исследований в мире RE4, чрезвычайно широк. Действительно, поначалу в голове – тотальный кавардак. Никаких тренировочных заданий, вводных пояснений и прочих глупостей – лишь устаночный ролик, целью которого, скорее всего, является не объяснение происходящего и не введение игрока в сюжет, а нахальная демонстрация потрясающей лицевой анимации персонажей. Расставание с гидами, сопровождаемыми Леона в поездке по

Леон... ведет себя, как герой заправско-го голливудского фильма – бегает, прыгает, сигает с крыш, отбрасывает приставные лестницы.

Испании в поисках дочери президента США, происходит быстро и безболезненно. Впереди – таинственная деревня, жители которой проявляют странную враждебность к любым чужакам, сующим нос в их дела. Зомби? Да нет, на этот раз все гораздо хуже.

УЖАСЫ НАШЕГО ГОРОДКА

Полностью трехмерный игровой мир, который даже при условиях лимитированных размеров локаций кажется просто огромным, суров и враждебен по отношению к игроку. Ошибки не прощаются, намеки и подсказки редки – настоящий хардкор. На освоение новой системы управления (наконец-то полностью аналоговое передвижение!) отводятся считанные секунды, враги не дремлют и рады засадить острыми вилами прямо в живот. На осмотр печального осеннего леса придется все-таки потратить несколько минут – просто полюбоваться красотами. На пути встречается капкан, в который попала крупная собака, – это предупреждение. В этом ле-

Оружейная лавка



В игре доступно около двадцати различных видов оружия – и, разумеется, лишь стандартный пистолет имеется в вашем распоряжении в самом начале игры. Достаточно скоро к нему присоединяется винтовка, после чего – дальнейший выбор за вами. Большинство видов оружия приобретается у мрачного торговца, любящего нагнать страху своим появлением. У него же можно при желании улучшить технические характеристики пушек – увеличить убийственную силу, скорострельность, скорость перезарядки, емкость магазина. Также в деле помогают разнообразные гранаты и дополнительные аксессуары, к примеру, оптический прицел для винтовки.

ТРАДИЦИОННЫЙ ИНВЕНТАРЬ ТЕСНОВАТ. К СЧАСТЬЮ, МОЖНО ПРИКУПИТЬ ЧЕМОДАНИК ПОВМЕСТИТЕЛЬНЕЕ.



ТАИНСВЕННЫЙ ТОРГОВЕЦ ПОЯВЛЯЕТСЯ В САМЫХ НЕОЖИДАННЫХ МЕСТАХ, ПОМОГАЕТ УВЕЛИЧИТЬ НАШ БОЕВОЙ АРСЕНАЛ И УЛУЧШИТЬ ОРУЖИЕ.

Традиции

Несмотря на существенные улучшения в модели управления персонажем, RE4 по-прежнему нетороплив, что при увеличении темпов действия, часто становится серьезной проблемой, которую предлагается решать традиционными способами – к примеру, наличием комбинации кнопок, мгновенно разворачивающих героя на 180 градусов.



су на кого-то постоянно ведется охота. Теперь следует постоянно смотреть под ноги при ходьбе. Правда, от перетяжек со взрывчаткой это вас не спасет – учитесь вовремя примечать красные огоньки, перемигивающиеся между деревьев или аккуратно прилепленные к косякам стен. Вокруг – абсолютная тишина. И вдруг – прямо из-под ног в небо взмывает стая воронов, а откуда-то из-за деревьев с шипением летит горящий факел.

Страшно? Не пугайтесь, ведь ничего по-настоящему страшного вы еще не видели... пока.

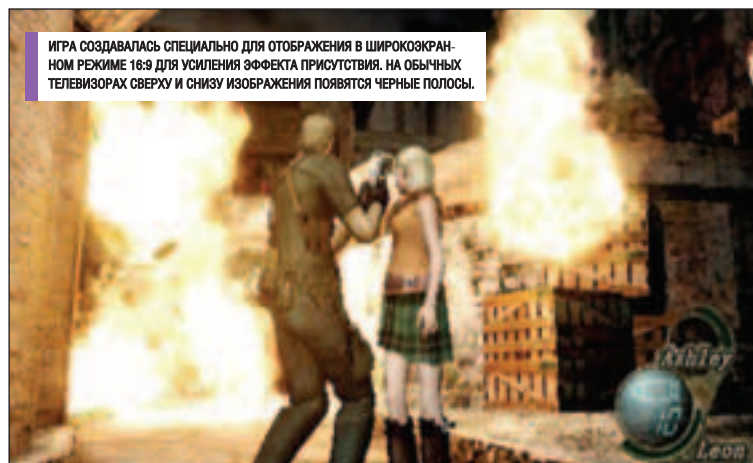
Resident Evil 4 – игра неожиданно страшная. Казалось бы, за столько встреч с зомби мы могли выучить все повадки современной нечисти, ан нет. Старые приемы были решительно отброшены, а основная ставка сделана на атмосферу. В игре не так уж часто нападают из-за угла, скрываются в темноте, рычат в подворотнях. Более того, откровенно удивляет тот факт, что темные тоннели, как правило, вовсе

не кишат монстрами, как этого следовало бы ожидать. Зато изрядно испугать может, к примеру, появление весьма полезного персонажа-торговца, который мало того что выглядит как заправский зомби, так еще и возникает в самый неподходящий момент, когда играющий ждет от RE4 очередного подвоха. В отличие от предшествующих серий, игровой процесс больше ориентирован на чистое действие, а главный герой получил большую свободу передвижения в трехмерном пространстве. Лестницы, перегородки, бортики и даже окна больше не являются препятствием. Более того, в случае если какой-нибудь ящик или шкаф преграждает путь и никак не сдвигается, существует неплохой шанс, что его запросто можно уничтожить, к примеру, точечным попаданием гранаты. Соответственно, Леон в новой игре не просто вяло перебирает ногами, отстреливаясь от нападающих, но ведет себя, как герой заправского голливудского фильма – бегаёт, прыгает, преодолевает препятствия, сигает с крыш, отбрасывает приставные лестницы

(с находящимися на них злодеями) – в общем, шалит и веселится.

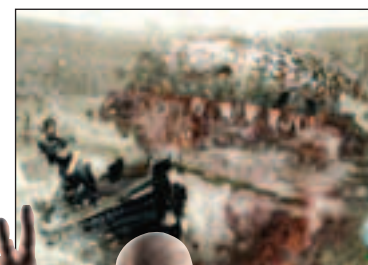
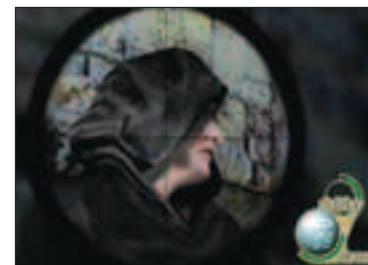
Еще одно выдающееся достижение разработчиков – практически идеальный баланс игрового процесса. В меру высокая сложность игры (сразу низкий уровень сложности выбирать нельзя, но игра предложит на него переключиться, если геймера постоянно убивают) приучает к осторожности, заставляет рационально использовать боеприпасы, дорожить каждой аптечкой. Практически каждое сражение держит в напряжении – хватит ли патронов? Может, граната здесь была бы эффективнее? Можно ли вообще обойтись без растраты боеприпасов? Выпадающие из тел противников бонусы тотчас же расходуются на следующую зловещую армию.

Сарсом удалось заставить GameCube выдавать изумительную картинку – по качеству графики Resident Evil 4 превосходит все доступные на сегодняшний день игры для GC, а по детализации – такие мощные продукты, как Halo 2 и Fable. Рискнем положить начало бесконечным перепалкам на форумах «СИ» и скажем, что на данный момент RE4 располагает самой



ИДЕИ ИСО В ДЕЙСТВИИ – ЗА ЗДОРОВЬЕМ БЕДНЯЖКИ ЗШЛИ НЕОБХОДИМО СЛЕДИТЬ НЕ МЕНЬШЕ, ЧЕМ ЗА СВОИМ СОБСТВЕННЫМ.

ПОПАДАНИЕ В КАЛКАН – КРАЙНЕ НЕПРИЯТНАЯ ШТУКА. УБИТЬ НЕ УБЬЕТ, НО ПОКАЛЕЧИТ. ЛЮБИМОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ МЕСТНЫХ ЖИТЕЛЕЙ – РАССТАВЛЯТЬ КАЛКАНЫ ВНУТРИ ПОМЕЩЕНИЙ...



совершенной графикой на современных консолях, а на PC конкуренцию ему может составить разве что Half-Life 2. Под стать графике и звуковое сопровождение – RE4 в полной мере использует возможности Dolby Pro Logic II – при наличии хорошей акустической системы вы достигнете практически полного эффекта присутствия.

Устойчивое мнение о всеобщей вторичности сиквелов от Capcom, бытующее среди многих игроков и профессионалов, в очередной раз разрушено сериалом Resident Evil. Разработчикам не только удалось избавиться от большинства болезней предыдущих серий, но и представить на наш суд абсолютно свежее, завораживающее своим

технологическим совершенством произведение, в котором превосходный дизайн и сверхъестественно красивая графика сочетаются с динамичным и сбалансированным действием. Если вы являетесь одним из счастливых владельцев GameCube, вы просто обязаны купить эту игру. Она даже стоит того, чтобы раскошелиться на эту теперь уже весьма недорогую консоль. Если же вы способны потерпеть, то ждите версию для

PlayStation 2, которая, будем надеяться, сохранит большую часть графических красот оригинала. ■

Разбитые стекла

Самые впечатляющие трейлеры RE4 непременно включали в себя кадры, в которых Леон ловким движением выпрыгивает из окон, сопровождаемый дождем из осколков и остатков оконной рамы. К счастью, таких моментов в игре навалом – практически каждое окно подходящего размера с легкостью выбивается нашим добрым молодцем, на котором, разумеется, и царапины не остаются. Кроме того, вполне безболезненно проходят полеты на землю с десятиметровой высоты и прочие акробатические упражнения.



ГРАНАТОМЕТ – ЛУЧШЕЕ ОРУЖИЕ ПРОТИВ МОНАХОВ. ОСОБЕННО, КОГДА ИХ МНОГО.



ДАЛЬНЕЙШАЯ СУДЬБА ПРОТИВНИКА ЗАВИСИТ ОТ ВАШЕЙ МЕТКОСТИ. БЕЗ ГОЛОВЫ УЖЕ ОСОБЕННО НЕ ПОВОЮЕШЬ. А ЕЩЕ МОЖНО, К ПРИМЕРУ, ПУЛЕЙ ВЫБИТЬ ИЗ РУКИ ОРУЖИЕ...





Автор:
Петр «Tiger» Битюков
tiger@massiveassault.com



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	CDV Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	LaPlata Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 700 МГц; 128 Мбайт RAM; 3D-ускоритель (16 Мбайт); 1,3 Гбайт HDD

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/blitzkrieg_rolling_thunder

Блицкриг: Рокот бури (Blitzkrieg: Rolling Thunder)

Сколько вы отдадите, чтоб примерить погоны генерала армии США? Стоимость двух дисков осилите?

Мечтаете загнать противников по щелям авиационными и артиллерийскими ударами, а потом пройтись танками по развалинам бывших укрепрайонов? Тогда новая игра «Блицкриг. Рокот бури» для вас. Проследуйте путем генерала Патона, одного из самых известных американских военачальников времен Второй мировой! Всего в «Рокот бури» вошли восемнадцать виртуальных сражений имени Джорджа Патона, объединенных в кампанию. Вы будете воевать на территориях французских колоний в Северной Африке, добывать фашистские войска в Тунисе и высаживаться в Нормандии. Что интересно, в африканских миссиях можно сохранить жизни как своих, так и вражеских солдат. Например, захват складов выводит из строя все танки, а уничтожение штаба означает капитуляцию итальянских войск. А вот еще интересное решение: чтобы взять «языка» из числа итальянцев, необходимо уничтожить всех присматривающих за «ненадежными» союзниками немцев. Кроме того, вас ждут участие в Арденнском сражении и захват секретного завода в Пильсене. Игре сложно претендовать на оригинальность по части графики или геймплея, ведь «Рокот бури» – это ничем не выдающийся add-on перво-



го «Блицкрига» со всеми его недостатками. Вы по-прежнему можете, не двигаясь с места, изводить врага артиллерийскими залпами и восполнять людские потери с помощью «бесконечных солдат» из грузовиков. Правда, в игре появились новые юниты, например, норвежская пехота. А встреча на поле боя с трофейными «Матильдами» грозит большими неприятностями. Помимо кампании есть еще и восемь отдельных миссий, в которых вас ждут неожиданные открытия. Например, сражения у озера Хасан, по версии разработчиков, начинаются в 1939 году (в реальности это было в 38-ом), а над полем боя кружат истребители «Як-1» (первый прототип появился только через полгода). Впрочем, задание довольно интересное: необходимо отразить массированные атаки японской пехоты и техники без поддержки артиллерии и с ограничен-



ным количеством танков. Правда, у нас есть бронепоезд, который «стоит на запасном пути». Откуда он взялся, непонятно, но создатели вообще довольно легкомысленно обращаются с историческими фактами. Из достоинств же проекта можно выделить обширную географию миссий: тут и норвежский Тронхейм, и африканский восточный сектор «Линии Марет», и сражение с японцами в Новой Гвинее. «Рокот бури» – очередной add'он к «Блицкригу», и этим все сказано. Авторы попытались сделать задания, хм, забавными и разнообразными и преуспели в этом. Только это не бог весть какое достижение, особенно если учесть заигрывания разработчиков с историей. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Блицкриг. Смертельная схватка (Blitzkrieg: Total Challenge)

ХУЖЕ, ЧЕМ



Пылающий горизонт (Blitzkrieg: Burning Horizon)

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



6.0

Наше резюме:

Еще один add-on к «Блицкригу» – не худший и не лучший. Игра для фанатов.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Оригинальная и интересная кампания, новые виды техники и награды.



Минусы:

Фактические ошибки в отдельных миссиях, слабоватая графика.

Укрощение «зверинца»

По ходу кампании сталкиваешься с трудной для союзников задачей – борьбой с немецкими тяжелыми танками. Даже массированные авианалеты и артиллерийские удары не всегда помогают справиться с закопанным «Тигром». На выручку приходит пехота, да и численный перевес играет свою роль.



ТОТ САМЫЙ «ЯК-1». В 1939 году...



УКРЕПИВШИЕСЯ АВСТРАЛИЙЦЫ СПОСОБНЫ ДАТЬ ОТПОР ЯПОНЦАМ.



ПОЛЕТ НЕМЕЦКИХ САМОПЕЛОВ НАД ПОЛЕМ БОЯ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ОЧЕНЬ БЫСТРО.

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых продаж
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в форму «1С»
125095, Москва, в/ч 04,
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-97,
Факс: (095) 921-44-27
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

ВОЙНА, КОТОРАЯ ИЗМЕНИЛА МИР

ПЕРВАЯ МИРОВАЯ

Стратегия в реальном времени, основанная
на исторических событиях 1914 - 1918 гг.

3 кампании, 30 миссий, 3 участника конфликта –
Россия, Германия и Антанта

Аэропланы, кавалерия, первые танки
и другое вооружение эпохи Первой мировой войны.

Дополнительная глава –
«Интервенция в революционную Россию».

© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2004 Dark Fox. 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.

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





Tales of Symphonia

Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru

Наталья Одинцова
serizawa@mail.ru



■ ПЛАТФОРМА:	GameCube
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	GameCube

■ ОНЛАЙН:
<http://www.namco.com>

То, о чем мечтали многие геймеры, свершилось. Одна из немногих классических консольных RPG на GameCube добралась до Европы. Открываем коробочку с диском...

Богато иллюстрированные книги сказок в первую очередь покоряют не новизной рассказанных историй, а оформлением. И пусть хрупкие принцессы, рыцари в сияющих доспехах, каменные твердыни крепостей и дремучие леса уже были нарисованы когда-то, и не один раз – умелому художнику удастся привлечь внимание зрителя живостью красок, правдоподобностью образов или богатством деталей. Tales of Symphonia напоминает именно такое подарочное издание, своеобразную антологию всех тех сюжетных приемов и игровых «фишек», которые стали визитной кар-

точкой японских RPG для нескольких поколений геймеров. Умиравший мир с истощившимся запасом «жизненной энергии» – маны, отчаявшийся подросток, не всегда отличающийся остротой ума, зато неплохо обращающийся с парой мечей, благовоспитанная девица с ответственной религиозной миссией и «команда поддержки» из друзей и повстречавшихся на долгом пути приключенцев разной специализации – классическая сюжетная завязка, с которой начинаются саги о взрослении персонажей благодаря пережитым испытаниям. Некоторые игры, как например Breath of Fire: Dragon Quarter, перерастают своих

предшественниц за счет удачной переработки приевшейся истории или смены концепции игрового мира – Tales of Symphonia сохраняет верность традициям. Ведь даже самую надоевшую сказку можно пересказать так вдохновенно и так красиво, что удовольствия от игры будет – хоть отбавляй. Видеовставки для иллюстрирования ключевых моментов сюжета практически не используются – их успешно заменяют ролики на движке игры с актерской озвучкой персонажей. И если по голосам легко угадываются чувства и характеры героев, то 3D-модели, выполненные по технологии cel-shading, не всегда могут похвастаться столь же ярко выраженной и понятной мимикой, взамен сигнала о своем настроении «смайликами» не хуже всегдашних чатов и форумов. Чтобы не создавалось впечатления, что жизнь команды в промежутках между роликами угасает до молчаливого кромсания встречных монстров, которое разнообразят разное выкрики названий боевых атак, в Tales of Symphonia введена оригинальная система «сценок» (skits). Персонажи делятся впечатлениями о пережитом, спорят, подшучивают над сотоварищами, ударяются в высокоморальные проповеди или же пытаются приободрить друг друга – в текстовых диалогах с анимированными портретами говорящих. Специальные



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



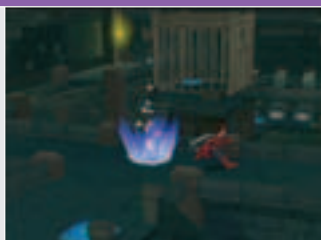
8.0

Наше резюме:

Отличная японская ролевая игра в классическом исполнении. Одна из лучших в ушедшем 2004-м году.

Заблудиться в трех камнях?

Подземелья радуют своей небольшой протяженностью, традиционные загадки с перестановкой кубиков, нажатием рычагов и запуском различных механизмов бросают вызов не только интеллекту игрока, сколько скорости его реакции.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Приятный анимешный дизайн персонажей, удобная система боя, ненавязчивая прокачка, хороший сюжет.



Минусы:

Отсутствие каких-либо серьезных нововведений, относительно детский сюжет, не самая продвинутая графика.



ГЕРОИ БЕГАЮТ ПО АРЕНЕ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ, КАК В STAR OCEAN 3: TILL THE END OF TIME.



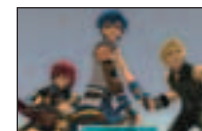
ВИДЫ ГОРОДОВ TALES OF SYMPHONIA ЗАСТАВЯТ ПРОСПЕЗИТЬСЯ ФАНАТОВ КОНСОЛЬНЫХ RPG СТАРОЙ ШКОЛЫ.



СПЕЦПРИЕМЫ ОТОБРАЖАЮТСЯ ТРАДИЦИОННО ДЛЯ КОНСОЛЬНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР. КРАСИВЫЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ, ВСПЛЫВАЮЩИЕ ЦИФРЫ ПОТЕРЯННЫХ HP И ВЫВЕДЕННОЕ В РАМОЧКЕ НАЗВАНИЕ.

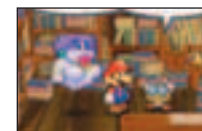
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Star Ocean 3: Till the End of Time

ПРИВЫЧНЕЕ, ЧЕМ



Paper Mario: A Thousand-Year Door



сценки, не просто скармливающие игроку очередную порцию внутрикомандных переговоров, но дающие возможность выбора реплик, влияющих на рейтинг популярности главного героя, ведь от того, кто именно больше всех ценит его скромную персону, зависит финальная заставка.

Даже самую надоевшую сказку можно пересказать так вдохновенно и так красиво, что удовольствия от игры будет – хоть отбавляй.

Боевая система в ролевых играх сродни лакмусовой бумажке успеха проекта в целом: чем динамичней проходят сражения, тем меньше

действует на нервы необходимость многократных перебежек по карте из пункта А в пункт Б. Tales of Symphonia этот тест выдерживает с честью. Бои проходят в реальном времени – лишь знай успевай реагировать на действия врагов, ориентируя главного героя в пространстве и задавая «стратегическую линию поведения» союзников, контролируемых AI. Для экстренных случаев, когда иссякает доверие к способности искусственного интеллекта вовремя применить нужный скилл или заклинание, предусмотрено вспомогательное меню, открывающее доступ не только к стандарт-

ным опциям вроде обращения к инвентарю или переназначения стратегии, но и к экипировке персонажей. Амулеты и элементальное оружие всегда под рукой – быстрая смена обмундирования обеспечивает мгновенную адаптацию к любым условиям боя. От схожих боевых систем (например, в Star Ocean: The Second Story) Tales of Symphonia отличает практически полный контроль над действиями всех бойцов и образцовое исполнение AI задаваемых команд.

Нет Random Encounter!

Путь героев пролегает, как водится, по карте местности (на этот раз в 3D-исполнении), враги не прячутся и не всегда стремятся атаковать команду. Зато разнообразные поручения так часто вынуждают возвращаться в уже пройденные районы, что случайные стычки все же успевают изрядно надоесть. Для удобства передвижения по миру Tales of Symphonia разбросаны монолиты, оправдывающие избитое правило RPG – без выполнения какого-нибудь квеста осуществить самое обыкновенное действие порой невозможно. В данном случае – прокатиться верхом на собаке главного героя, не посетив соответствующий монолит.



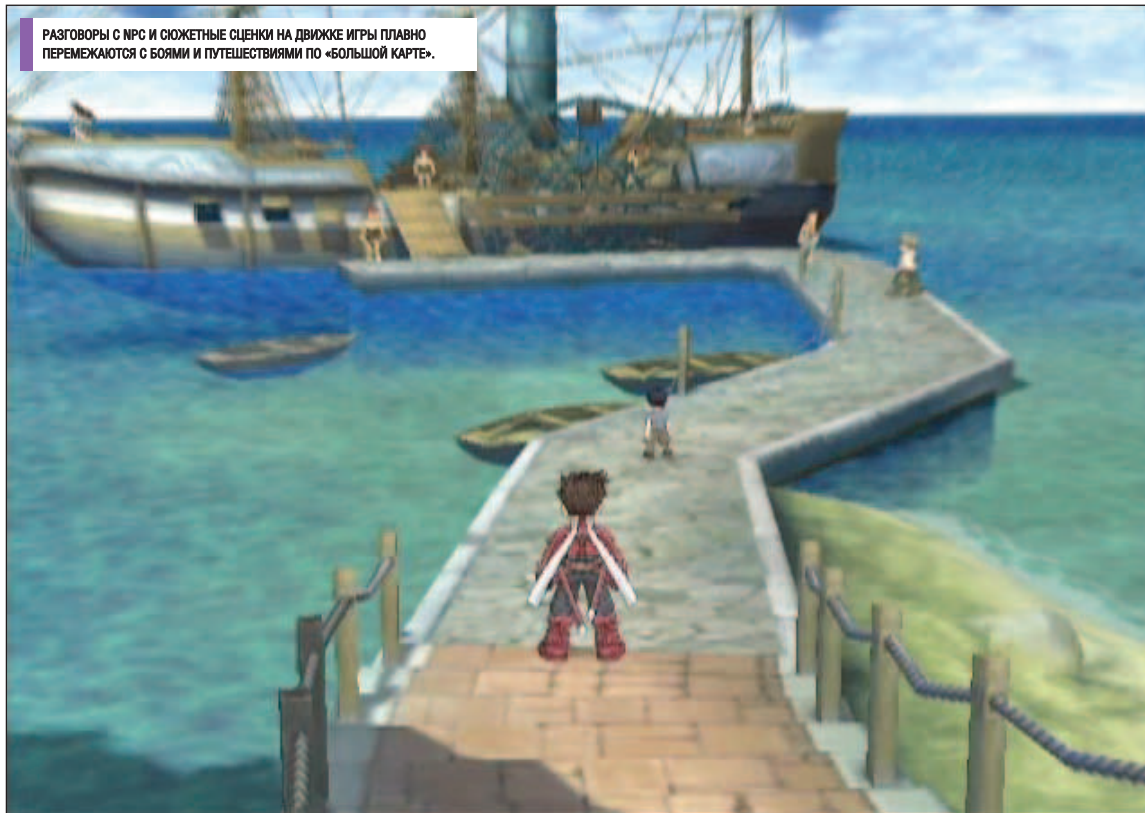
«TALES OF...» – ОДИН ИЗ «САМЫХ АНИМЕШНЫХ» СЕРИАЛОВ НА РЫНКЕ. КОНКУРЕНТЫ ЧАСТО ЗАГРЫВАЮТ С РЕАЛИСТИЧНОСТЬЮ И CG-ГРАФИКОЙ.



ВАШИ НАПАРНИКИ ДЕРУТСЯ САМОСТОЯТЕЛЬНО. ГЛАВНОЕ – ЗАДАТЬ ИМ СТРАТЕГИЮ.

Братья по жанру

Не только музыка роднит Tales of Symphonia с сериалом Star Ocean. После битвы можно готовить пищу – рецепты выдает Wonder Chef, который маскируется в городах под разнообразные предметы интерьера. А старое оружие обязательно продавать – лучше его модифицировать, используя подручные материалы. Все это хорошо знакомо по Star Ocean 3: Till the End of Time.



РАЗГОВОРЫ С НПС И СЮЖЕТНЫЕ СЦЕНКИ НА ДВИЖКЕ ИГРЫ ПЛАВНО ПЕРЕМЕЖАЮТСЯ С БОЯМИ И ПУТЕШЕСТВИЯМИ ПО «БОЛЬШОЙ КАРТЕ».

Кто у нас главный?

Приятная особенность Tales of Symphonia – свободный выбор ведущего персонажа команды. Надоело переговариваться с горожанами и бегать по подземельям от лица главного героя? Его легко заменит любой из бойцов, причем некоторые из них при общении будут проявлять свойственные только им черты характера (кокетничать с барышнями или восторгаться домашними животными).

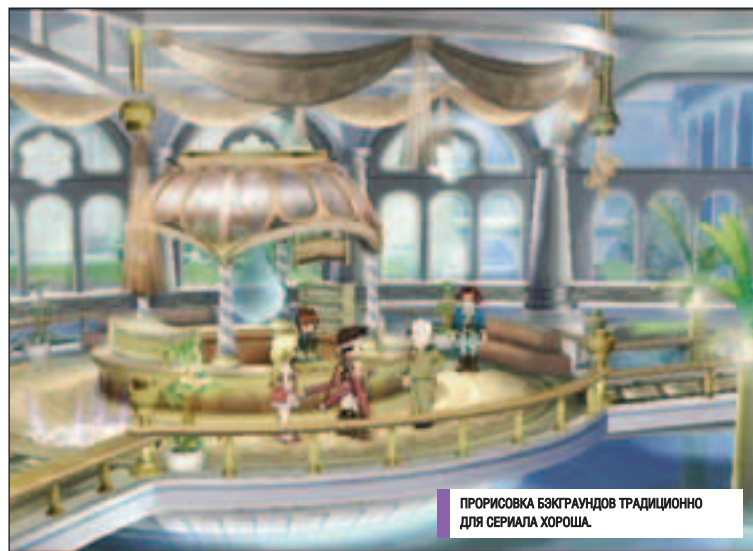


Определение «стратегий поведения» напоминает настройку музыкального инструмента – регулируется не только применение спецатак или подвидов магии, но и интенсивность расхода маны, выбор противника, а также передвижения персонажа по полю битвы. Нельзя только заставить союзников автоматически использовать лечебные предметы –

лихорадочно шарить в заплечном мешке придется самому игроку. Разработчики последовали примеру Square Enix, сделав систему развития персонажей максимально щадящей для ненавистников прокачки. Даже если не кидаться фанатически на каждого пробегающего мимо монстра, случайные стычки все равно обеспечат достаточно

экспы, которая распределяется поровну между активными участниками боёв и «скамейкой запасных». Рост отдельных параметров регулируется «титулами», которыми герои награждаются либо за выполнение определенных действий в бою, либо по сюжету. Новые боевые приемы и заклинания выучиваются в зависимости от трех факторов: уровня персонажа, количества случаев употребления базовой атаки и типа экипированного EX-Gem. Последние представляют собой камни, усиливающие естественные способности того, кто их носит. Сами по себе они позволяют выучивать пассивные скиллы (например, увеличение процента критических хитов или добыча еды в подземельях) двух типов: Strike (S-тип) и Tech (T-тип). Приемы, ассоциируемые с S-

типом, представляют собой вариации единичного мощного удара, приемы T-типа – серию ударов средней мощности. Особой разницы по эффективности нет, «неправильно» развить персонажа практически невозможно. И если иногда блеклость ландшафта карты или невыразительность подземельных красот, «детскость» отдельных диалогов, а то и привнесший сюжетный ход навевают скуку, то эффективная боевая система, удобная система прокачки и необычайная общительность героев позволяют комфортно вернуться во времена RPG «старой школы». Именно за это мы и полюбили Tales of Symphonia – веселую и яркую консольную ролеву игру, которая подойдет и фанатам жанра, и новичкам. ■



ПРОРИСОВКА БЭКГРАУНДОВ ТРАДИЦИОННО ДЛЯ СЕРИАЛА ХОРОША.

Согласно текстам древних шумеров в Солнечной системе существует еще одна, двенадцатая по счету планета. Имя её Нибиру, и там уже 300 тысяч лет существует развитая цивилизация...

НИБИРУ

ПОСЛАННИК БОГОВ



Двенадцатая
планета...

Секретный немецкий
военный проект...

Последняя тайна
3-его рейха...

...Теперь раскрыта
в новом шедевре
от создателей
The Black Mirror



© Future Games s.r.o., 2005. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран СНГ принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: 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, www.Odyssey.od.ua.



Автор:
Юрий Воронов
voron@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	fighting
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Yuke's
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://smackdown-vs-raw-game.com>

WWE SmackDown! vs. Raw

Реслинг – странная вещь. Спорт – не спорт, телешоу – не телешоу. И игры такие же. Вроде файтинг, а вроде и нет.

Симуляторы реслинга пользуются весьма большой популярностью. Особенно в Америке, где индустрия реслинга и всего, что с ним связано, развита очень широко. А у нас его даже по телевизору перестали показывать давным-давно. И, кстати, зря! Но ничего, российским фанатам реслинга следить за происходящими в WWE событиями позволяют Интернет и консольные игры, в частности, серия SmackDown!, остающаяся безоговорочным лидером жанра с двухтысячного года. Сегодня нашему взору предстала уже шестая часть, прибавившая в названии кроме SmackDown! еще и подзаголовок Raw.

Что в игре изменилось? Немного преобразился геймплей. Появились различные мини-игры. К примеру, перед началом боя нужно нажать вовремя кнопку, изображение которой появится на экране. Успели – первый удар за вами, не успели – получите оплеуху. Также добавилось различных линеек. Главная новинка – все реслеры теперь делятся на плохих и хороших, то есть на участников из SmackDown! и из Raw. Если вы хороший, то работайте на публику, смейтесь над противником, уходите от захватов и всячески показывайте свое превосходство. За



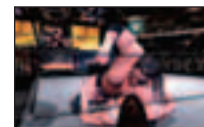
все это у вас будет заполняться специальная линейка, а в итоге вы получите неуязвимость и на короткий промежуток времени станете выше урон от ваших ударов. А вот если вы плохой, то нужно делать все, чтобы разъярить публику. Избивать соперника стульями, продолжать болевые приемы, даже если он коснулся канатов, спорить с судьей. Да-да, теперь судья не всевластен. Если противник коснулся канатов, то можете душить его и дальше. А если вам не понравилось, как судья отсчитывал удержание, можете с ним поспорить! Также в игре появился совершенно новый сетевой режим – раньше о нем фанаты и не мечтали. Да вот только выполнен он из рук вон плохо. Выйдя на просторы Интернета, вы сможете сразиться с другими игроками лишь в боях один на один! Мало того, еще и никаких рейтинговых таблиц здесь не предусмотрено,



так что играть по Сети вообще нет никакого смысла. Поэтому обратимся к главному одиночному режиму – карьере. Все диалоги теперь озвучены, забудьте о прямоугольниках с текстами, у реслеров есть родные голоса! Сюжет в игре тоже неплох. Хотя свободы в этот раз гораздо меньше. Если раньше мы могли выходить из своей раздевалки и бродить по близлежащей местности, то теперь только ринг-раздевалка, остальное строго по сюжету, независимо от нас, что, конечно же, обескураживает. Но в итоге перед нами все равно лучшая игра о реслинге. Добавлений не так много, героев всего около сотки, но игровой процесс, отличная графика и новый сюжет стоят того, чтобы купить очередную серию SmackDown! ■

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



WWE Smackdown! Here Comes the Pain

ХУЖЕ, ЧЕМ



Def Jam: Fight for NY



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★★★☆☆

8.0

Наше резюме:

Все еще лучший реслинг на земле, но в отличие от Here Comes the Pain не такой революционный.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Новые мини-игры, наконец-то озвучены все диалоги в игре, графика стала еще лучше.



Минусы:

Изменений очень мало, пропали многие популярные бойцы. Онлайн-режим никуда не годится.

Что слушают реслеры?

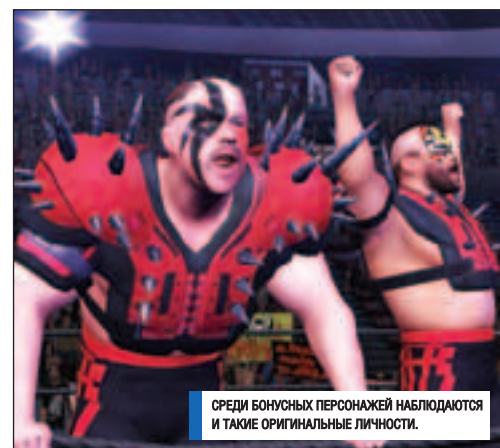
Саундтрек у этой части игры весьма хорош. Все, конечно же, современная тяжелая музыка, как нельзя лучше подходящая для побоища на экране. В этот раз здесь засветились – Powerman 5000, Breaking Benjamin, Styles of Beyond, Anthrax и Public Enemy.



ТЕПЕРЬ В РЕЖИМЕ BRA & RAINIES МОЖНО НЕ ТОЛЬКО СОРВАТЬ С СОПЕРНИЦЫ ОДЕЖДУ, НО И ОТШЛЕПАТЬ ЕЕ КАК СЛЕДУЕТ!



СОСРА ДВУХ БРАТЬЕВ-ВЕЛИКАНОВ, ГРОВОВЩИКА И КЕЙНА. ПОХОЖЕ, СЕЙЧАС БУДЕТ ЖАРКО.

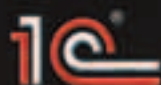


СРЕДИ БОНУСНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ НАБЛЮДАЮТСЯ И ТАКИЕ ОРИГИНАЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ.

МИРОТВОРЦЫ ВОЗМЕЗДИЕ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
ураганная боевка

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

«Миротворцы: Возмездие».
Последний боевик студии Novalogic!

Фирма «1С»: 123056 Москва, д/к 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
Novalogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками Novalogic, Inc. Все права защищены.



Автор:
Mushroom Cat
lotrin@talkien.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox, PC, PlayStation 2
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Great Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

American Chopper

На наш суд представлен уникальный проект: стопроцентно американский продукт российского производства.

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.activisionvalue.com/titles/AmericanChopper>

На канале Discovery вышло более тридцати серий передачи American Chopper. В ней два дюжих калифорнийца превращают мотоциклы в произведения искусства. Этой программой и вдохновлялась питерская компания Great, ответственная за создание одноименного проекта. На ум приходит другое название – Easy Rider: при желании игру можно пройти за вечер. Миссии небольшие, по несколько заездов и специальных заданий. Например, доставить на выставку новый байк так, чтобы его никто не увидел. Оригинально придумана гонка с контрольными точками: на каждой отметке выдается по игровой карте. Победителем становится тот, кто собрал лучшую покерную комбинацию. Противники же в меру настырны, но отстают, если не делать грубых ошибок. За превышение скорости может привязаться полиция, но от нее легко уйти. Трудности вносит нечеткое управление (что, в принципе, реалистично – вообще-то чопперы не предназначены для быстрой езды) да безумный трафик. Проклятые машины будто нарочно норовят отправить вас в кювет! Вдобавок ко всему игра не позволяет изменить раскладку клавиатуры (стоящая по умолчанию не слишком удобна). Кроме того, совершенно бесполезным оказался тахометр – вместо



ДВА СУРОВЫХ МУЖИКА – ОТЕЦ И СЫН. ОНИ – ВЕДУЩИЕ ПЕРЕДАЧИ AMERICAN CHOPPER, А ТАКЖЕ ПО СОВМЕСТИТЕЛЬСТВУ КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ОДНОИМЕННОЙ ИГРЫ.

привычной стрелки слаборазличимые мелкие риски. По уровню графики игра напоминает GTA3. Персонажи уже научились открывать рты, но мимикой еще не овладели, а на руках вместо пяти пальцев телесного цвета варежки. А вот почему ролики на движке игры записаны в формате MPEG – непонятно. Занимают они без малого два гигабайта. Слабая графика подпортила изюминку игры – сборку собственного мотоцикла. Роскошные хромированные узлы и детали, из которых собираются чопперы, в игре выглядят скучны-

ми, угловатыми, с размытыми текстурами. Вдобавок выбор их невелик. В заключение хочу отметить музыку: в сочетании с низким гулом двухтактного движка и широкой полосой шоссе впереди она создает отличное настроение. А потому на игру стоит обратить внимание! ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Harley-Davidson: Race Around the World

ХУЖЕ, ЧЕМ



Speed Kings

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★

5.5

Наше резюме:
Отличная задумка, подпорченная слабой графикой, недоработками в геймплее и неигровых моментах. Установка патча строго обязательна!

КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**
Необычная задумка; стильный саундтрек; ненавязчивый, достаточно разнообразный геймплей; хорошая подборка дополнительных материалов.
- Минусы:**
Слабая графика; неоправданно большой объем игры; почти полное отсутствие настроек. Заявленный моддинг мотоциклов сделан спустя рукава.

Сплошь цитаты

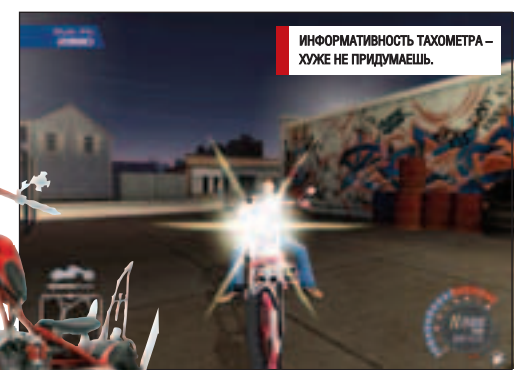
Игра явно делалась с оглядкой на третий GTA. Та же мини-карта города с отмеченными на ней заданиями. Так же надо сохраняться, возвратившись к себе в гараж. А из NFS Underground были заимствованы очки стиля за красивую и аккуратную езду.



СТОЛКНОВЕНИЕ ПРИВОДИТ К ТАКИМ ВОТ КУЛЬБИТАМ.



ИЗ ДЕВЯТИ БАЙКОВ, ПРЕДСТАВЛЕННЫХ В ИГРЕ, ДВА НУЖНО ПОСТРОИТЬ САМОМУ.



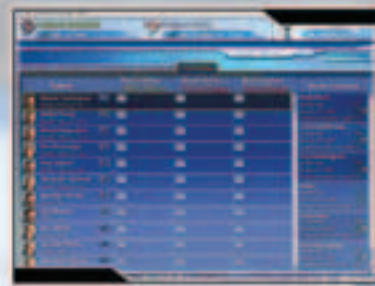
ИНФОРМАТИВНОСТЬ ТАХОМЕТРА – ХУЖЕ НЕ ПРИДУМАЕШЬ.



Лучшие из Лучших ХОККЕЙ 2005



**Судьба мирового хоккея
в Ваших руках!**



© 2004 «Руссобит-Пабблишинг» Все права защищены. © 2005 «Greencode» All Rights Reserved.

© 2005 «JoWood Productions Software AG» All Rights Reserved.

© 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved. www.russobit-m.ru

Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,

а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums>





Автор:
Spriggan
 spriggan@animag.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Adrenium Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

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

Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events

Перед вами – статья об исключительно мерзком проекте. Не желаете перелистнуть три странички?

«Дорогой геймер, на твоём месте я бы незамедлительно выключил консоль – ведь сейчас её привод раскручивает диск с самой неприятной игрой современности. Если ты захотел ощутить себя в шкуре спасителя вселенной от инопланетных захватчиков – боюсь, данное приключение тебя сильно разочарует. Любишь счастливые развязки? Что ж, ты снова обратился не по адресу: конец моей истории несколько не отличен от скверного начала, а в середине встречается лишь несколько позитивных моментов. Может, все-таки стоит сменить игру?»

Дэниэл «Лемони Сникет» Хэндлер.

Сложно представить хорошую игру по мотивам Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events – будь то хоть литературный первоисточник, хоть одноименная кинолента. Труднее всего

с жанровой принадлежностью: от уважаемых разработчиков было бы логично ожидать квест, но в Activision давно не руководствуются логикой. Поклонникам загадочного писателя преподносится платфор-

менная аркада с вагоном пазлов и тележкой экшна. Наше счастье, что эпиграф все-таки не следует понимать буквально, ибо команда Adrenium Games (авторы скудненького Samurai Jack: The Shadow of Aku) не ударила лицом в грязь.

THE BAD BEGINNING

Жили-были трое детей – Клаус Бодлер (Klaus Baudelaire), Вайолет Бодлер (Violet Baudelaire) и Санни Бодлер (Sunny Baudelaire). Жили и были счастливы: с любящими родителями, солидным особняком и кучей времени для обожаемых дел. Клаус днями напролет заседал в обширной домашней библиотеке, запоем читая самые разные книги. Из литературных трудов мальчик почерпнул глубочайшие знания, которые не стесняется применять на практике. Старшая сестра, Вайолет, входит в три процента людей земного шара, предрасположенных к изобретательской деятельности. Юная девочка без устали конструирует непростые приборы, причем ухитряется использовать в качестве расходного материала такую рухлядь, о которой все уже и думать забыли. Санни – ясельного возраста ребенок с очень крепкими зубками. Девчушка так и норовит покусать и обгрызть все, что попадет под руку. Но хорошие времена рано или поздно заканчиваются, и в один



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

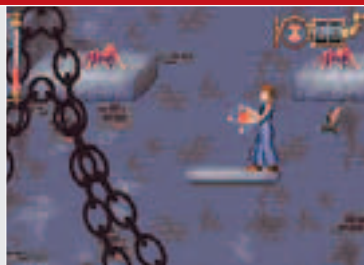
Редкая неотвращающая «игра по мотивам». С книгами и фильмом, конечно, не соперничает, но доведом послужит на ура.

Самая неприятная серия книг

Дэниэл Хэндлер известен благодаря 11 книгам: *The Bad Beginning, The Reptile Room, The Wide Window, The Miserable Mill, The Austere Academy, The Ersatz Elevator, The Vile Village, The Hostile Hospital, The Carnivous Carnival, The Slippery Slope and The Grim Grotto*. Произведения переводятся на русский язык силами издательства «Азбука».

Самая неприятная игра на GBA

Портативный вариант выдержан в духе своих старших консольных собратьев – ничего примечательного, всё на месте, недостатки точно компенсируются достоинствами. Если оригинальные книги прочитаны и не годятся для скрашивания утомительных поездок в метро, эта игра гарантированно обеспечит еще пару дней с Бодлерами.



Плюсы:



Неплохой внешний вид, качественная озвучка, занимательный геймплей, интересные фрагменты с Санни, хорошая проработка локаций.



Минусы:

Неотзывчивое управление, малая продолжительность, скучная постановка экшна, частые загрузки, низкий уровень сложности.



СЦЕНА ДЕМОНСТРИРУЕТ ПРЕКРАСНЫЙ ДИЗАЙН УРОВНЕЙ И ВНИШИТЕЛЬНЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ. ВСЕ ИГРОВЫЕ ТРАНСЛЯЦИИ КАРТИН СТУДИИ РИХАР «ОТДЫХАЮТ».



«ИГРОВОЙ» КЛАУС ПРЕДСТАВЛЕН В НОВОМ АМПЛУА: ОН – ТОТ ЕЩЕ ЛОВКАЧ.



ПЕРСОНАЖ СПЕВА -- ДАЛЬНИЙ РОДСТВЕННИК ВОЛЬФО ИЗ SOUL CALIBUR.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



The Hobbit

ХУЖЕ, ЧЕМ



Harry Potter & the Prisoner of Azkaban



ужасный день Бодлеры узнают кошмарную весть о гибели родителей и доме, что сгорел дотла. Опекуном сирот становится подозрительный граф Олаф (Olaf), которому плохо удается скрывать свои намерения – получить в наследство внушительное состояние отца и матери детишек.

Видеоигровая интерпретация описывает события первых трех томов серии «33 несчастья».

THE PUZZLING PUZZLES

Подобно нашумевшей полнометражной картине Брэда Силберлинга, видеоигровая интерпретация описывает события первых трех томов серии

«33 несчастья» (A Series of Unfortunate Events): это «Скверное начало» (The Bad Beginning), «Змеиный зал» (The Reptile Room) и «Огромное окно» (The Wide Window). Иг-

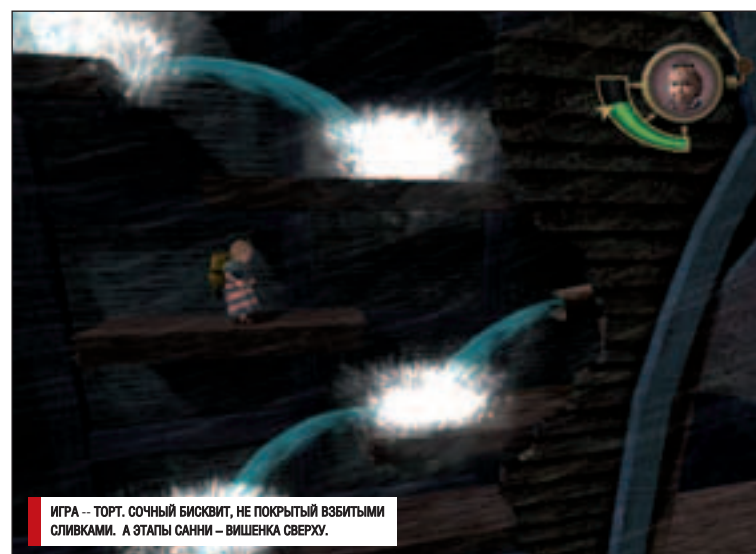
рок управляет Клаусом и Вайолет, которые преодолевают трудности посредством изобретений. Старшая сестра мастерит как оружие, так и вещи более житейские – зависит от ситуации. Большинство задач подразумевает две стадии решения: первая – поиск предметов для сборки очередного замысловатого девайса, вторая – собственно применение свежесобранной загогулины. Иногда дело доходит до драки: то крыс с пауками надо разогнать, то гнусные дружки зловещего дяди воспламят ненавистью к Бодлерам, то еще чего приключится. Когда же хитроумные гаджеты бессильны, настает звездный час малышки Санни. Младшее

Самая неприятная игра на PC

Если когда сарказм в словах мистера Хэндлера и неуместен, так это при разговоре о PC-версии бесконечных несчастий детишек. Неведомая сила вечно заставляет Activision создавать трэш вместо нормальных PC-вариантов игр по кинолентам и мультфильмам: Shark Tale, Spider-Man 2: The Game и Shrek 2: The Game заметно проигрывали приставочным сестричкам. Местная Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events торжественно присоединяется к другим пострадавшим – все благодаря жутко однообразному геймплею и нездоровой планировке гипертрофированных этапов. Рекомендуем принять замечание писателя за чистую монету и сторониться этого убожества.



СОЛИД СНЕИК МОГ БЫ ГОРДИТЬСЯ ОСИРОТЕВШИМ МАЛЬЧИКОМ.



ИГРА -- ТОРТ. СОЧНЫЙ БИСКВИТ, НЕ ПОКРЫТЫЙ ВЗБИТЫМИ СЛИВКАМИ. А ЗАПЫ САННИ -- ВИШЕНКА СВЕРХУ.

Самый неприятный фильм

Экранизация первых трех книг, осуществленная Брэдом Силберлингом («Каспер»), явилась американским зрителям 17 декабря прошлого года. Лента способна порадовать свежими находками в режиссуре и неплохими декорациями, но зеркало литературных произведений из нее далеко не лучшее — в полтора часа едва уложили все самое важное.

дита движется в двух плоскостях, и уже только из-за этого ее уровни кажутся чем-то особенным. Случается, что героям вообще не нужно прибегать ни к какой помощи: чтобы разложить по полкам книги в библиотеке судьи Штраусс, проживающей близ прогнившего дома Олафа, надо просто уметь бегать и прыгать. Есть даже задание, исполненное в стиле музыкальных симуляторов, — игра на рояле. Скучно быть не должно.

THE SITUATION WORSENS

Недочеты кроются в управлении. Сироты неохотно слушаются команд с геймпада, запаздывая с любыми действиями. Хорошо еще, что сражаться все-таки доведется мало. Однако это сильно осложняет потасовки с боссами. Второй минус — игра слишком легка. Все адаптировано для самых несмышленых детей: собиравание устройств по силам кому угодно, все искомые



ВАЙОЛЕТ — УДАЛЯЯ, РИСКОВАЯ ДЕВИЦА. А ЧЕМ ДИВИТЬСЯ СПОКОЙСТВИЮ КЛАУСА, ЛУЧШЕ ПОСМОТРИТЕ НА ИНТЕРЬЕР!

вещи блестят яркими звездочками, а в меню красуется пункт What Now?, содержащий подробную подсказку. «Спинномозговая» часть также не должна затруднить — рядовые враги мрут быстро, а восполнители жизненной энергии появляются вновь после каждого захода в помещение. Промежуточные загрузки при хождении между комнат напоминают о PS one и Resident Evil на ней: часто, много,

долго. Да и дел тут — на два-три вечера, не больше.

THE DILEMMA DEEPENS

Удивительно, но претензии к графической составляющей почти отсутствуют. Общую замечательную картину изредка портят считанные объекты с торчащими углами, но модели сирот, противники, немногочисленные эффекты и уровни не вызывают нареканий. Анимация стабильно хороша, правда местами наблюдаются «торможения» (причем не во время большого скопления объектов на экране). Локации напоминают свои прототипы из фильма (да и литературным описаниям соответствуют), так что здесь тоже нет повода для беспокойств.

Всех персонажей озвучивали знакомые по экранизации актеры, а го-

лос Лемони Сникета принадлежит великолепному Тиму Карри, которого моментально узнают слушатели аудиоверсий книг. Команда потрудилась ничуть не хуже, чем при работе над вышеупомянутыми проектами, — от такой озвучки получаешь удовольствие.

THE BLANK GAME

Самая лучшая версия Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events немного удлинила короткий список впечатляющих, увлекательных игр по кинолицензиям. На этом фронте детище Дэниэла Хэндлера опережает работы студии Pixar, уступая лишь главной нетленке профессора Толкиена да приключениям Гарри Поттера. Еще одна «киноигра» не оказалась пшиком, а это внушает некоторые надежды и на дальнейшие подобные проекты. ■

Самая неприятная мобильная игра



Компания JAMDAT Mobile (Lemonade Tycoon, мобильные Scrabble, Tony Hawk's Underground и The Lord of the Rings) славно потрудилась, и персонажи Лемони Сникета поселились в мобильных телефонах. Сие скромное изделие примечательно симпатичной графикой, забавным геймплеем и удобной перспективой обозрения (сверху).



МЫ СПЕЦИАЛЬНО РАЗМЕСТИЛИ ПЛАШКУ ПОДГЛАСИ В ЭТОМ УГЛУ, ЧТОБЫ ВЫ НЕ УВИДЕЛИ НЕЕСТЕСТВЕННО ОКРУГЛЫХ ВЕТОК. НАСЛАЖДАЙТЕСЬ!



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ПОРТРЕТЫ ГРАФА О., ЧТО ВИСЯТ НА СТЕНУЧКЕ. А ТЕПЕРЬ — НА АГРЕГАТ В РУКАХ ВАЙОЛЕТ, КОТОРЫМ ОНА ДОКАЖЕТ ДЯДЮШКЕ ВАЖНОСТЬ КАЧЕСТВА ПОД НАЗВАНИЕМ «СКРОМНОСТЬ».

ВРЕМЯ КАРАОКЕ ЗАКОНЧИЛОСЬ.



НАСТУПИЛА ЭРА ИНТЕРАКТИВНЫХ ВИКТОРИН!



- Интереснейшие вопросы по «Книге рекордов Гиннеса 2005»
- Неожиданные ответы
- Путешествие в Хранилище рекордов
- Встреча с Чемпионом по количеству рекордов
- Информация о самых известных событиях



- Незабываемое шоу
- Многочасовой геймплей
- Красочный интерфейс
- Игра один на один или с друзьями
- Уникальные фотографии, архивные сведения и многое другое!



© 200 Digital Group Plc, 2005. © Guinness World Records Ltd - a HIT Entertainment Plc Company, 2005. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: 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, www.Odyssey.od.ua.



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



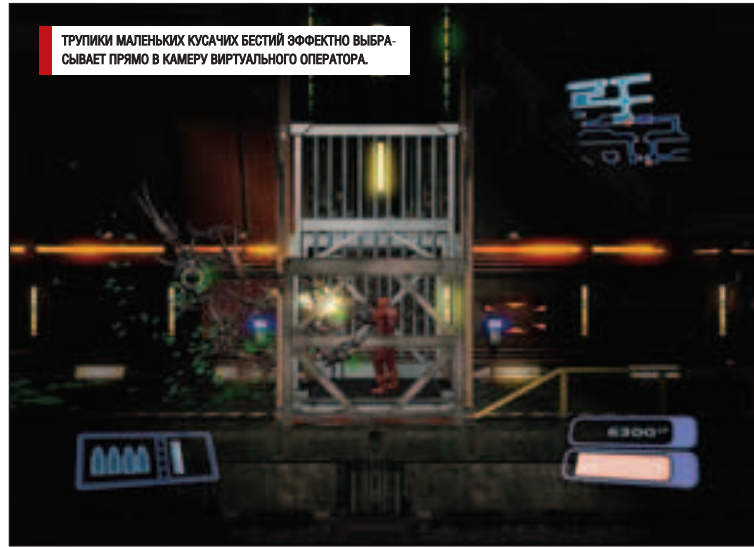
BlowOut

Симпатичная игра – отголосок прошлого, с кузеном Дюка Ньюкема в главной роли.

Пришельцев хлебом не корми, дай с человечеством повоювать. Как известно, среднестатистический инопланетный агрессор представляет собой помесь богомола с носорогом, вооружен кислотно-энергетической пушкой и непроходимо глуп. Противостоять жутким армиям братьев по разуму способны, как правило, лишь бритые здоровяки с сигарой в зубах, огнем в сердце и парой забористых ругательств на языке.

Мистер Джон «Голландец» Кейн (John «Dutch» Cane) полностью соответствует образу борца за мир на небе и на земле. А раз так, нет ничего удивительного, что он один из всей команды спецназа добрался до атакованной пришельцами космической станции Honour Guard. Правда, из-за нерадивых дизайнеров, все десять уровней этой конструкции, с ее запутанным лабиринтом лестниц, коридоров и переходов, напоминают вселенскую помойку.

Задача Джона столь же проста, сколь черны его солнечные очки. Он должен очистить местность от тысяч богомерзких существ. Нам же необходимо контролировать действия морпеха, наблюдая за бойней сбоку. BlowOut – классический представитель скроллинговых шутеров со всеми атрибутами. В наличии: наивно-недалекий сюжет, богатый выбор вооружения и аркадный геймплей. Раздумывать приходится лишь во время напряженных поисков какой-нибудь



цветной карточки-ключа, потерявшейся в закоулках Honour Guard. Арсенал состоит из дробовика, гранатомета, ракетницы, автомата, огнемета, импульсной пушки и... гвоздомета. Что делает этот строительный инструмент XX века на космической станции будущего – вопрос, ответа на который разработчики не дают. BlowOut – игра бюджетная, простенькая. Почему мы вообще ею заинтересовались? Дело в том, что Terminal Reality умело играет на чувствах игроков, заставших расцвет скроллинговых шутеров. Проект способен вызвать скупую слезу умиления у людей, помнящих, на-

пример, приставочную Contra Force. Да и для своего жанра BlowOut не так уж плох. ■



«Погоди, ща старшие приедут!»

В BlowOut обширный зоопарк насекомых и тварей. При этом каждый вид противников требует особого к себе подхода. В конце уровней игроки поджидают боссы – самые откормленные, могучие и наглые из инопланетных гостей. Но уничтожать начальство, увы, скучновато.

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
ЖАНР:	scrolling shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Majesco
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Terminal Reality
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
<http://www.blowoutgame.com>

АЛЬТЕРНАТИВА

ПРОЩЕ, ЧЕМ



Contra: Shattered Soldier

ХУЖЕ, ЧЕМ



Duke Nukem: Manhattan Project

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



5.5

Наше резюме:

Для тех, кто ищет незамысловатую игрушку «на полчаса перед сном».

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Классический спинномозговой геймплей, качественное освещение, большой выбор оружия, солидное разнообразие противников, соответствующая музыка.



Минусы:

Банальный сюжет без какого-либо осмысленного развития событий, запутанные уровни, слишком мрачное, темное оформление локаций.



НОЧНОЙ КОШМАР ГУРМАНА: МОНСТРЫ ПОХОДЯТ НА ОГРОМНЫХ ЗУБАТЫХ КРЕВЕТОК.



ЗАКОУЛКИ СТАНЦИИ МЕСТАМИ НАПОМИНАЮТ ИНТЕРЬЕР КОРАБЛЯ ИЗ ФИЛЬМА «ЧУЖОЙ».



НЕКОТОРЫЕ СТЕНЫ И СЕКЦИИ ПОЛА РАЗРУШАЮТСЯ. ВСЕГДА, НАДО ЗАМЕТИТЬ, ЗРЕЛИЩНО.

закачай и закачайся

ваш баланс на
www.8181.rambler.ru

8181

МЕЛОДИИ

Номер: 3100 3110 3120 3130 3140 3150 3160 3170 3180 3190 3200 3210 3220 3230 3240 3250 3260 3270 3280 3290 3300 3310 3320 3330 3340 3350 3360 3370 3380 3390 3400 3410 3420 3430 3440 3450 3460 3470 3480 3490 3500 3510 3520 3530 3540 3550 3560 3570 3580 3590 3600 3610 3620 3630 3640 3650 3660 3670 3680 3690 3700 3710 3720 3730 3740 3750 3760 3770 3780 3790 3800 3810 3820 3830 3840 3850 3860 3870 3880 3890 3900 3910 3920 3930 3940 3950 3960 3970 3980 3990 4000 4010 4020 4030 4040 4050 4060 4070 4080 4090 4100 4110 4120 4130 4140 4150 4160 4170 4180 4190 4200 4210 4220 4230 4240 4250 4260 4270 4280 4290 4300 4310 4320 4330 4340 4350 4360 4370 4380 4390 4400 4410 4420 4430 4440 4450 4460 4470 4480 4490 4500 4510 4520 4530 4540 4550 4560 4570 4580 4590 4600 4610 4620 4630 4640 4650 4660 4670 4680 4690 4700 4710 4720 4730 4740 4750 4760 4770 4780 4790 4800 4810 4820 4830 4840 4850 4860 4870 4880 4890 4900 4910 4920 4930 4940 4950 4960 4970 4980 4990 5000 5010 5020 5030 5040 5050 5060 5070 5080 5090 5100 5110 5120 5130 5140 5150 5160 5170 5180 5190 5200 5210 5220 5230 5240 5250 5260 5270 5280 5290 5300 5310 5320 5330 5340 5350 5360 5370 5380 5390 5400 5410 5420 5430 5440 5450 5460 5470 5480 5490 5500 5510 5520 5530 5540 5550 5560 5570 5580 5590 5600 5610 5620 5630 5640 5650 5660 5670 5680 5690 5700 5710 5720 5730 5740 5750 5760 5770 5780 5790 5800 5810 5820 5830 5840 5850 5860 5870 5880 5890 5900 5910 5920 5930 5940 5950 5960 5970 5980 5990 6000 6010 6020 6030 6040 6050 6060 6070 6080 6090 6100 6110 6120 6130 6140 6150 6160 6170 6180 6190 6200 6210 6220 6230 6240 6250 6260 6270 6280 6290 6300 6310 6320 6330 6340 6350 6360 6370 6380 6390 6400 6410 6420 6430 6440 6450 6460 6470 6480 6490 6500 6510 6520 6530 6540 6550 6560 6570 6580 6590 6600 6610 6620 6630 6640 6650 6660 6670 6680 6690 6700 6710 6720 6730 6740 6750 6760 6770 6780 6790 6800 6810 6820 6830 6840 6850 6860 6870 6880 6890 6900 6910 6920 6930 6940 6950 6960 6970 6980 6990 7000 7010 7020 7030 7040 7050 7060 7070 7080 7090 7100 7110 7120 7130 7140 7150 7160 7170 7180 7190 7200 7210 7220 7230 7240 7250 7260 7270 7280 7290 7300 7310 7320 7330 7340 7350 7360 7370 7380 7390 7400 7410 7420 7430 7440 7450 7460 7470 7480 7490 7500 7510 7520 7530 7540 7550 7560 7570 7580 7590 7600 7610 7620 7630 7640 7650 7660 7670 7680 7690 7700 7710 7720 7730 7740 7750 7760 7770 7780 7790 7800 7810 7820 7830 7840 7850 7860 7870 7880 7890 7900 7910 7920 7930 7940 7950 7960 7970 7980 7990 8000 8010 8020 8030 8040 8050 8060 8070 8080 8090 8100 8110 8120 8130 8140 8150 8160 8170 8180 8190 8200 8210 8220 8230 8240 8250 8260 8270 8280 8290 8300 8310 8320 8330 8340 8350 8360 8370 8380 8390 8400 8410 8420 8430 8440 8450 8460 8470 8480 8490 8500 8510 8520 8530 8540 8550 8560 8570 8580 8590 8600 8610 8620 8630 8640 8650 8660 8670 8680 8690 8700 8710 8720 8730 8740 8750 8760 8770 8780 8790 8800 8810 8820 8830 8840 8850 8860 8870 8880 8890 8900 8910 8920 8930 8940 8950 8960 8970 8980 8990 9000 9010 9020 9030 9040 9050 9060 9070 9080 9090 9100 9110 9120 9130 9140 9150 9160 9170 9180 9190 9200 9210 9220 9230 9240 9250 9260 9270 9280 9290 9300 9310 9320 9330 9340 9350 9360 9370 9380 9390 9400 9410 9420 9430 9440 9450 9460 9470 9480 9490 9500 9510 9520 9530 9540 9550 9560 9570 9580 9590 9600 9610 9620 9630 9640 9650 9660 9670 9680 9690 9700 9710 9720 9730 9740 9750 9760 9770 9780 9790 9800 9810 9820 9830 9840 9850 9860 9870 9880 9890 9900 9910 9920 9930 9940 9950 9960 9970 9980 9990 10000

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

Название	SIEMENS	NOKIA SAMSUNG	MIC	POLIFONIA SIAF
АНГЛИЙСКИЕ ПЕСНИ				
SINCE YOU'VE BEEN / <i>new!</i>	SI 10000			
Story of my life / <i>new!</i>	SI 10017			
JIGGA JIGGA! / <i>new!</i>	SI 10018			
Breaking The Habit / <i>new!</i>	SI 10030			
Mein Teil / <i>new!</i>	SI 10036			
Over protected / <i>new!</i>	SI 57283	SI 30891		
Criminal / <i>new!</i>	SI 48809	SI 48790		
Hallelujah / <i>new!</i>	SI 268728	SI 268722		
Solitary Man / <i>new!</i>	SI 54947	SI 54948		
Sonne / <i>new!</i>	SI 54882	SI 54872		
How Much Is The Fish / <i>new!</i>	SI 98494	SI 98491		
РУССКИЕ ПЕСНИ				
Седьмой лепесток / <i>new!</i>	SI 10048			
Слушай мой роман / <i>new!</i>	SI 309301	SI 309293		
Я свободен / <i>new!</i>	SI 309298	SI 309290		
Чему учат в школе / <i>new!</i>	SI 10066			
Черно-белый цвет / <i>new!</i>	SI 268725	SI 268719		
Все хорошо / <i>new!</i>	SI 97390	SI 97372		
Муж, а историю я не знаю до гай / <i>new!</i>	SI 48800	SI 48783		
Девушка на горах идет / <i>new!</i>	SI 291439	SI 291436		
После едущего дном / <i>new!</i>	SI 58932	SI 58921		
Гленн-де-Ноэра / <i>new!</i>	SI 58853	SI 58839		
Ой ой / <i>new!</i>	SI 278839	SI 278830		
Женщина хотела / <i>new!</i>	SI 16225	SI 16198		
Ночной хулиган / <i>new!</i>	SI 58858	SI 58844		
Мы сидели и курили / <i>new!</i>	SI 268724	SI 268718		
Одна звезда / <i>new!</i>	SI 313863	SI 313860		
Правильно / <i>new!</i>	SI 262923	SI 262919		
Проститесь / <i>new!</i>	SI 278842	SI 278833		
Ты ушла / <i>new!</i>	SI 312305	SI 312297		
Ума Турман / <i>new!</i>	SI 313864	SI 313861		
МЕЛОДИИ ИЗ КИНО И МУЛЬТФИЛЬМОВ				
Кайли не было земли / <i>new!</i>	SI 309298	SI 309291		
SEX AND THE CITY / <i>new!</i>	SI 10006			
THE LORD OF THE RINGS / <i>new!</i>	SI 10024			
Pink Panther / <i>new!</i>	SI 10042			
Theme from "Матрица" / <i>new!</i>	SI 10054			
Облака - белоглазые мелаодии / <i>new!</i>	SI 10060			

МОНОФОННАЯ ПОЛИФОННАЯ

Название	SIEMENS	NOKIA SAMSUNG	MIC	POLIFONIA SIAF
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 10000			
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 10017			
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 10018			
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 10030			
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 10036			
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 57283	SI 30891		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 48809	SI 48790		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 268728	SI 268722		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 54947	SI 54948		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 54882	SI 54872		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 98494	SI 98491		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 10048			
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 309301	SI 309293		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 309298	SI 309290		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 10066			
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 268725	SI 268719		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 97390	SI 97372		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 48800	SI 48783		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 291439	SI 291436		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 58932	SI 58921		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 58853	SI 58839		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 278839	SI 278830		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 16225	SI 16198		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 58858	SI 58844		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 268724	SI 268718		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 313863	SI 313860		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 262923	SI 262919		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 278842	SI 278833		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 312305	SI 312297		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 313864	SI 313861		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 309298	SI 309291		
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 10006			
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 10024			
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 10042			
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 10054			
Синий цвет / <i>new!</i>	SI 10060			

ЛЮБНЫЕ КАРТИНКИ И ОТКРЫТКИ

Число номера: C1100 G1800 S1800 W1200 S15 275 729 C1800 C1850 C1900 C1950 Y1800 C2200 3100 3105 3108 3120 3125 3200 3205 3208 3300 3305 3310 3315 3320 3325 3330 3335 3340 3345 3350 3355 3360 3365 3370 3375 3380 3385 3390 3395 3400 3405 3410 3415 3420 3425 3430 3435 3440 3445 3450 3455 3460 3465 3470 3475 3480 3485 3490 3495 3500 3505 3510 3515 3520 3525 3530 3535 3540 3545 3550 3555 3560 3565 3570 3575 3580 3585 3590 3595 3600 3605 3610 3615 3620 3625 3630 3635 3640 3645 3650 3655 3660 3665 3670 3675 3680 3685 3690 3695 3700 3705 3710 3715 3720 3725 3730 3735 3740 3745 3750 3755 3760 3765 3770 3775 3780 3785 3790 3795 3800 3805 3810 3815 3820 3825 3830 3835 3840 3845 3850 3855 3860 3865 3870 3875 3880 3885 3890 3895 3900 3905 3910 3915 3920 3925 3930 3935 3940 3945 3950 3955 3960 3965 3970 3975 3980 3985 3990 3995 4000 4005 4010 4015 4020 4025 4030 4035 4040 4045 4050 4055 4060 4065 4070 4075 4080 4085 4090 4095 4100 4105 4110 4115 4120 4125 4130 4135 4140 4145 4150 4155 4160 4165 4170 4175 4180 4185 4190 4195 4200 4205 4210 4215 4220 4225 4230 4235 4240 4245 4250 4255 4260 4265 4270 4275 4280 4285 4290 4295 4300 4305 4310 4315 4320 4325 4330 4335 4340 4345 4350 4355 4360 4365 4370 4375 4380 4385 4390 4395 4400 4405 4410 4415 4420 4425 4430 4435 4440 4445 4450 4455 4460 4465 4470 4475 4480 4485 4490 4495 4500 4505 4510 4515 4520 4525 4530 4535 4540 4545 4550 4555 4560 4565 4570 4575 4580 4585 4590 4595 4600 4605 4610 4615 4620 4625 4630 4635 4640 4645 4650 4655 4660 4665 4670 4675 4680 4685 4690 4695 4700 4705 4710 4715 4720 4725 4730 4735 4740 4745 4750 4755 4760 4765 4770 4775 4780 4785 4790 4795 4800 4805 4810 4815 4820 4825 4830 4835 4840 4845 4850 4855 4860 4865 4870 4875 4880 4885 4890 4895 4900 4905 4910 4915 4920 4925 4930 4935 4940 4945 4950 4955 4960 4965 4970 4975 4980 4985 4990 4995 5000 5005 5010 5015 5020 5025 5030 5035 5040 5045 5050 5055 5060 5065 5070 5075 5080 5085 5090 5095 5100 5105 5110 5115 5120 5125 5130 5135 5140 5145 5150 5155 5160 5165 5170 5175 5180 5185 5190 5195 5200 5205 5210 5215 5220 5225 5230 5235 5240 5245 5250 5255 5260 5265 5270 5275 5280 5285 5290 5295 5300 5305 5310 5315 5320 5325 5330 5335 5340 5345 5350 5355 5360 5365 5370 5375 5380 5385 5390 5395 5400 5405 5410 5415 5420 5425 5430 5435 5440 5445 5450 5455 5460 5465 5470 5475 5480 5485 5490 5495 5500 5505 5510 5515 5520 5525 5530 5535 5540 5545 5550 5555 5560 5565 5570 5575 5580 5585 5590 5595 5600 5605 5610 5615 5620 5625 5630 5635 5640 5645 5650 5655 5660 5665 5670 5675 5680 5685 5690 5695 5700 5705 5710 5715 5720 5725 5730 5735 5740 5745 5750 5755 5760 5765 5770 5775 5780 5785 5790 5795 5800 5805 5810 5815 5820 5825 5830 5835 5840 5845 5850 5855 5860 5865 5870 5875 5880 5885 5890 5895 5900 5905 5910 5915 5920 5925 5930 5935 5940 5945 5950 5955 5960 5965 5970 5975 5980 5985 5990 5995 6000 6005 6010 6015 6020 6025 6030 6035 6040 6045 6050 6055 6060 6065 6070 6075 6080 6085 6090 6095 6100 6105 6110 6115 6120 6125 6130 6135 6140 6145 6150 6155 6160 6165 6170 6175 6180 6185 6190 6195 6200 6205 6210 6215 6220 6225 6230 6235 6240 6245 6250 6255 6260 6265 6270 6275 6280 6285 6290 6295 6300 6305 6310 6315 6320 6325 6330 6335 6340 6345 6350 6355 6360 6365 6370 6375 6380 6385 6390 6395 6400 6405 6410 6415 6420 6425 6430 6435 6440 6445 6450 6455 6460 6465 6470 6475 6480 6485 6490 6495 6500 6505 6510 6515 6520 6525 6530 6535 6540 6545 6550 6555 6560 6565 6570 6575 6580 6585 6590 6595 6600 6605 6610 6615 6620 6625 6630 6635 6640 6645 6650 6655 6660 6665 6670 6675 6680 6685 6690 6695 6700 6705 6710 6715 6720 6725 6730 6735 6740 6745 6750 6755 6760 6765 6770 6775 6780 6785 6790 6795 6800 6805 6810 6815 6820 6825 6830 6835 6840 6845 6850 6855 6860 6865 6870 6875 6880 6885 6890 6895 6900 6905 6910 6915 6920 6925 6930 6935 6940 6945 6950 6955 6960 6965 6970 6975 6980 6985 6990 6995 7000 7005 7010 7015 7020 7025 7030 7035 7040 7045 7050 7055 7060 7065 7070 7075 7080 7085 7090 7095 7100 7105 7110 7115 7120 7125 7130



Автор:
 Артем Паршин
master@cownetwork.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance
■ ОНЛАЙН:	
http://ffdos.nintendo.com	

Final Fantasy I & II: Dawn of Souls

Наживаться на классике – дело почетное и не шибко мудреное. Для тех, у кого есть, на чем наживаться...

Деятельность Square Enix в данной области можно охарактеризовать не только как насковзь меркантильную, но в чем-то и немного благородную, и даже гуманную. Ведь некоторых поклонников знаменитого сериала еще и на свете не было, когда появились его первые игры. Большинство этих преданных поклонников наплодилось после седьмой части, а до этого игры под лейблом Final Fantasy обладали определенной популярностью в основном лишь у себя на родине. Когда же всеобщая эйфория по поводу пришествия великого хита несколько утихла, новоявленные ценители попали впросак.

Ведь как может зваться ценителем тот, кто не знаком с истоками предмета обожания? Корнями сериал уходит глубоко в прошлое, в далекие восьмибитные времена, а посему неудивительно, что господа фэны столкнулись с двумя проблемами. Первая воплощена в безнадежно устаревшей графике, звуке, который для сохранности ушей лучше выключить, весьма схематичном и сто раз с тех пор повторенном сюжете и, наконец, не дающем никаких поблажек, требующем полной самоотдачи игровом процессе. Вторая проблема заключается в том, что наиболее быстрый и простой путь к этому великолепию пролегает через

нарушение авторского права, что приемлемо далеко не для всех. В свете этих обстоятельств, делающие деньги на народной любви к словосочетанию Final Fantasy господа из Square Enix предстают чуть ли не святыми. Что ж, давайте ознакомимся поближе с тем, из чего сделаны их нимбы.

НОВАЯ ИНКАРНАЦИЯ

Перерождение классики произошло еще на портативной игровой системе WonderSwan Color. Фактически, первая Final Fantasy была единственной достойной игрой на момент запуска консоли. Позднее римейки пришли на PlayStation, куда до этого были портированы с минимальными изменениями четвертая, пятая и шестая игры. Объекты номер один и два вышли единым комплектом под названием Final Fantasy Origins. Новый сборник римейков тех же игр, Dawn of Souls обладает некоторыми нововведениями, но по большинству аспектов идентичен Origins. В первой игре показан стандартный фэнтезийный мир, обитатели которого страдают под игом всемирного Зла – но сами никаких действий по избавлению от мерзостной напасти не предпринимают, а терпеливо ждут исполнения пространного пророчества, гласящего, что в определенный час в определенное место явятся четве-

Рассвет мертвецов

Сохранение пройденной Final Fantasy II дает доступ к сценарию под названием Soul of Rebirth, в котором раскрывается дальнейшая судьба персонажей, выпавших из основного повествования по причине безвременной кончины.



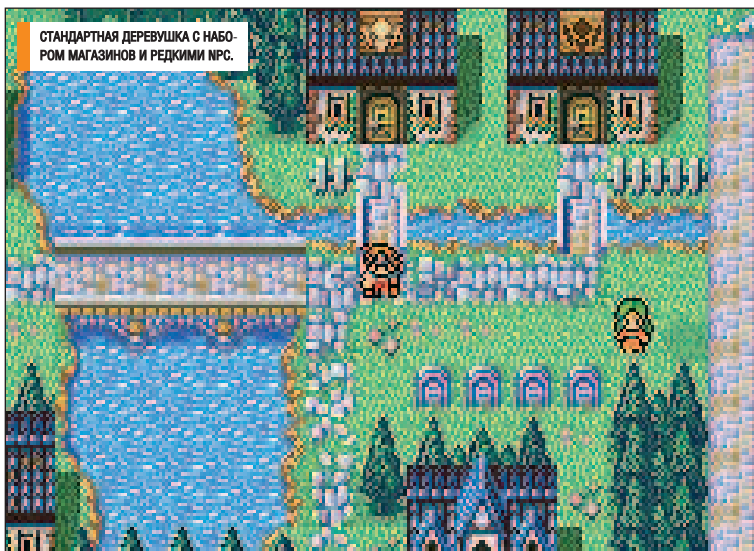
КНУТ И ПРЯНИК



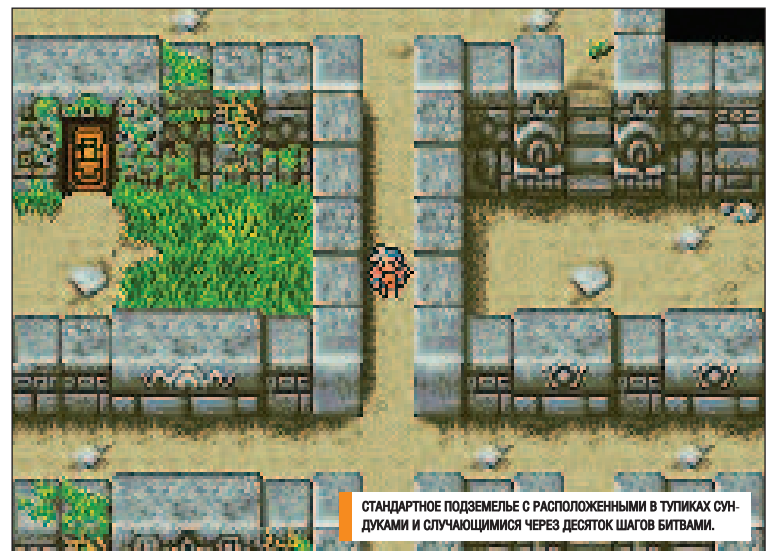
Плюсы:
 Две хорошие игры по цене одной, занимательные дополнения.



Минусы:
 Возраст периодически дает о себе знать.



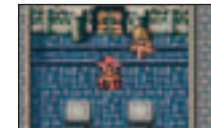
СТАНДАРТНАЯ ДЕРЕВУШКА С НАБОРОМ МАГАЗИНОВ И РЕДКИМИ НПС.



СТАНДАРТНОЕ ПОДЗЕМЬЕ С РАСПОЛОЖЕННЫМИ В ТУПИКАХ СУНДУКАМИ И СЛУЧАЮЩИМИСЯ ЧЕРЕЗ ДЕСЯТОК ШАГОВ БИТВАМИ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ПОХОЖЕ НА



Final Fantasy Origins

ХУЖЕ, ЧЕМ



Breath of Fire

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

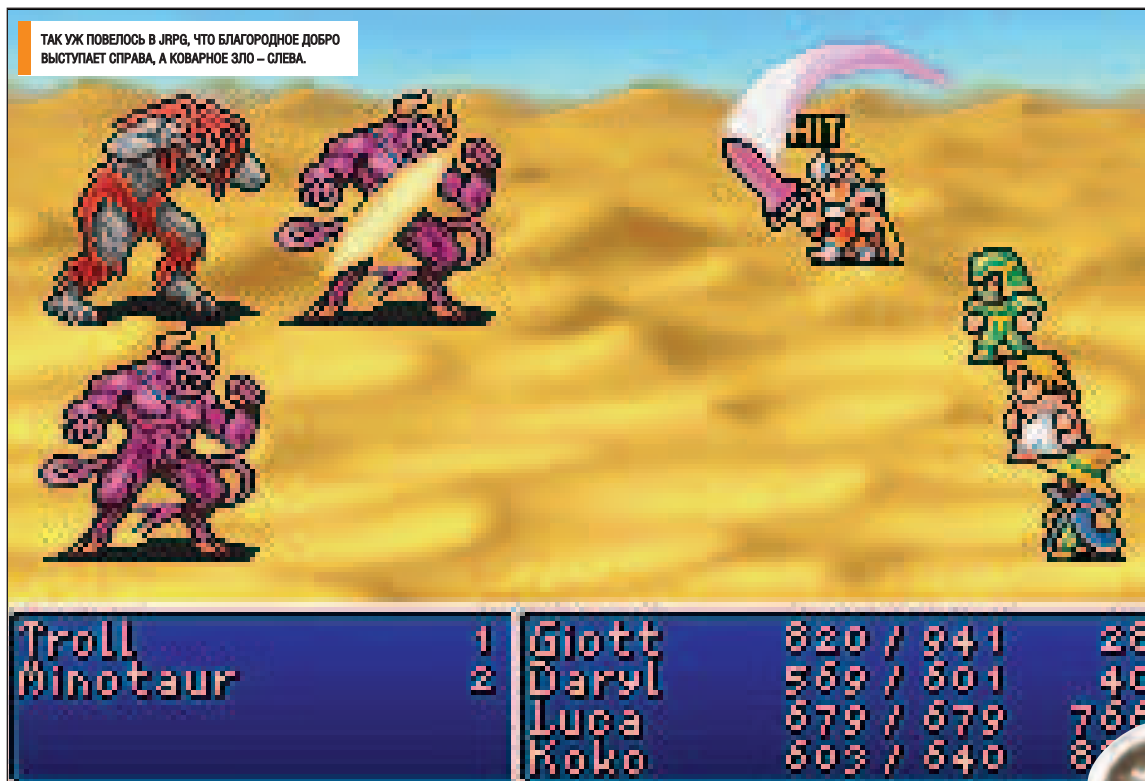
Наше резюме:

Классика японского игростроения доступна anytime в любом месте и в любое время.

Цвет магии

В изначальной Final Fantasy заклинания каждого уровня можно было использовать определенное количество раз, на манер западной ролевой системы Dungeons & Dragons. В Dawn of Souls эта система заменена на стандартные для JRPG очки магии (MP).

ТАК УЖ ПОВЕЛОСЬ В JPRG, ЧТО БЛАГОРОДНОЕ ДОБРО ВЫСТУПАЕТ СПРАВА, А КОВАРНОЕ ЗЛО – СЛЕВА.



ро бесстрашных героев, которые одержат головокружительную победу над ненавистным врагом. Появление предсказанных героев как раз и становится точкой отсчета для эпического приключения. Доблестные воители не наделены характерами, зато каждому из них можно назначить определенную специализацию. Будет ли отряд спасения состоять целиком из воинов, магов или и тех и других в сбалансированной пропорции, как это обычно и случается, – зависит от игрока. Выполнение глобального квеста не отягощено сюжетными завихрениями – главной интригой является подготовка подопечных к встречам с запрятавшимися в труднодоступных местах боссами. Вторая часть рассказывает об оставленных беспощадной войной без жилья и родственников молодых людях. Вступив в редкие, но стройные ряды сопротивления, им предстоит сражаться с силами зловещей и могущественной империи. На сей раз героям отведены кое-какие реплики, а вот классов у них как таковых нет. Каждый персонаж представляет собой ком глины, из которого можно

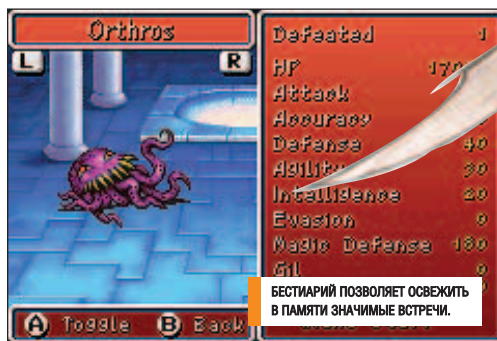
Сложность в римейках понижена, дабы соответствовать запросам современных игроков.

вылепить кого угодно – бойца, мага или нечто усредненно-универсальное. Игровой процесс заключается в блуждании по городам, подземельям, объединяющей их глобальной карте и в происходящих в пошаговом режиме случайных и не очень сражениях. Этим сейчас мало кого удивишь, ведь с момента выхода оригиналов она была задействована во множестве игр. Сложность прохождения в римейках несколько понижена, дабы соответствовать запросам современных игроков, среди которых далеко не все жаждут тяжелых испытаний. Функция сохранения доступна в любое время вне битв – что для игры на портативной системе крайне важно.

КЛАССИКА, ПОДВЕРГНУТАЯ РЕДАКЦИИ

Чтобы не вызывать панику у воинствующих технократов, обе игры бы-

ли доведены до шестнадцатибитного уровня развития, а для насыщенных маньяков и ветеранов-долгожителей предусмотрено некоторое количество запрятанных бонусов. В первую игру добавлены новые локации с обитающими в них свирепыми демонами, во вторую – целый дополнительный сценарий. Стоит также упомянуть bestiaries, содержащий информацию обо всех встреченных противниках. В первую очередь эти игры примечательны тем, что именно с них и началась знаменитая серия. Впрочем, должным образом обновленные, они годны к употреблению не только фанатами Final Fantasy, но и ценителями жанра вообще. ■



СТАНДАРТНАЯ, НО ОТ ЭТОГО НЕ МЕНЕЕ ГЛОБАЛЬНАЯ КАРТА.



Автор:
Юрий Воронов
voron@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	sports
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Acclaim
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»/GFI
■ РАЗРАБОТЧИК:	Silicon Dreams
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:

<http://www.russobit-m.ru/rus/games/ufs>

Футбол без правил (Freestyle Street Soccer)

Спортивные игры сейчас переживают просто-таки нашествие экстремалов. Особенно стали популярны уличные варианты всевозможных видов спорта, вроде баскетбола.

Чего-чего, а уличного футбола мы еще не видели ни разу. FIFA Street только-только появился на горизонте, а Acclaim уже подсуетилась. Выпуск Freestyle Street Soccer именно сейчас – тактически грамотный ход. Ведь по качеству этот проект, конечно, не сможет тягаться с играми от EA. Но пока конкурентов не видно, можно заполнить нишу.

Что представляет собой игра? Собственно уличный футбол без правил, рубящий трое на трое. Что-то вроде NBA Street и NBA Ballers, только играют не руками, а ногами. Выбираем одну из уличных банд и участвуем в местном чемпионате, попутно прокачивая своих персонажей. Никаких сюжетных загогулин, магазинов по покупке одежды и всяких побрякушек для своих любимцев здесь не предусмотрено. Лишь десяток команд, пара скинов для их участников и сам футбол. «Может, – спросите вы, – игра настолько затягивает, что такие мелочи и не нужны?» Честно говоря, не затягивает. Но нельзя не отметить множество приемов, финтов и трюков, которыми в совершенстве владеют игроки. Они могут бегать по стенам, с отскоком от них же отдавать себе пас, перепрыгивать соперников, делать всевозможные сальто и, конечно же, нано-



САМЫЙ ЭФФЕКТИВНЫЙ МОМЕНТ ИГРЫ – ИСПОЛНЕНИЕ СУПЕРУДАРОВ. ОНИ, КСТАТИ, РАЗНЫЕ НЕ ТОЛЬКО У ВСЕХ КОМАНД, НО И У ОТДЕЛЬНЫХ ИГРОКОВ.

сить суперудары. Необычные, порой даже феерические, с хорошей анимацией. Вот только игровой процесс не доставляет того удовольствия, какое должен бы доставлять. Не очень отзывчивое управление, сумбурность происходящего на экране и излишняя ускоренность геймплея делают свое черное дело и заставляют больше ругаться и швырять геймпад, чем наслаждаться трюками и забитыми голами. К недостаткам можно отнести и не слишком привлекательную

графику. Игра плавно идет на Xbox, но количеством полигонов не балует. А на PS2 и, как ни странно, PC заметно тормозит, что еще больше портит впечатление. Freestyle Street Soccer – проходной проект, но в то же время лучший уличный футбол на данный момент, до выхода FIFA Street. ■

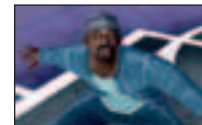
АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Beach Soccer

ХУЖЕ, ЧЕМ



NBA Ballers

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



5.5

Наше резюме:

Сгодится на то, чтобы скрасить тягостное ожидание FIFA Street. На большее рассчитывать не стоит.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Хорошая анимация, множество всевозможных приемов и финтов. У каждой команды свой неповторимый стиль игры.



Минусы:

Порой слишком быстрый и сумбурный игровой процесс. Графика на PC могла бы быть и лучше.

За кого же нам играть?

У каждой группировки в «Футболе без правил» свой собственный стиль игры и музыкальные предпочтения. Кто-то выбирает силовую борьбу с выбиванием зубов, кто-то технично бегает по стенам и чуть ли не безостановочно накручивает сальто. Музыка, звучащая на поле, соответствует определенной команде: одни любят рэп, другие зажигают и под попсу.



НА ПОВТОРАХ МОЖНО ПОБЛИЖЕ РАЗГЛЯДЕТЬ ЗНАМЕНИТЫЙ МЯЧ ADIDAS С ЧЕМПИОНАТА МИРА.



ПОСЛЕ СУПЕРУДАРА МЯЧ СНОСИТ ВСЕХ НА СВОЕМ ПУТИ.



НАЧАЛО ВСТРЕЧИ, А СЧЕТ УЖЕ 1-0. НО ЭТО УЛИЧНЫЙ ФУТБОЛ, ПОЭТОМУ МИНУТ ЧЕРЕЗ ПЯТЬ ОН БУДЕТ, СКАЖЕМ, 8-6.



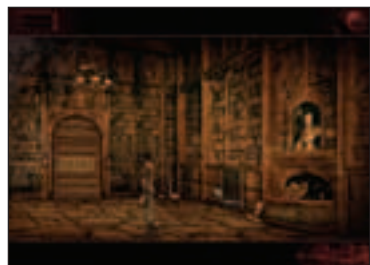
Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



Legacy: Dark Shadows

Проект, похоже, был сделан «на коленке». А ведь идея-то неплохая!

Зимой 1941 года, пролетая над осажденным Сталинградом, японский истребитель... Что, не верите? Да, я знаю, что Сталинград осадили в 42-ом. Да, я понимаю, что японскому летчику там неоткуда было взяться. Но из песни слов не выкинешь. Именно так, по мнению разработчиков из студии Razbor, люди будут представлять себе нашу историю в XXII веке, в эпоху колонизации Марса. Для убедительности девелоперы придумали игру, в которой пытаются связать воедино весьма далекие друг от друга по времени события. Результат – неоднозначный. Сценарист сочинил довольно любопытную (не считая фактической ошибки с датой битвы) историю в стиле киберпанк, а гейм-дизайнер сумел наложить ее на ровный, редко пробуксовывающий игровой процесс. Большую часть времени мы проведем «в теле» частного детектива из будущего – Рен Сильвер, девицы выдающихся... гм, достоинств. Но по прихоти создателей, привязавших стартовый отрезок игры к Сталинградской битве, мы сможем «поругать» и другим участником событий – журналистом Борисовым. Поначалу это кажется умным режиссерским ходом. Вместо привычного сюжетного ролика, посвящающего нас в суть дела, из главного меню нас сразу бросают в окоп. Лишь совершив пяток действий, мы



посмотрим вступление, переносящее нас в XXII век. С одной стороны, поиск объяснения подобным скачкам во времени – это замечательный стимул пройти игру до конца. С другой стороны, Legacy моментально поворачивается к нам спиной, а спина-то белая! Почему? Во-первых, давайте вспомним фактическую ошибку в самом начале. Во-вторых, улетает не слишком аккуратно слепленный г-н Борисов, бледная тень Буратино. Уже потом понимаешь, что все свои небогатые познания в анатомии разработчики применили, создавая Рен. И, наконец, не могу не сказать про самую жуткую особенность игры – озвучку. Борисова поменяют на фигуристую Рен, цвет вернут, но УЖАСНЫЕ голоса людей (которые английский язык выучили, похоже, только чтобы испоганить проект) останутся. Вместе с ними нас будут преследовать баги, внезапно перекидывающие на пол-игры вперед (чаще сохраняйтесь), в результате чего теряются предметы, рушатся



квестовые взаимосвязи. Сначала хочется грязно ругаться. Но потом понимаешь: это не со зла, а, возможно, от лени. Перед нами работа новичков, притворяющихся «большими взрослыми дядями». Своего рода «курсовая», первый экзамен. Игру можно смело рекомендовать в качестве наглядного пособия «первые шаги в разработке игровых приложений», если на ВМК МГУ когда-нибудь введут такую специализацию. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **5.0**

Наше резюме: Игрушка выглядит поделкой самоучек. Хотя сценарист и гейм-дизайнер явно не обделены талантом.

Кодзиме и не снилось?

На текущий момент абсолютным лидером «своеобразного» отражения советской действительности, как известно, является Кодзима со своим Змейком. Обязательно ознакомьтесь с историей Legacy: это еще одно, не менее вольное, сочинение на тему истории СССР. В стиле киберпанка!

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GMX Media (Европа), Tri Synergy (США)
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Razbor Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 650 МГц, 128 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
<http://www.legacythegame.com>

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Черный Оазис

ХУЖЕ, ЧЕМ



Atlantis Evolution



КНУТ И ПРЯНИК

	Плюсы: Интересный, оригинальный сценарий, удачные головоломки оптимальной сложности.
	Минусы: Неряшливая и скучная анимация, убогая озвучка и грешащий ошибками перевод.



В ПРАВОМ НИЖНЕМ УГЛУ – РЕВНИВАЯ ПОДРУЖКА ПРЕСТУПНИКА, ПРИНЯВШАЯ НАС ЗА ЖЕНЩИНУ ПО ВЫЗОВУ. А ЧТО? КОСТУМ У РЕН ПОДХОДЯЩИЙ!



НЕПРИЯТНЫЙ АНТУРАЖ ПЕРВЫХ МИНУТ ИГРЫ. ПЕРЕЖИЛТЕ СЕБЯ, ПОТЕРПИТЕ, ДАЛЬШЕ БУДЕТ ЛЕГЧЕ: ПОЦВЕТАСТЕЕ И ПОИНТЕРЕСНЕЙ.



КАПИТАНСКИЙ МОСТИК ВЛЮБЛЕННОГО КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ. ВЛЮБЛЕН ОН... ПРАВИЛЬНО, В РЕН. ВОТ ТАКИЕ ТУТ ПОВОРОТЫ СЮЖЕТА...



Kingdom Hearts: Chain of Memories

Игра способна увлечь не только ярких поклонников продукции Disney и Square Enix.

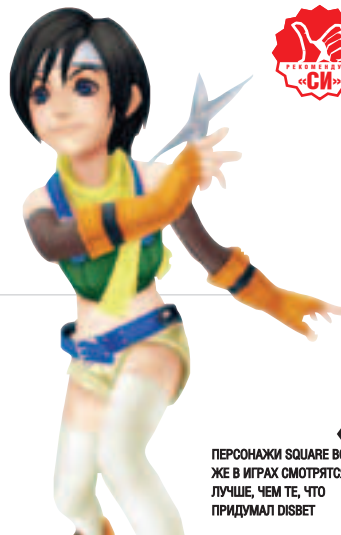
Причина тому – ее высокое качество. Казалось, чего только не перевидал, а смотришь на игрушку и диву даешься – как сработано! Кто бы мог подумать, что старичок GBA способен на такое! Тужится портативный ветеран, скрипит микро-схемами, но выдает-таки великолепнейшую графику и громогласные воинственные вопли, а на десерт – видео, напоминающее об оригинальной Kingdom Hearts, и вокал на титрах – оттуда же. Это, конечно, не гром среди ясного неба – игру давно ждали и прочили ей светлую судьбу, но такую самоотверженность

разработчиков, их внимание к мелочам и ответственность не часто встретишь.

ГОСТИ ИЗ ПРОШЛОГО

Пресс-релизы выдают Chain of Memories за своеобразный мост между первой игрой и грядущим сиквелом. Однако в действительности мы имеем дело с натуральной сайд-стори, ничего значительного к основному повествованию не добавляющей. Завязка этого побочного приключения состоит в том, что протагонист, бравоый ключник Сора, и сопровождающие его Дональд и Гуфи решают со-

Автор:
Артем Паршин
master@cownetwork.ru



ПЕРСОНАЖИ SQUARE ВСЕ
ЖЕ В ИГРАХ СМОТЯТСЯ
ЛУЧШЕ, ЧЕМ ТЕ, ЧТО
ПРИДУМАЛ DISBET



■ ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Jupiter
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

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

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Shining Soul II

НЕ ПОХОЖЕ НА



Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.5

Наше резюме:

Эта отличная игра замечательным образом дополняет линейку супер-хитов Square Enix.

Иная точка зрения

В разные моменты происходящее демонстрируется с разных позиций. Перемещение по локациям и сюжетные сцены показываются в изометрии, а яростные поединки – сбоку. Следует заметить, что в отличие, скажем, от штампованных игр про Спруго, вид в изометрии несколько не мешает исследованию виртуального мира.

Обратное перерождение

Победа над последним боссом и просмотр концовки вовсе не означают, что игра триумфально завершена и о ней можно спокойно забыть. Становится доступным прохождение за Рику, товарища-соперника Соры, ничуть не менее увлекательное, чем основной режим.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Интересный и даже несколько инновационный игровой процесс, великолепная графика, сонм известных персонажей.



Минусы:

Музыке на некоторых этапах недостает живости, лица нескольких диснеевских персонажей выглядят непохоже и, более того, глупо.





ПРЕДМЕТЫ ОБСТАНОВКИ СОДЕРЖАТ ПОДВИЖНЫЕ РАЗНОЦВЕТНЫЕ ШАРИКИ, ИГРАЮЩИЕ РОЛЬ ДЕНЕГ.



УСПЕХ В СРАЖЕНИЯХ ЗАВИСИТ НЕ ТОЛЬКО ОТ СКОРОСТИ НАЖАТИЯ НА КНОПКУ АТАКИ, НО И ОТ ПРАВИЛЬНО ПОДОБРАННОЙ КОЛОДЫ.

◆ СИД ИЗ СЕДЬМОЙ FINAL FANTASY ОТЛИЧНО СОЧЕТАЕТСЯ С ГЕРОЕМ «МУЛАН».



пользовать их посему нужно береж...
А благодаря чудесной амнезии персонажи с воодушевлением переживают былые похождения по-новому. Не будет ничего удивительного, если после Kingdom Hearts II герои захотят вновь посетить это странное строение...

КАРТЫ, МУГЛЫ, ДВА КЛЮЧА

Шалости с подсознанием – не единственное, чем славится Замок Забвения. Тут и шагу нельзя ступить без особых карт. Разнообразные способы их применения заложены в фундамент игрового процесса Chain of Memories. Карты бывают двух типов: пространственные и боевые. Чтобы

понять принцип работы первых, нужно знать, как в игре устроены этапы. Каждый мир – это череда объединенных дверьми-порталами комнат. Дабы открыть очередную дверь, нужно распрощаться с определенным количеством пространственных карт. Причем, задействуя разные их виды, можно наполнить помещение монстрами, можно создать там сокровище или пункт сохранения... Такие карты выдаются за победы в битвах.

Карты второго типа запрятаны в интерьере локаций и продаются у барыгмуглов, составляются в колоды и применяются в столкновениях с враждебно настроенными индивидами. Они позволяют махать ключеобразным клинком, призвать на помощь магию, пользоваться предметами, призывать на подмогу соратников и активировать особые эффекты, даруемые поверженными врагами. Как в большинстве консольных RPG, сражения происходят на отдельной арене, функционирующей по своим собственным законам. Несмотря на «риалтаймовую» реализацию, это действие требует серьезного тактического подхода, ибо карты пронумерованы от нуля до девяти и карта с высоким значением отменяет действие карты более слабой, отправ-

Chain of Memories является одной из красивейших игр на Game Boy Advance.

ляя заодно ее владельца в кратковременный ступор, что открывает его для дальнейших атак. Нулевая карта способна побить любую другую, но и сама отправляется в даун с той же легкостью. Более того, можно составлять комбинации до трех карт, получая таким образом большое значение, которое возможно побить лишь нулем или еще более мощной комбинацией. Путь к сильнейшим атакам лежит именно через связки, однако у этого замечательного метода есть и негативная сторона – задействование карт в комбинациях не позволяет их использовать повторно в том же бою. Хотя способ вернуть их в колоду все же существует, но такое углубление в дебри игровой механики в обычном обзоре совершенно излишне.

ЗАБЫТЬ ВСЕ

Блеклое невразумительное графическое оформление способно убить наповал игру типа Kingdom Hearts, даже если в нее заложен интересный геймплей. Понятно это, естественно, и разработчикам, так что можно смело

констатировать – Chain of Memories является одной из красивейших игр на GBA. Спрайты детально прорисованы и безупречно анимированы, локация – хотя и лишены масштабности, но неизменно красочны. Аудио-сопровождение тоже весьма хорошо – все приемы и заклинания озвучены, а музыка в основном соответствует происходящему.

Достигнутый ранее успех усиленно закрепляется и развивается – мир получил еще одну крайне качественную и интересную игру. Виват тандему Square Enix и Disney! ■

◆ БРАВОЙ АПАДДИН ИЗ ОДНОИМЕННОГО МУЛЬТФИЛЬМА.



ДУЭЛИ С БОССАМИ ТРЕБУЮТ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОЙ РАСТОРПОСНОСТИ, А ТАКЖЕ ВЫЖИДАНИЯ ПОДХОДЯЩЕГО МОМЕНТА ДЛЯ ПРИМЕНЕНИЯ КАРТ.





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



Neo Contra

Хорошие аркадные боевики нынче не столь редки, но большая их часть – клоны Devil May Cry. Тем более ценной для нас является новая часть классического сериала Contra.

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.konami.com>

Супорством, достойным лучшего применения, Konami поддерживает свои старые сериалы в жизнеспособном состоянии, возвращаясь временами даже к замшелому антиквариату вроде Teenage Mutant Ninja Turtles. И если Castlevania пользуется популярностью благодаря новым 2D-играм на GBA, то в случае с Contra надежды возлагались в основном на трехмерные проекты для PlayStation 2.

Contra: Shattered Soldier безжалостно вскрыла одну из самых болезненных проблем игровой индустрии – если раньше можно было сожалеть о временах древних хитов и

сетовать на разработчиков, клепающих одну «неправильную», «попсовую» игру за другой, то после релиза этого безупречного аркадного боевика стало ясно: геймеры стали другими. Изнеженными, вечно куда-то спешащими, слабыми и отвыкшими встречать в видеоиграх настоящий вызов. Признаюсь честно: я не смог пройти ни один из четырех доступных изначально уровней, плюнул и бросил игру. Хотя четырнадцать лет назад, умирая на первых же кадрах оригинальной Contra, не отчаивался, и смело жал на «старт» снова и снова. Уничтожая инопланетный «мозг» на базе пришельцев, я и думать перестал о

неоправданно высоком уровне сложности. Разработчики Neo Contra верно определили проблему и абсолютно неверно ее решили, предоставив с самого начала easy-режим с тридцатью резервными жизнями, а также сильно сократив возможности врагов и усилив героев. Можно играть на normal (пять или меньше), но соблазна пройти игру «влегкую» избежать ой как непросто. Ведь всем поклонникам серии любопытно не напрягаясь узнать, как классический геймплей в Neo Contra был пересмотрен с учетом веяний времени. Решение для новой игры разработчики нашли изящное – перевели все или почти все локации в изометрию, что нисколько не противоречит концепции сериала, – а также добавили еще одну плоскость, па-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



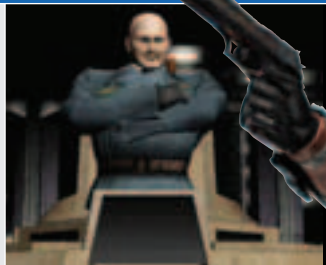
7.0

Наше резюме:

Правильная, хорошая Contra. Но, увы, в полной мере ожидания геймеров она не оправдала.

Чудовищный сюжет

Пародируя Metal Gear Solid, Neo Contra представляет четырех inferнальных бойцов-боссов, каждый из которых ждет вас в конце уровня с длинными сюжетными роликами наперевес. И если в Contra Hard Corps диалоги были полны тонкой иронии, издевки над штампами боевиков, то в случае с Neo Contra возникают мысли: а вдруг сценаристы считают нас идиотами?



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Приличная графика, удобное управление, обновленный геймплей, красивый вступительный ролик.



Минусы:

Игра технически слаба, уровень сложности невысок, сюжетные вставки чудовищны.



ПЕРСПЕКТИВА МЕНЯЕТСЯ: ГЕРОЙ ТО ПОЛЗЕТ ПО СТЕНЕ НЕБОСКРЕБА, ТО СКАЧЕТ НА ДИНОЗАВРЕ...



ПОЕДАЕМЫЙ ПАДАЛЬЩИКАМИ ДРАКОН ВОССТАНЕТ ИЗ МЕРТВЫХ, ЧТОБЫ ЗАТЕМ ВНОВЬ УПАСТЬ НА ЗЕМЛЮ БЕЗДЫХАННЫМ.

В БИТВЕ С БОССАМИ, ДА И С ПРОСТЫМИ ВРАГАМИ, ГЛАВНОЕ – ОПРЕДЕЛИТЬ ВСЕ ВОЗМОЖНЫЕ ТИПЫ ИХ АТАК И ПРИДУМАТЬ СПОСОБЫ УКЛОНЕНИЯ.



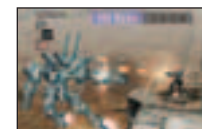
раллельную той, где передвигаются персонажи. Например, кружащий над полем боя вертолет нельзя сбить из обычного автомата – вверх он стрелять не способен, лишь по сторонам. Зато наводящиеся самостоятельно (враг должен находиться в секторе «видимости» героя) ракеты подойдут. Исходя из этого арсенал всегда состоит из трех видов оружия – двух обычных пушек и одной «стреляющей в 3D». Вариантов таких подборок изначально три, новые открываются в качестве бонусов – как в шутере R-Type Delta. Здесь можно найти модифицированные классические пушки из

Contra, а также немало придуманных специально для новой игры. Под изометрию оптимизировано управление. По умолчанию герой передвигается левым аналоговым рычажком, а стреляет туда, куда смотрит. Зажав шифты L2 или R2, можно зафиксировать направление стрельбы, либо позицию героя. Первый вариант хорош, когда нужно быстро идти вперед и враги сзади не нападают. Во втором случае вы стоите на месте и отстреливаетесь от нападающих со всех сторон гадов. Традиционное скорее для самолетных шутеров обилие пуль на экране не должно пугать – спастись от них можно кнопкой «пе-

рекат». Если нажимать ее, отпустив левый рычажок, герой крутится на месте, уклоняясь от атак. Все это очень удобно, и, посидев за игрой часик, можно освоиться с ней настолько, что режим normal с двумя-тремя жизнями на уровень окажется вполне реальной перспективой. И тут-то заниженная (да!) сложность Neo Contra испортит все впечатление от игры. Вариантов с увеличением количества врагов и усилением боссов нет, поэтому остается только пытаться раз за разом получить рейтинг S за опустылевший уже уровень да открывать новые и новые бонусы. Занятие не самое плохое, благо Neo Contra все равно есть отличный аркадный шутер. Вот только, к сожалению, не идеальный. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Contra: Shattered Soldier

РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ



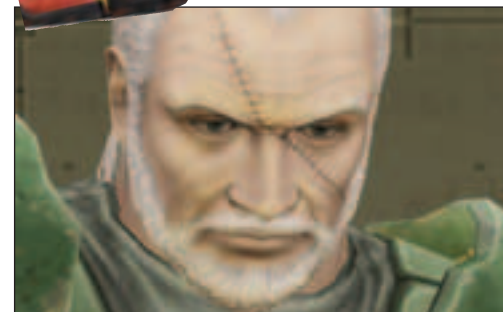
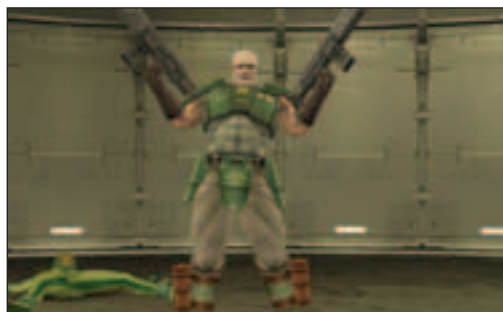
Alien Hominid



Лучшая игра серии?



В сериале Contra откровенно неудачными считаются лишь провекты на PS one (почему – расскажу в другой раз), остальные все хороши. Самой приличной игрой рискну назвать Contra Hard Corps на Mega Drive. Вспомните безупречный игровой процесс, мощную графику, нелинейность прохождения (несколько концовок!), наличие четырех различных персонажей, великолепный дизайн персонажей и монстров. Пожалуй, это был лучший аркадный боевик на 16-битной консоли от Sega. Neo Contra, равно как и Contra: Shattered Soldier, пытаются перенести ее концепцию на PS2, и успехи в этом направлении велики.



ИСТОРИЯ МОГЛА БЫТЬ ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНОЙ – КОЛОРИТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ, НЕОЖИДАННЫЕ ПОВОРОТЫ СЮЖЕТА – ЕСЛИ БЫ НЕ ТЕКСТ ДИАЛОГОВ И ПОВЕДЕНИЕ ГЕРОЕВ. ОЧЕНЬ ПЛОХИЕ АМЕРИКАНСКИЕ КОМИКСЫ ПЛЮС НЕЗДОРОВЫЙ ПАФОС МАНГИ «ПРО РОБОТОВ» ИСПОРТИЛИ НЕО КОНТРА. ХОТЯ СИЛЬНО ПОДОЗРЕВАЮ, ЧТО МНОГИЕ ГЕЙМЕРЫ НЕ БУДУТ ИСПЫТЫВАТЬ ДИСКОМФОРТ ОТ УСЛЫШАННОГО ИЛИ ПРОЧИТАННОГО В ИГРЕ. ВСЕ ТАКИ ЭТО ЛИШЬ АРКАДНЫЙ БОЕВИК, И ЖДАТЬ ОТ НЕГО БОЛЬШЕГО НЕ СТОИТ.



Автор:
Алексей «Vercetty» Руссол
vercetty@inbox.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC
■ ЖАНР:	action/platform
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Heavy Iron Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗЕРВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
Pentium III/Athlon 800 МГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.thq.com/theincredibles>

The Incredibles

The Incredibles – типичный результат попыток разработчиков срубить денег при нежелании вложить силы и средства.

Самым главным искушением в игровой индустрии является возможность создать игру по кинолицензии. И мало кто перед ним устоит: EA всю ваяет гаррипоттеров и джеймсбондов, Activision периодически выпускает ширпотреб типа Shrek 2, Atari хорошо нагрела руки на Enter the Matrix. Но THQ тоже не лыком шита – свято место даром не отдаст, и контракт с Pixar, одной из ведущих анимационных студий в мире, лучшее тому подтверждение. Именно поэтому вослед за кинопремьерой приключений семейки супергероев, строевым шагом идет и ее интерактивное воплощение, сработанное не битой рукой Heavy Iron Studios.

Об отвлечении от основного сюжета киноленты и нелинейности происходящего на экране можно сразу забыть – The Incredibles практикует четкую помиссионную структуру с вырезанными из фильма фрагментами, показываемыми геймеру между выдаваемыми ему же заданиями. И все бы ничего, если бы хоть над поручениями потрудились. Но нет, гении игропрома, протирающие штаны в Heavy Iron Studios, подготовили лишь стандартный набор средней степени увлекательности. Миссии построены на сверхспособностях персонажей. Так, мистеру Исключительному, наделенному ог-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **6.0**

Наше резюме:
Конечно, The Incredibles найдет своего потребителя. Но я бы посоветовал присмотреться к альтернативным проектам.

ХРАНИТЕ ДЕНЬГИ В СБЕРКАССЕ

Сохранение происходит исключительно между миссиями. На карте существуют лишь чекпоинты, позволяющие в случае гибели возобновлять игру не с начала уровня, а с места, отмеченного чекпоинтом. Ладно приставки, но отсутствие в PC-играх кнопки Quick Save уже давно стало признаком дурного тона.

ПОРТАТИВНОСТЬ – НЕ ЗАЛОГ УСПЕХА

Кроме «больших» платформ, The Incredibles вышла на GBA и мобильных телефонах. Игра представляет собой обыкновенный двухмерный платформер, основанный на сверхспособностях персонажей. Игра скровна ладненько-складненько, но, что называется, без изюминки. Хотя для поездок в метро – самое то.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Прекрасная анимация персонажей. Удобоваримая графика и звук. Бонусы, отрывки из одноименного мультфильма. «Бондоподобная» музыка.



Минусы:
Неудачный дизайн уровней и систем ловушек. Необходимость переигрывать миссию по сто раз. Проблемная камера.

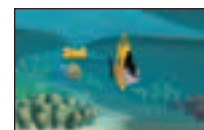




С ГИГИКАНЬЕМ И УЛЮЛЮКАНЬЕМ МИСТЕР ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ВРЫВАЕТСЯ НА ВРАЖЕСКУЮ БАЗУ. ЛАДНО, НЕ СМЕЙТЕСЬ, ЧЕЛОВЕКУ ТОЖЕ ХОЧЕТСЯ ПОИГРАТЬ В РЭМБО.



АЛЬТЕРНАТИВА



Finding Nemo



Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events

деленного персонажа и созданных специально для его способностей, нет. При желании каждый из них можно было бы пройти любым персонажем, дай нам сценаристы эту возможность. Супервозможности героев интересны лишь поначалу. Потом – не очень. Уровни Фиалки (равно как и всех остальных) при-

ходитя переигрывать по несколько десятков раз. А все из-за того, что ее невидимость, краеугольный камень успешного прохождения ее уровня за нее, очень быстро кончается. Эластика часто цепляется за ненужный предмет, так как система автонаведения в последний момент перескакивает на какой-ни-

будь ящик (или что-то в этом роде). Мистер Исключительный из-за чересчур медленной камеры постоянно падает с платформы вниз, попутно, разумеется, погибая. Вкупе с доисторической системой сохранения (см. врезку), все вышеперечисленное создает мрачноватое настроение у геймера, развеять которое не помогут ни удобное управление, ни прекрасный звуковой ряд, ни проработанные на твердую четверку графика и анимация героев. Жаль, что история Activision с Shrek 2 ничему THQ не научила. И не научит до тех пор, пока издательство не будет предъявлять к разработчикам требования, которые предъявляет SCEE к Insomniac и Naughty Dog. Хотя, если вы помните, мы писали – THQ надеется, что The Incredibles разоидется миллионным тиражом лишь из-за названия. Да и стоит все же отметить: The Incredibles куда лучше и играбельнее, чем многие проекты по мотивам фильмов – вроде Shrek Extra Large и Catwoman. Но твердые середнячки, ничем особенным не выделяющиеся, не очень-то копируются в век Lord of the Rings: The Return of the King и, тем паче, The Chronicles of Riddich: Return to Butcher Bay. ■



РУССКАЯ ВЕРСИЯ

Студия Snowball, локализовавшая российскую PC-версию проекта, известна ответственным отношением к переводимому тексту. «Снежки» и на этот раз не обманули ожиданий. Супергерои выдают крылатые фразы, вроде той, которую говорит Миссис Исключительная в драке: «Мужчины на меня так и бросаются!» При этом гэгги не так часто повторяются, чтобы надоесть. А поскольку локализация проходила под контролем «Диснея», герои в игре говорят теми же голосами, что и в переведенном мультфильме. Более того, детей озвучивали самые настоящие дети, а не взрослые тети, как это часто бывает, а дизайнера Эдну Мод – замечательно похожая пожилая дама.



ЭЛАСТИКА СВОИМИ ЗАГРЕБУЩИМИ РУКАМИ МОЖЕТ ДОСТАВАТЬ ВРАГОВ НА РАССТОЯНИИ.



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



Альфа: Антитеррор

Афганистан, Чечня, «Альфа»... Для кого-то «рашн экзотик», а для кого-то игра на злобу дня.

Американская Delta, английский SAS, французский GIGN и немецкий GSG-9... Хватит! У нас тоже есть про кого делать игры, и автомат Калашникова – визитная карточка не только бородатых террористов. Лишь сейчас понимаешь, что проектов об отечественном спецназе по большому счету и не было. И даже свой в доску «Горький-18» не в счет. Все сказанное – не острый приступ патриотизма, просто уж больно серьезно в этот раз взяли за дело разработчики. Именитые консультанты и историческая достоверность уже давно стали обыденностью, но создание игры под чутким руководством ветеранов

«Альфы» нам все же в диковинку. Еще бы, не каждый проект может похвастаться грифом секретности – настоящие операции, невиданное вооружение, биографии бойцов... Однако эта самая секретность наложила и определенные ограничения – почти все операции подверглись существенным изменениям. Впрочем, к игре не придерешься! Ведь реализм ощущается буквально во всем, начиная с едва понятного армейского языка «вводных» и заканчивая необычным режимом игры.

«CONTINUOUS TIME»

Что-то подобное мы уже видели в Combat Mission: в режиме паузы

раздаем приказы подчиненным, ждем заветную кнопку «Go» и с ужасом наблюдаем. Процесс сопровождается покусыванием губ, обгрызанием ногтей или уничтожением домашних запасов валидола (нужное подчеркнуть). Последующие двадцать секунд мы будем не в силах повлиять на происходящее. Останется уповать лишь на правильность собственных приказов и реакцию бойцов. Последняя регулируется тремя нехитрыми установками – палить во все что движется, стрелять только в ответ или неукоснительно выполнять команды. Казалось бы, чего проще – достаточно указать солдатам, куда идти, а остальное они сделают сами. В реальности же первая миссия дается с тридесатой попытки. Один неверный шаг может стать последним, а настолько ограниченное управление требует невероятной точности приказов. Что и говорить, раздела обучения не хватает. Хотя, откуда в «Альфе» взяться дилетантам?

Сначала даже не понимаешь, что произошло. Мгновение назад бойцы спокойно крались к разрушенному авиационному дому, грозы ничто не предвещало... Еще секунда – и портреты солдат украшены черными ленточками. Никаких скидок, поправок на «играбельность» или красивых спецэффектов. Заботливая камера не укажет на коварного снайпера, в воздухе не промелькнут живописные трассеры, а тело

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	tactics
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Strategy First
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»/GFI
■ РАЗРАБОТЧИК:	«Мист лэнд-ЮГ»
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (64 Мбайт)

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



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Серьезная, вдумчивая, реалистичная игра – хардкорная тактика без всяких поблажек и упрощений.

Гренадеры-олимпийцы

Гранаты – важнейшее оружие в игре. Хотя бы потому, что без них практически невозможно штурмовать здания. Кроме того, наши бойцы способны метать их на фантастические расстояния с абсолютной точностью. Главное, помните, что оборонительные гранаты можно использовать только из укрытия.

Тихой сапой

Уровень камуфляжа зависит не только от навыков бойца и наличия маскхалата. Учитываются все – поверхность, на которой стоит солдат, преграды на пути к цели, шумность оружия и даже яркость вспышки от выстрела. Зато, грамотно расположив (точнее, положив) снайпера, можно больше о нем не беспокоиться и заняться подсчетом вражеских трупов.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Продуманные карты, небывалая насыщенность каждого задания и внимание к мельчайшим деталям.



Минусы:

Несовершенный движок и неудобное управление порой здорово раздражают. Высокая сложность. Впрочем, последнее – дело вкуса.



КОМУ – КРАСИВАЯ ДЕРЕВЕНЬКА, А КОМУ – ШТУРМ ДВУХ ДЕСЯТКОВ ДОМОВ.



ПРАВИЛЬНО! В ОЧЕРЕДЬ, СУКИНЫ ДЕТИ, В ОЧЕРЕДЬ!



ЗАНЯТЬ ГОСПОДСТВУЮЩЕЕ НА МЕСТНОСТИ ЗДАНИЕ – УЖЕ ПОЛ-ПОБЕДЫ. НО НА СЕЙ РАЗ ЭТО СДЕЛАЛИ БОЕВИКИ. ВЫБИТЬ ИХ ОТ-ТУДА МОЖНО, ЛИШЬ АККУРАТНО ЗАБРОСАВ ОКНА ГРАНАТАМИ.



убитого не исполнит захватывающий пируэт а-ля Silent Storm... Оно лишь безжизненно упадет на землю после сухого хлопка «СВД», как ему и положено согласно законам физики (хотя, признаться, не проверял, но теоретически вроде бы все правильно) и правилам боя. Рука сама потянется к кнопке «Загрузить», но... ее не найдет – в игре нельзя сохраняться. И это, на мой хардкорный, в общем-то, взгляд, оправданно, потому что на войне взаправду убивают. Вот только выполнить миссии надо за один «присест», а на это порой требуются часы. Пожалуй, еще ни одна игра не отнимала у меня столько времени, хотя считать его потерянным – преступление. Некоторые задания займут у вас не один день (и даже не два), пока вы будете пытаться

Засекреченные операции, невиданное вооружение, биографии бойцов...

продумать тактику, просчитать каждый шаг, запомнить позиции снайперов... Но ни о какой занудности не может идти и речи, а эмоции при виде победного окна статистики сравнимы разве что с чувствами настоящих командиров.

ПОГОНЫ ИЛИ ПУЛЕМЕТ?

Подчиненные у вас будут такие же как в жизни. По игровым меркам, конечно. Каждый – со своими характеристиками, званием, боевым опытом и специализацией, которых здесь три: снайпер, гранатометчик и штурмовик. Никаких ограничений, впрочем, не существует, и даже самый хилый боец может запросто обве-

даться гранатометами. Другое дело, что ничего хорошего из этого не выйдет. Иногда, кстати, просто диву даешься, как паренек с набором характеристик «ниже среднего», «плохо» и «ужасно» попал в элитный спецназ. Такому и автомат-то давать боязно. Ведь платить приходится абсолютно за все.

За выполненные задания вообще и убитых врагов в частности мы будем получать командные очки. Потратить их можно на новое вооружение или повышение характеристик и званий. Что лучше – опытный профессионал со стареньким «АКМ» или зеленый юнец, обвешанный новейшими «пушками», десяток лейтенантов или двое

усыпанных орденами полковников? Решать вам. Прелесть игры как раз и заключается в невероятном многообразии тактики. Мне, например, никак не давалось снайперское «ремесло», да и стелс-миссию по ликвидации лидеров боевиков я прошел оравой гранатометчиков (правда, с пятидесятой попытки!). Хотя удержаться от покупки очередного автомата ой как не просто. Уверен, вы и не подозревали о существовании доброй половины «стволов» из имеющихся в игре. Различаются они не только точностью и убойной силой, но еще и громкостью, а также заметностью вспышки. Я и не говорю о десятке видов патронов для них. Но, несмотря на все это великолепие, первая партия «тухлых помидоров» адресована авторам именно за характеристики оружия. Конечно,



ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ЛУЧШЕ ПРИ ОБОРОНЕ, ЧЕМ УЗКИЙ МОСТ? ДВА УЗКИХ МОСТА!



ВОТ ТАК ОДИН БОЕЦ МОЖЕТ РАСПРАВИТЬСЯ С ЦЕЛЫМ КАРАВАНОМ МОДЖАХЕДОВ.

Что такое «Альфа»

Группа «А» – подразделение КГБ-ФСБ по борьбе с терроризмом, основанное 29 июля 1974 года. В штате постоянно числятся 250 человек, четверо из которых – вольнонаемные. С момента создания бойцы «Альфы» участвовали во всех значимых военных событиях страны, начиная с захвата дворца Амина и заканчивая штурмом Норд-Оста.



В РЕЖИМЕ СВОБОДНОГО ОГНЯ ВСЕ ОТРЯД МОЖЕТ СОСРЕДОТОЧИТЬСЯ ЛИШЬ НА ОДНОМ БОЕВИКЕ, ПУСКАЯ ДАЖЕ ВОКРУГ ИХ ДЕСЯТКИ. А ЕСЛИ, К ТОМУ ЖЕ, ВРАГ СИДИТ ЗА НАДЕЖНЫМ УКРЫТИЕМ, ПИШИ ПРОПАЛО...



нам говорили про секретность некоторых образцов, но автомат Калашникова к ним явно не относится. Так что присвоенная ему эффективная дальность стрельбы в километр (снайперы отдыхают!), мягко говоря, настораживает. Впрочем, размер карт гораздо меньше этого показателя и добрая половина оружия с

легкостью простреливает игровое пространство насквозь. Значение имеют лишь точность и бронепробиваемость, а здесь, к счастью, придраться практически не к чему.

О ГРУСТНОМ

Единственный серьезный недостаток игры – порядком устаревший дви-

жок. Правда, картинка хоть и не поражает воображение, в целом смотрится весьма привлекательно. Серые тона и добротные нарисованные декорации, будь то остовы домов или сожженные бронетранспортеры, великолепно передают мрачный дух войны. Ужасает только интерактивность окружения, точнее ее полное

отсутствие. Выстрел из реактивного огнемета в реальности разносит в труху бетонные дзоты, а в игре оставляет черное пятнышко на заборе. В результате штурм зданий неизменно оборачивается забавой «попади-в-окно-гранатой» и вызывает законное раздражение.

Но играть все равно чертовски интересно! Стелс-операции, засады, конвои, штурмы... Бронешилеты сменяются маскхалатами, вчерашние «лейтехи» превращаются в суровых профессионалов, а нового оружия в каждой миссии ждешь, как подарка на День Рождения. Даже не верится, что все это смогло уместиться всего в десяти миссиях. Конечно, задания необычайно сложны, но, поверьте, пара дней, потраченных на обучение, обернется неделями незабываемой игры. ■

Никто не забыт

Игра не заканчивается просмотром финального ролика. Ведь есть еще и мультиплеер, который не только позволяет сразиться с живым противником (увы, многопользовательский режим пока поддерживает только двух игроков), но и предлагает на выбор несколько спецслужб со своим уникальным набором оружия. И, правда, не за моджахедами же играть? Концепция игры отлично подходит для мультиплеера и даже позволяет сразиться в практически забытых режимах – HotSeat и Email. И если дележ одного компьютера кому-то может не понравиться, то «почтовая» битва задаст правильный темп, позволяя продумывать тактику до мелочей.



ТОЛЬКО СНАЙПЕР МОЖЕТ ПОЗВОЛИТЬ СЕБЕ НЕ ПРЯТАТЬСЯ ЗА СТЕНАМИ – ЕГО СПАСАЕТ КАМУФЛЯЖ.



А ВЫ ЗНАЕТЕ, С КАКОЙ СТОРОНЫ НУЖНО ОБХОДИТЬ ТРАМВАЙ?

XENUS ТОЧКА КИПЕНИЯ



ТОЛЬКО ОДИН ТЕЛЕФОННЫЙ ЗВОНОК МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬ ВСЕ.
ТОЛЬКО ОДИН ГЕРОЙ ВЫЙДЕТ НА БОРЬБУ С КОЛУМБИЙСКОЙ МАФИЕЙ.
ТОЛЬКО ОДИН ШУТЕР ИМЕЕТ ПРАВО НА ЖИЗНЬ.



© 2008 «Два Шадью» All Rights Reserved.
© 2008 «РуссОбит» Все права защищены.
Отдел продаж: офис@ru2011.ru по (800) 211-15-11, 807-15-84.
Телефонная поддержка: support@ru2011.ru по (800) 879-05-96.
А также на форуме по адресу: http://www.ru2011.ru/forum/



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



Sentinel: Descendants in Time

Очередная попытка скрестить заумные головоломки и лихой сюжет опять потерпела крах. Мы не удивлены.

Дано: история Терри Даулинга, о которой слышали только фанаты (The Dormeuse and the Ichneumon, или наоборот, The Ichneumon and the Dormeuse – мнения на этот счет расходятся) и команда польских разработчиков, авторов Schizm 2. Встряхнуть, перемешать... Не надейтесь, не рванет, все столпы жанра adventure благополучно останутся на своих местах. Но кое-что переменится к лучшему. В области управления, например. Долой устаревшее понятие «игро-

вого экрана!»! Не нужно никакого слайд-шоу с вялыми попытками изобразить объем и перспективу. Отныне мы перемещаемся в трехмерном мире; единственное, чего нас лишили гуманные разработчики, – возможности упасть с обрыва. Правда, в связи с переходом в 3D пришлось и кое-чем пожертвовать. Не стоит, например, ждать графики того же уровня, как в Myst IV: хотя движком игры является Jupiter 3D (No One Lives Forever 2, Tron 2.0), картинка Sentinel не блещет заоблачными красотоми. Местами окру-

жение по-настоящему впечатляет, местами лишь «миленько и со вкусом» – похоже, дизайнеры время от времени выдыхались. Следующей жертвой стало скоростное перемещение по игровому миру. Выбрать закладку и «телепортироваться» на другой конец карты нельзя. Извольте бежать на своих двоих! Иногда это довольно утомительно, особенно во второй половине игры, когда появляются далеко разнесенные пазлы и подсказки к ним. И все же в таком подходе что-то есть... Ну почему недавний проект тех же издателей, Atlantis Evolution, со всеми его экшн-элементами был сделан не на таком движке, ну почему?! А в Sentinel экшн отсутствует. Однако есть то, за что фанаты готовы душу отдать – головоломки. Их так много, что со счета можно сбиться в первые часы игры! Причем сложность пазлов растет очень неравномерно: от слишком простых к чересчур навороченным. Чем дальше, тем они становятся зубодробительней, но не за счет хитрой логики, а за счет многократного повторения однообразных действий. Ближе к концу вам придется открыть 5 дверей, куски кода к которым изображены на одинаково звучащих предметах. Для первой двери нужно найти 3 предмета, для последней – 7. Мно-

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	The Adventure Company
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»/GFI
■ РАЗРАБОТЧИК:	Detalion
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM (256 Мбайт RAM для WinXP), 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.dormeuse.info>



ВЕРДИКТ ➔

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★☆☆ | **7.0**

Наше резюме:
Если бы из игры убрали вторую половину головоломок, а на их место прикрутили кусок сюжета, она получила бы 9 баллов.

Гробница с музыкой
К звуку невозможно привыкнуть. Мало того что музыка дает неожиданные подсказки, так она еще и хороша ровно настолько, чтобы ее не замечать. О главном герое мы можем судить только по его голосу, но этого вполне достаточно, чтобы составить о нем впечатление. Неплохо поработали и другие актеры.

Спасибо партии за это!

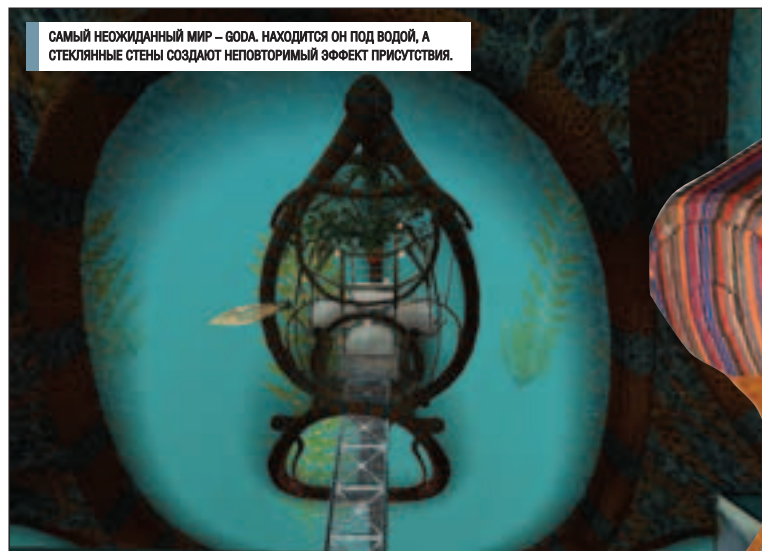
Управление в игре близко к идеальному: движение мышки – оглядываемся, по левой кнопке – действия с предметами, клавиша WASD – бежим. Играть можно исключительно с помощью мышки – за бег отвечает правая кнопка. Жаль, на хвостом друге не нашлось кнопки для функции «бег назад».



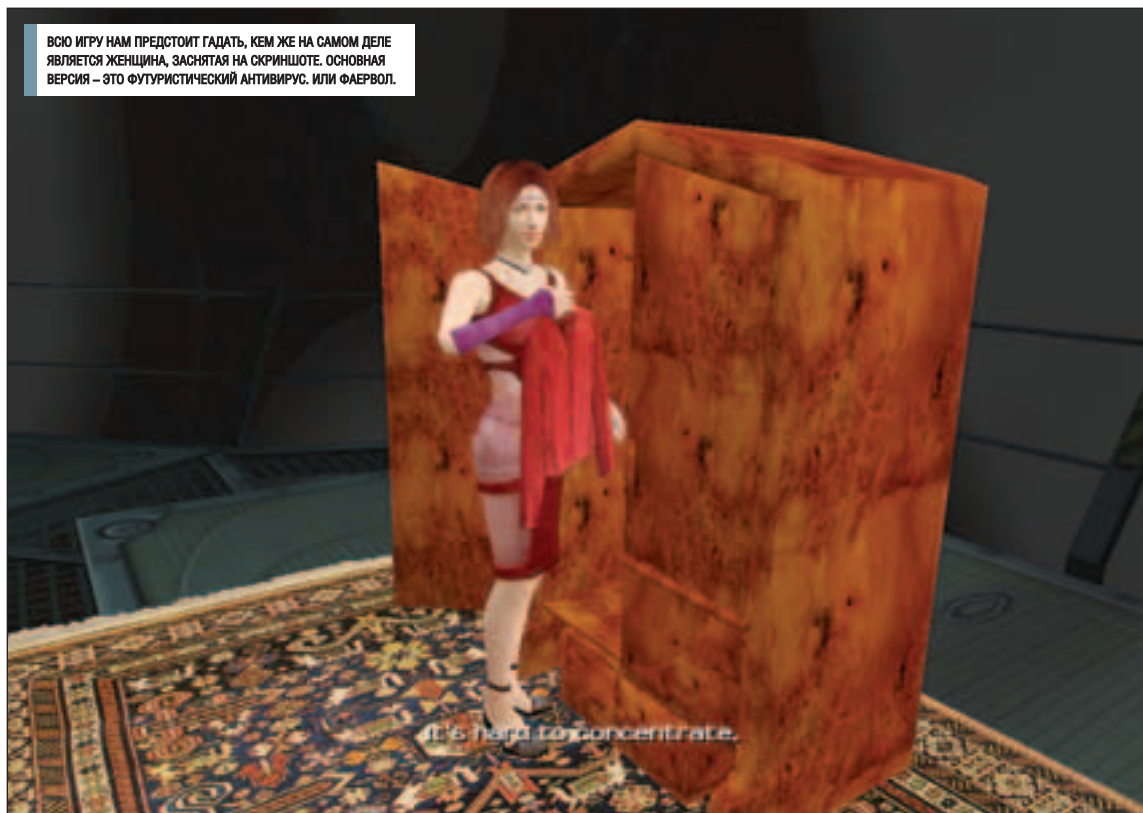
КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Разнообразные миры, свободное перемещение в трехмерном пространстве. Первые задачки решаются логически, без подсказок.

Минусы:
Дурацкий сюжет (притворяется философским), никак не связанный с головоломками; затянутые, повторяющиеся пазлы ближе к концу.

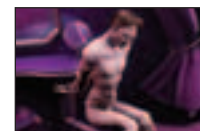


ВСЮ ИГРУ НАМ ПРЕДОИТ ГАДАТЬ, КЕМ ЖЕ НА САМОМ ДЕЛЕ ЯВЛЯЕТСЯ ЖЕНЩИНА, ЗАСНЯТАЯ НА СКРИНШОТЕ. ОСНОВНАЯ ВЕРСИЯ – ЭТО ФУТУРИСТИЧЕСКИЙ АНТИВИРУС. ИЛИ ФАЕРВОЛ.



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Atlantis Evolution

ХУЖЕ, ЧЕМ



Myst IV



К СОЖАЛЕНИЮ, ДИЗАЙНЕРЫ ДОПУСТИЛИ ОПОЛОШНОСТЬ, ОКРУЖИВ НЕСКОЛЬКО МИРОВ НЕПРОХОДИМЫМИ ГОРАМИ. ОЧЕНЬ ОДНООБРАЗНО!

говато! И это притом, что первые загадки изумляют своей легкостью. Так, один из них, где нужно было соотнести цвета со звуками определенной высоты (подсказки были одна другой дальше), я решила совершенно случайно – просто повторив мелодию, звучащую в саундтреке! Легкий старт сочинителя местных задачек окончился тяжелым, неуклюжим плюхом в лужу, увы...

Еще одна распространенная беда подобных игр – связь головоломок с сюжетом. В данном случае эта

Легкий старт сочинителя местных задачек окончился тяжелым, неуклюжим плюхом в лужу, увы...

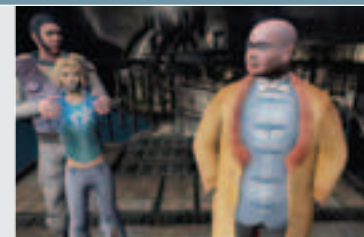
связь состоит только в том, что героя не выпускают из подземелья, пока он не разгадает их все. А чтобы разгадывать было не так скучно, обещают скромное вознаграждение в конце. Нагло врут! Вознаграждения не будет, а о сюжете вообще отдельный разговор (смотрите врезку).

Единственная награда игроку за мучения с пазлами – посещение семи миров-воспоминаний и неожиданный дизайн некоторых из них. Достойно упоминания хотя бы мир подводных оранжерей из стекла и металла – Goda. Или кипящий лавой Corabanti... или обломки кораблей в Eska. Что говорить, смотрите лучше сами!

В общем, переворота в жанре не произошло. Разработчикам, как они ни старались, не удалось соблюсти баланс сюжета и головоломок, а также грамотно настроить сложность пазлов. Ну ничего, за возможность свободно побегать в необычных мирах этой игры создателям можно многое простить. ■

Иде я нахожуся???

Сюжет Sentinel здорово разочаровывает. От него в игре остались рожки да ножки. Или это Терри так постарался? Сложно сказать: в России его произведение не продают, да и в Глобальной сети о нем слышно мало. Вот краткое содержание: злобный торгош держит в заложницах сестру главного героя. В обмен на ее жизнь нужно принести что-нибудь из легендарной гробницы нации Tastan. Но оттуда никого не выпускает странная защитная программа с красивым именем Tamara... Интересно? Вряд ли: в конце лишь выяснится, что все участники – не те, за кого себя выдают. Но кто они на самом деле, мы так и не узнаем.



ЭТОТ ДЕРЕВЯННЫЙ ГОРОД – ЛЮБИМОЕ МЕСТО ТАМАРЫ. ЗА ЧАСТОКОЛОМ БЕСКРАЙНЯЯ ПУСТЫНЯ И НЕЧТО ВРОДЕ СЛОНОВ САЛЬВАДОРА ДАЛИ НА ЕЕ ПРОСТОРАХ.

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ДАЙДЖЕСТ

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

- Тони Хоук был первым скейтбордистом, который смог сделать вращение на...
 А) полтора оборота
 Б) два оборота
 В) два с половиной оборота
- Гладиаторов набирали среди...
 А) молодой знати
 Б) умелых воинов
 В) осужденных преступников

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 15 марта. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 04/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

РАЛЛИ. ЧЕМПИОНАТ ЕВРОПЫ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Euro Rally Champion
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Oxygen
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Brain in a Jar
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
 PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

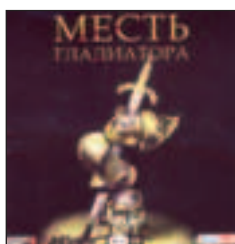
■ ОНЛАЙН:
<http://www.akella.com>

■ РЕЗЮМЕ:

Есть мнение, что для некоторых игр графы «название» и «резюме» нужно совместить, чтобы не повторяться. В общем, «Ралли»...



МЕСТЬ ГЛАДИАТОРА



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Gladiator: Sword of Vengeance
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Acclaim
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»/GFI
■ РАЗРАБОТЧИК:	Acclaim
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

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

■ ОНЛАЙН:
<http://www.russobit-m.ru>

■ РЕЗЮМЕ:

Игра не по фильму. И не по книге. Просто игра о гладиаторах, по выспрошенности не уступающая картине Ридли Скотта.



ВОЙНЫ БУДУЩЕГО: ВОССТАНИЕ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Future Tactics: The Uprising
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Jowood
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»/GFI
■ РАЗРАБОТЧИК:	Zed Two
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
 PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
http://www.russobit-m.ru/rus/games/future_tactics

■ РЕЗЮМЕ:

На одну треть адвенчура, на вторую платформер, на последнюю RPG. Все вместе – консольная тактика, портированная на PC.



«Почувствуйте безудержный драйв, управляя супермощным железным конем!» – написано на коробке. Не знаем, как там у железных коней, но из салона раллийного автомобиля мир действительно выглядит немного иначе. Euro Rally Champion – в меру интересные, в меру красивые, в меру правдоподобные и в меру захватывающие гонки по европейской местности. Та же коробка, кстати, обещает «разудалый режим Head-to-Head для игры по сети». Позвольте! Эта опция доступна только в консольной версии, с этого же диска нам поиграть вдвоем так и не удалось, хотя мы пытались. К переводу претензий нет: все чистенько, гладенько, и даже стандартные, унылые шрифты в меню не портят бочку меда. В самом деле, вы на шрифты пришли смотреть или кататься? Кататься. Так катитесь же! ■

Что бывает с гладиатором после смерти? Уготовано ли ему место в Валгалле или же он будет вечно собирать цветочки в абстрактном раю? Загадка. Герой игры так и не узнал ответа на этот вопрос: сразу после гибели на арене его призвали к себе духи-защитники Рима. «Что ж ты, такой-сякой, делаешь», – говорят ему духи. – «Император буянит, а ты, здоровый мужик, в Колизее кривляешься? Негоже. Вали-ка ты страну спасать, потому как мужиков кроме тебя и не осталось толком». И он спасет – с вашей помощью. Слэшер получился удалой: весь в крови, словно нож мясника. Игра полностью переведена на русский, а как подобраны голоса – слов нет. Император, как и положено, говорит замечательным усталым, чуть хриплым голосом, а дерзкий воин отвечает яростным, рокоцущим басом. Ух, кр-расота! ■

Согласно теории разработчиков игры «Войны будущего: Восстание», пардон, в будущем воины восстанут, чтобы избавить поработанное человечество от ига пузатых фиолетовых монстров. Future Tactics – детская тактическая игра, где шанс попадания определяется не только характеристиками персонажа, но и ловкостью рук игроющего, который в нужный момент должен навести на цель ружье героя. Так, перемежая экшн-сценки с планированием ходов, неунывающий игрок и движется по ходу кампании. Относительно локализации выскажемся сдержанно: милая детская игра переведена неброско и незамысловато – так, что разобраться в ней сможет любой карапуз, пожелавший освоиться в тактических играх, прежде чем пробовать зубодробительную Disgaea или La Pucelle: Tactics. ■

MEN OF VALOR



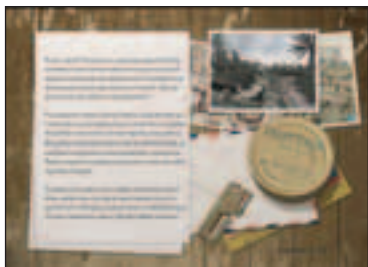
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Men of Valor	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ИЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	2015
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 24

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
P4 1.3 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10266>

■ РЕЗЮМЕ:

Война во Вьетнаме глазами американцев – тур с осмотром достопримечательностей в провинциях Бажа и Куангнгай.



TONY HAWK'S PRO SKATER 4



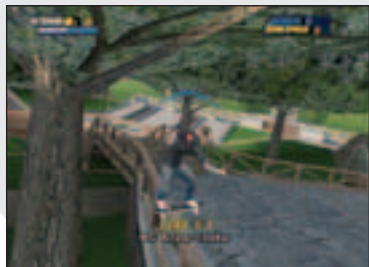
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Tony Hawk's Pro Skater 4	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	sports
■ ИЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Neversoft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.russobit-m.ru>

■ РЕЗЮМЕ:

Последняя (возможно, финальная) часть сериала Tony Hawk's Pro Skater. Не путать с двумя спортивными Tony Hawk's Underground.



Американская поп-культура полотила правду о вьетнамском конфликте. Историческая справка: вьетнамцы сражались за право провозгласить в своей стране коммунизм, а янки – за право подавлять тех, кому захочется провозгласить коммунизм. Впрочем, неважно. С игровой точки зрения MoV – незамысловатый коридорный шутер с простенькими сюжетными вставками о героических деяниях американцев в джунглях Вьетнама. Игра переведена правильно и с огоньком, актеры живо говорили свои реплики, но всех поглотил звукооператор. В роликах голоса наложены на прочие звуковые эффекты неверно, и часто речь персонажа, находящегося в десяти метрах, раздается прямо над ухом. В игре это, впрочем, не имеет никакого значения – уж движок разберется и расставит источники звука как надо. ■

Мы, увидев обложку диска, были немало удивлены – ничего себе, подумали мы, официальный релиз первосортного скейт-бординга от старины Хоука! Именно что «ничего себе». THPS4 – игра двухгодичной свежести, но пусть это вас не остановит: как известно, игры серии Tony Hawk's меняются от серии к серии лишь косметически. И, приготовившись слушать уличный жаргон, мы дважды кликнули Start.exe и попали... И попали! В странную смесь английского и русского языков: тексты и названия финтов были подвергнуты полной русификации, и только речь почему-то осталась на английском. Зачем? Pro Skater 4 был гадким утенком, который мог обернуться прекрасным лебедем (если б локализаторы не поленились), а мог остаться селезнем. В результате стал, скажем так, цаплей. Грациозной, красивой цаплей. ■

WORMS FORTS: В ОСАДЕ



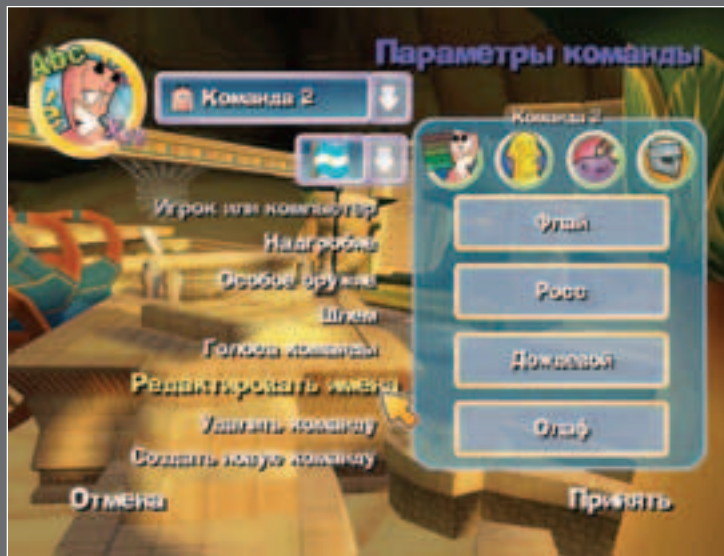
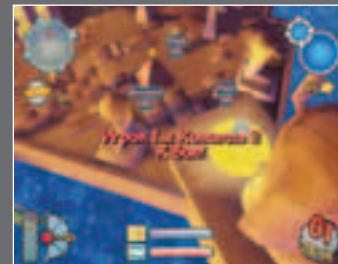
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Worms Forts: Under Siege!	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Acclaim
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Team 17
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10264>

■ РЕЗЮМЕ:

Те же Worms 3D, что и раньше, да со стратегическим элементом. Черви строят крепости и играют в войну. Чья башня крепче?



Во сколько разных версий «Червей» вы играли? Этот вопрос может поставить в тупик даже знатока Worms. Несмотря на то что проекты про кольчатых выходили чуть ли не на всех возможных платформах, формально в сериале ровно три части – Worms, Worms 2 и Worms 3D, остальные считаются дополнениями или портами. Worms Forts – свежайшая на сегодня игра серии – добавляет в привычный бой на базухах строительство укреплений. И простенькое по сути сражение «до последнего червя» из битвы на выживание выходит на новый уровень: появляется тактика, необходимость рассчитывать ресурсы и планировать атаки, чтобы подорвать стройку века на базе противника. Меняет ли это настроение игры? Ни капельки. Черви так же привлека-

тельны, потешны и лупоглазы, а геймплей затягивает ровно настолько, насколько затягивал он в Worms 3D. На территории России Worms Forts издаст компания «Софт Клуб», которая, как мы все прекрасно знаем, веников не вяжет. Локализаторы записали наборы головок, – их много, они серьезно отличаются друг от друга, но все смешные и все к месту, и каждая фраза не в бровь, а в глаз. И что важнее всего, наша версия полностью сохраняет атмосферу оригинальных, нелокализованных Worms. Крепкая игра, прекрасный перевод. Наш выбор! ■



N-Gage живее всех живых!

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



МОБИЛЬНЫЙ KILL'EM ALL

FPS – авангард игровой индустрии. Не обошли они стороной и мобильные телефоны. Правда, до сих пор ими с легкостью можно было пугать маленьких детей и доводить до обморока игровых журналистов.



Английская компания Touchlink Mobile тоже решила нас немного пострашать. Но только не графикой. Так как, учитывая скромные возможности J2ME, она будет просто великолепной. Сюжет игры очень условный, как и положено достойным представителям «мясного» жанра. Друзья решили погулять в заколдованном лесу. Одни. Ночью. И, как это ни странно, пропали. Нам же предстоит, достав из-под кровати набор туриста-экзорциста, найти исчезнувших товарищей, а заодно вычистить заповедник от наводнившей его нежити. Игра предлагает десяток видов оружия – от осинового колов до снайперских винтовок – и еще больше кровавых монстров. Скоро постреляем!

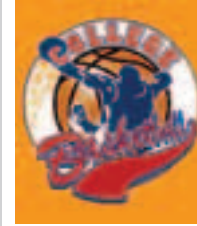


N-GAGE 2 БЫТЬ?

Чуть больше двух недель назад Интернет наводнили слухи о возможном снятии с производства игрофона Nokia N-Gage. Само собой, это означало бы и прекращение выпуска игр под эту платформу. Однако представители Nokia последовали заверить всех, что выпуск этой портативной консоли останавливать никто не собирается. И даже более того, в ближайшее время следует ждать новых игр для этого телефона. Но многие по-прежнему считают N-Gage побочной ветвью эволюции, а с выходом PSP и DS и вовсе ставят на нем крест. И, судя по всему, зря. В Сети уже есть информация о скором появлении N-Gage 2 на платформе Series 90 (напомним, что оригинал вышел на базе 60-ой серии телефонов Nokia). Одна только мысль об игрофоне с большим сенсорным экраном согревает душу некоторым геймерам (и мне в том числе). Попытка улучшения N-Gage уже предпринималась. Ее результатом стала более соответствующая игровым потребностям модель с приставкой QD. После ее выхода компания всячески отрицала продолжение разработок в этом направлении, теперь же – предпочитает просто отмалчиваться. Что ж, это вселяет надежду.



«МИКРОСПОРТ»



Американская компания Microforum International ударились в спортивную тематику. Практически одновременно она анонсировала сразу два проекта: College Basketball и Hockey Power League. Причем ни о каком конвейере речи не идет – если игры и будут чем-то похожи, то только отменной графикой. В новом хоккее мы сможем возглавить практически любую национальную сборную, выбрать один из пяти уровней сложности и даже собственноручно настроить управление. Баскетбол же окажется гораздо проще. Вместо маститых профессионалов играть придется студентами, а командовать ими – посредством всего лишь одной кнопки (ну и стрелочек, конечно). В обеих играх нас собираются порадовать двумя режимами игры и невероятно продвинутым искусственным интеллектом. Хотя в последнее, честно говоря, верится с трудом.



ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ

ОТПРАВЬТЕ НА НОМЕР 3010 (ОДИН ДЛЯ ВСЕХ ОПЕРАТОРОВ)
СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ВАШЕМУ ТЕЛЕФОНУ СООБЩЕНИЕ

Все о мобильных играх

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики. Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

<http://playmobile.ru/games>

<p>DAMAGE SAN 96999280096</p> <p>Motorola T720 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3300 Nokia 3510i Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 3660 Nokia 5100 Nokia 3660 Nokia 5100 Nokia 6100 Nokia 6100 Nokia 6200 Nokia 6220 Nokia 6220 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6650 Nokia 6800 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7250i Nokia 7650 Nokia N-Gage Sharp GX10 SonyEricsson T610 SonyEricsson Z600</p> <p>THE MUMMY 96999310096</p> <p>Motorola V300 Motorola V525 Motorola V600</p>	<p>Motorola V80 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3300 Nokia 3510i Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 5100 Nokia 5140 Nokia 6100 Nokia 6200 Nokia 6220 Nokia 6230 Nokia 6260 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6650 Nokia 6800 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7250i Nokia 7650 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7250i Nokia 7650 Nokia 8910i Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Sagem MYV65 Samsung E700 Samsung E710</p> <p>PIZZA MAGNAT 96999290096</p> <p>Motorola T720 Motorola T720i Motorola V300 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3300 Nokia 3510i Nokia 3520 Nokia 3530 Nokia 3560 Nokia 3586 Nokia 3595 Nokia 3600 Nokia 3620 Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 5100</p> <p>SHARP Sharp GX10 Sharp GX10i Sharp GX20 Sharp GX30 SonyEricsson K500 SonyEricsson K500c SonyEricsson K500i SonyEricsson K700 SonyEricsson K700c SonyEricsson K700i SonyEricsson Z1010</p>	<p>Nokia 6010 Nokia 6100 Nokia 6108 Nokia 6200 Nokia 6220 Nokia 6225 Nokia 6230 Nokia 6585 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6620 Nokia 6650 Nokia 6800 Nokia 6810 Nokia 6820 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7250i Nokia 7600 Nokia 7610 Nokia 7650 Nokia 7650c Nokia 8910i Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Sharp GX10</p> <p>SPEED CHASER 3D 96993380096</p> <p>Samsung E100 Samsung E700 Samsung E710 Samsung E820 Samsung X460 Siemens S65 Siemens SL65 SonyEricsson F500 SonyEricsson F500i SonyEricsson K700i</p> <p>REAL BILLIARDS 96949590096</p> <p>LG G5500 LG G7100 Motorola C370 Motorola C380 Motorola C450 Motorola C550 Motorola C650</p> <p>Nokia 3410 Nokia 3600</p>	<p>Nokia 3620 Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 7600 Nokia 7610 Nokia 7650 Nokia N-Gage Sharp GX10</p> <p>MOTOROLA Motorola E398 Motorola T720 Motorola T720i Motorola T722 Motorola T722i Motorola V180 Motorola V220 Motorola V300 Motorola V400 Motorola V500 Motorola V600 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3300 Nokia 3510i Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 5100 Nokia 5140 Nokia 6100 Nokia 6200 Nokia 6220 Nokia 6230 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6620 Nokia 6800</p> <p>MOTOROLA Motorola C370 Motorola C380 Motorola C450 Motorola C550 Motorola C650</p>	<p>Nokia 7250i Nokia 7650 Nokia 8910i Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Samsung C100 Samsung C110 Samsung E700 Samsung E800 Samsung P400 Samsung S100 Samsung S300 Samsung X100 Samsung X100 Samsung X400 Samsung X450 Samsung X460 Samsung X600 Siemens C60 Siemens C65 Siemens CX65 Siemens M55 Siemens M65 Siemens M65 Siemens MC60 Siemens S55 Siemens S65 Siemens SL55 Siemens SL65 Siemens SX1 SonyEricsson K500c SonyEricsson K500i SonyEricsson K700 SonyEricsson K700i SonyEricsson T610</p> <p>EVERYTHING EXPLODES 96987390096</p> <p>Motorola T720 Motorola T720i Motorola V300 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3300 Nokia 3510i Nokia 3520 Nokia 3530 Nokia 3560 Nokia 3586 Nokia 3595 Nokia 3600 Nokia 3620 Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 5100 Nokia 6010 Nokia 6100 Nokia 6108 Nokia 6200 Nokia 6220</p>	<p>Nokia 6225 Nokia 6230 Nokia 6585 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6620 Nokia 6650 Nokia 6800 Nokia 6810 Nokia 6820 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7250i Nokia 7600 Nokia 7610 Nokia 7650 Nokia 7650c Nokia 8910i Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Sharp GX10</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

DAMAGE SAN



РАЗРАБОТЧИК:	Mr. Goodliving
ЖАНР:	fighting
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
<http://www.mrgoodliving.com>

Давным-давно в стране самураев и кимоно жили два брата. Не то чтоб акробаты, но самые отъявленные ниндзя в страхе разбежались при виде их сияющей улыбки. И все было бы хорошо, пока в окрестностях не объявился злобный Лорд Сумо и не затмил своей зеленой тушей восходящее солнце, попутно разобравшись с одним из самураев. Теперь оставшемуся в живых Дамиджу придется отомстить за брата и спасти Японию. На пути к не в меру отъевшемуся негодяю будут стоять толпы всевозможной нежити, которую нам и предстоит укладывать ровными штабелями в порядке общей очереди. Да, это классический файтинг. Но какой! Такая графика утрат нос даже некоторым именитым разработчикам (не будем тыкать пальцем). Персонажи отлично прорисованы, а их движения действительно похожи

на боевое искусство, а не на предсмертные судороги. Каждый из уровней может похвастаться не только симпатичными задними планами, но и приятными мелочами, вроде падающего снега или зеркального пола. Управление в игре отзывчивое и, что еще важнее, понятное. То бишь, никаких фокусов с клавиатурой, как в X-Men 2, проделывать не придется. Более того, здесь задействованы все девять кнопок. Представляете себе количество доступных ударов? А теперь умножьте его на два – привычные комбинации, сродни удару в прыжке, никуда не делись. Но главное, чем взял меня Damage San, – это его атмосфера. Она начинается с той самой фирменной улыбки а-ля «Орбит без сахара» и вовсе не заканчивается на шуточных комментариях бойцов. Чего стоят одни только огненные шары, вылетающие у Лорда из... эээ... области спины... Помимо основной кампании нам доступна тренировка (ой, не брезгуйте!) и режим обычного поединка – разберитесь с подлым Сумо без предисловий или даже сами прикончите братца. В любом случае удовольствие гарантировано!



EVERYTHING EXPLODES



РАЗРАБОТЧИК:	Morpheme
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
<http://www.mrgoodliving.com/home>

Коварные инопланетяне уже давно прятались на Земле, и в один отнюдь не прекрасный день решили наконец захватить нашу частично голубую планету. Но один отважный герой на супер-корабле (разве могло быть иначе) отдавал очередной долг родине и не знал, что власть переменялась и уже пора бояться. Вернувшись домой, он решает

разобраться с захватчиками. То бишь... Именно, всех взорвать! Процесс отстрела инопланетных полчищ едва ли назовешь великолепным – видали мы стрелялки и покрасивее. Но некоторые аспекты просто не позволяют оторваться от игры. Даже меню, управляющее корабельными выстрелами, настраивает на нужный лад. Ведь стрелять мы будем всегда, чему как нельзя лучше способствуют целых три режима автоматического огня. И даже пройдя очередной уровень, мы не снимем палец с гашетки, потому что игра абсолютно непрерывна. На протяжении всех

15 огромных заданий полет не останавливается ни на секунду. А в конце почти каждого из них нас поджидает очередное чудо-юдо размером в пол-экрана. Эти враги человечества непременно ругаются непонятными иероглифами и требуют к себе индивидуального подхода. Слабые места обычно нащупываются за пару секунд, а вот поразить их не так-то просто. Масла в огонь подливает необъятный арсенал оружия совершенно невообразимого действия и разнообразие врагов. Словом, игре недостает лишь отменной графики, но и в таком виде она подарит вам массу положительных эмоций.



THE MUMMY



РАЗРАБОТЧИК:	Telcogames
ЖАНР:	logic
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	4 доллара

ОНЛАЙН:
<http://www.telcogames.com>

От игры, созданной по мотивам этого знаменитого фильма, я ожидал чего угодно. Но только не наборов головоломок. Впрочем, чем же еще могут быть напичканы пирамиды, которые парочка молодых археологов пытается цинично разграбить. Да, в лучших традициях подобных игр мы будем управлять двумя персонажами, переключая их нажатием

кнопки, в зависимости от сложившейся ситуации. Рик отлично стреляет, а Эвелин – умеет читать надписи и пользоваться телепортами, которых здесь великое множество. Вообще, головоломки достаточно банальны, но многообразие их видов делает разработчикам честь. Передвигать ящики, собирать скульптуры и искать потайные двери – нехитрые обязанности археолога. Не считая, конечно, своевременного отстрела лезущих отовсюду мумий. Но вскоре начнутся приключения и посерьезней – в одной из пирамид герои пробудят от вечного сна злобного жреца Имхатеп (не

зря же разработчики лицензию покупали). На геймплее это практически не скажется, не считая возможности быть похищенным. Примерно к середине игры у вас, вероятно, останется только один игрок, которому с того момента придется еще и вызволять из плена коллегу. Снимаю шляпу, головоломки продуманы на славу, и некоторые оказались мне не по зубам. Если и у вас что-то не будет получаться, просто зайдите в комнату еще раз и все начнется снова. Отличная зарядка для мозгов, и первая удачная игра по мотивам «Мумии».



PIZZA MAGNATE



РАЗРАБОТЧИК:	QPlaze/RMG
ЖАНР:	management
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	2 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.qplaze.com/

Когда деревья были большие, процессоры медленные, а вес мобильных измерялся килограммами, все геймеры-гурманы с упоением рублились в Pizza Tusoon. Практически то же самое теперь можно делать и на телефоне.

Первое же меню радует родной речью и солидным разделом обучения. И без него здесь никак. Количество игровых окон нагонит страху даже на пиццеедов со стажем. Но общий смысл несложен – мы либо неспешно развиваем свой бизнес и коварно разоряем конкурентов, либо выполняем одно из 10 небольших заданий. Например, остаться на плаву в течение 5 дней при фантастических налогах.

Для начала неплохо решить, а что мы, собственно, собираемся продавать. Ведь к

нашим услугам огромная база рецептов. Не бесплатных, конечно. Теперь надо закупить ингредиенты, подобрать товары в меню, выставить цены... Интересно? А это только начало!

Однако пиццерию еще предстоит построить, а ее обустройство – ваша первоочередная обязанность. И не забудьте про рекламу, иначе у ваших дверей за весь день не появится ни одного клиента. Что еще? Работники, много работников. И все будут требовать от вас зарплаты. До сих пор ломаю голову, почему повар Славик получал 80 у.е., а уборщик Умум – 1400 у.е... Финансовые системы здесь настолько развесисты, что пройдя игру, можно смело наниматься бухгалтером. Ну а когда вы все-таки освоитесь внутри Pizza Magnate и все пойдет своим чередом, готовьтесь к появлению грабителей, пьяниц-дебоширов и прочих асоциальных элементов. Здесь вам соскучиться не дадут!

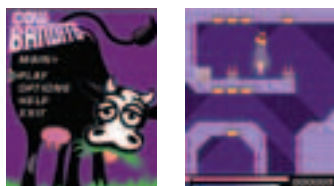
Судя по моим успехам, играть в Pizza Magnate можно недели напролет.



COW BANDITS



РАЗРАБОТЧИК:	Morpheme Ltd
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.morpheme.co.uk



То ли Буренки нынче пошли слишком умные, то ли профессора слишком вкусные. Иначе как объяснить, что высокое инопланетное начальство доверило нам ответственную миссию по отлову ученых и коров. Глупые земляне не понимают всей важности этого задания и всячески пытаются нам помешать. Кругом барражируют вертолеты, на каждой стене красуется пушка, а о запутанности местных лабиринтов и вовсе говорить нечего.

От обычных стрелялок игру отличает полная свобода действий – мы

летим куда хотим. Управление включает в себя всего пять кнопок, так что запутаться не удастся. Хотя поднять на борт очередную животину (профессора – не в счет, не подумайте чего), отстреливаясь от очередного беспомощного землянина, не так-то просто. Выглядит игра весьма неплохо, а главное, удивительно гармонично, хотя особых красот не наблюдается. Жаль только, что уровни довольно однообразны. Если вы просто любите тушенку или опять не сдали экзамен профессору – значит, вам сюда.



SPEED CHASER 3D



РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
ЖАНР:	racing/action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	4 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.elkware.com



На мобильных телефонах всевозможные гонки уже бьют все рекорды по количеству, но, к сожалению, не по качеству. И эта игра, на первый взгляд, тоже ничем среди них не выделяется. Если бы не одно «но». Она трехмерная! Для платформы J2ME это явление настолько исключительное, что способно скрасить даже незамысловатость геймплея. Вверенная нам «бронемашина» колесит по сельской местности, терроризируя мирных водителей. Цель привычна – пройти каждую из 8 трасс за заданное время. Но заработать очки по-настоящему, можно лишь выбивая с дороги машины. Физика просто великолепна, и вскоре начинаешь действительно чувствовать машинку.

REAL BILLIARDS



РАЗРАБОТЧИК:	RMG/QPlaze
ЖАНР:	sports
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.qplaze.com



Это скорее даже не игра, а карманная энциклопедия по бильярду. Признаться, я не подозревал о существовании и половины представленных здесь видов игры. А всего их пятнадцать! Огромные по протяженности турниры проходить немного скучно – ну разве интересно оттягивать кий кнопкой? А вот поучиться играть действительно стоит. Объемный справочник может поведать много полезного о каждой из игр, а режим тренировки позволит вволю попрактиковаться. Подкручивать шары можно как душе угодно, и результат будет максимально реалистичен. Игра отлично подойдет для новичков, чтобы выучить пару новых приемов, и, думаю, навсегда останется в памяти вашего телефона.



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatij@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatij. По традиции, каждую зиму организаторы крупнейших в мире соревнований World Cyber Games приоткрывают завесу тайны над очередным предстоящим чемпионатом Grand Final. Уже сейчас известны список дисциплин на турнире и время проведения состязаний – об этом читайте ниже. Также в сегодняшнем выпуске: анонс ESWC 2005 и World e-Sport Games, новости Clanbase Euro Cup и итоги \$1000000 Make Something Unreal contest.

WCG 2005 – без дуэльных стрелялок

В конце января на официальном сайте WCG (<http://www.worldcybergames.com>) появилась долгожданная весточка об игровых номинациях 2005 года. Ранее сообщалось лишь то, что чемпионат пройдет в Сингапуре в середине ноября и продлится пять дней. Теперь же геймеры могут смело приступать к тренировкам, поскольку национальные отборочные в 70 странах мира стартуют уже в марте, а завершатся в октябре (естественно, в каждом регионе квалификационные бои состоятся в разные сроки). Но вернемся к главному. Участники, которых ожидается около 800 человек, померятся силами в восьми дисциплинах, причем только две из них были в прошлом году. Остальные шесть либо совсем новые, либо являются продолжением сериалов. Полагаю, взглянув на список, вы сразу заметили, что нет дуэльной номинации в классе FPS. Люди, разбирающиеся в киберспорте, скажут, что столь популярное нынче молодежное движение стало стремительно развиваться только благодаря Quake III Arena, а также StarCraft: Broodwar (Counter-Strike появился позднее). Но если стратегия от Blizzard бесценно фигурирует среди дисциплин WCG со времен первого турнира, то стрелялки (командные шутеры не в счет) постепенно вытесняются играми других жанров. Многие помнят, какую бурю негодования вызвало исключение Q3 из списка номинаций World Cyber Games 2003. И даже замена в виде UT2004 не поправила положение, хотя многие «квакеры» легко приспособились к детищу Epic. Теперь же и Unreal Tournament остался за бортом состязаний, зато геймеры могут выбирать сразу из трех RTS. Кстати, самим «стратегам» сие обстоятельство также не по душе – ведь еще с релизом Warcraft III: Reign of Chaos профессиональные бойцы «раз-

Официальные номинации WCG 2005:

PC-ДИСЦИПЛИНЫ:

StarCraft: Broodwar;
Warcraft III: The Frozen Throne;
Warhammer 40.000: Dawn of War;
Counter-Strike: Source;
FIFA Football 2005;
Need for Speed Underground 2.

КОНСОЛЬНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ (XBOX):

Halo 2;
Dead or Alive Ultimate.

рывались», не зная, пойти ли на поводу у моды или остаться верными StarCraft. Теперь им снова предстоит делать выбор. И непонятно, зачем администрация WCG минувшим летом устроила голосование, целью которого являлось выяснение дисциплин для сингапурского Grand Final'a, когда в число номинантов были включены Doom 3, Half-Life 2 и еще не вышедший UT2005. Впрочем, мы ни в



каком случае не виним организаторов в неверных действиях, а просто хотим разобраться, в чем дело. Ведь всегда кто-то остается недовольным, и, тем не менее, миллионы киберспортсменов счастливы оттого, что «Мировые Кибер Игры» живут и процветают. На этом рассказ заканчивается, и мы будем с нетерпением ждать свежих новостей из штаб-квартиры WCG. ■



SK.GitzZz остался не у дел

Последствия исключения UT2004 из списка номинаций World Cyber Games не заставили себя долго ждать. Сразу после анонса Grand Final 2005 руководство профессиональной команды SK-Gaming сообщило, что отныне прекращает сотрудничество с игроками по Unreal Tournament. В результате сразу четыре именитых бойца, трое из которых являются чемпионами CPL Summer, в одночасье потеряли возможность участия на главном турнире года, а также спонсорскую

поддержку. Среди «бездомных» оказались не только малоизвестные в России Cloud, Frag^m и Killu, но и двукратный обладатель золотой медали WCG – GitzZz из Германии. У «короля Сферы» теперь только одна дорога – играть в Painkiller и постараться проявить себя на CPL World Tour. Более того, вряд ли немец почувствует себя неуютно в новой компании, так как среди дуэлянтов в ПК множество бывших мастеров UT2004, например итальянец Forrest, чемпион WCG 2003. ■



GITZZZ (СПРАВА), ЛЕГЕНДА КИБЕРСПОРТА, НЫНЧЕ ПЕРЕЖИВАЕТ НЕ ЛУЧШИЕ ВРЕМЕНА – ЕГО СУДЬБА ПОЛНОСТЬЮ В РУКАХ ОРГАНИЗАТОРОВ ТУРНИРОВ.

Electronic Sports World Cup 2005

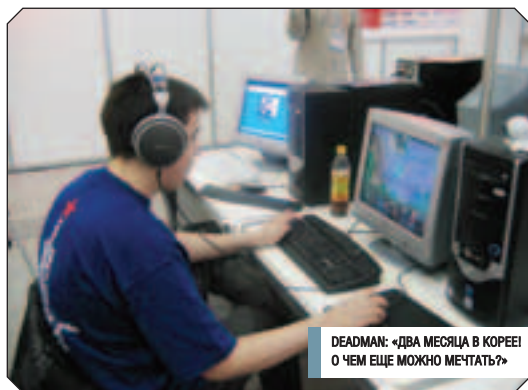
Одновременно с анонсом дисциплин World Cyber Games представители другого киберспортивного комитета, Ligarena, сообщили о деталях не менее популярных среди геймеров состязаний – Electronic Sports World Cup. Этот турнир считается более «народным», хотя и является не таким впечатляющим, как WCG. Итак, в нынешнем году ESWC пройдет во Франции, в парижском отеле The Carrousel of the Louvre с 6 по 10 июля. Главные номинации чемпионата – Warcraft III: The Frozen Throne, Pro Evolution Soccer 4 (PC-версия) и Half-Life: Counter-Strike 1.6. Возможно, вас удивит выбор Ligarena, сделанный в пользу старой «Контры». Однако организаторы заверили, что если Valve в следующих обновлениях CS: Source уделит боль-



шее внимание балансу противоборствующих сторон, вполне возможна замена версий. Также в рамках турнира будет разыгран кубок ESWC Masters в четырех дисциплинах: Quake III Arena, Unreal Tournament 2004, Gran Turismo 4 (PS2) и Counter-Strike 1.6 (женщины). Ожидается как минимум 800 киберспортсменов из 50 стран, а суммарный призовой фонд соревнований составит 300 тысяч долларов. ■

Deadman сыграет на WEG 2005 в Азии

64 AMD.Deadman, гордость отечественного движения Warcraft III: The Frozen Throne, оказался в числе шестнадцати счастливых, приглашенных на престижный чемпионат World e-Sport Games, который состоится в Южной Корее и Китае. В течение двух месяцев (с конца января по март) россиянин будет играть в компании сильнейших дуэлянтов планеты. Вместе с ним в Поднебесную отправятся такие звезды, как болгарин SK.Insomnia, шведы SK.MaDFroG и SK.HeMaN и многие другие. В начале пройдут групповые матчи, и уже определены соперники москвича – это кореец SK.Zacard (вице-чемпион WCG 2004 Grand Final), а также менее известные китайские «темные лошади» Eat и YolinY.Sky. Если Deadman



DEADMAN: «ДВА МЕСЯЦА В КОРЕЕ! О ЧЕМ ЕЩЕ МОЖНО МЕЧТАТЬ?»

одолеет своих противников, то выйдет в плей-офф, где поборется с более грозными бойцами за главный приз в размере \$20000. Ну а если россиянин не выиграет ни одного матча, он все равно заработает 500 долларов – именно столько полагается участнику, занявшему последнее место на турнире. ■

На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.17a для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демо-записей Counter-Strike с Clanbase Nations Cup и CSCL #2, ролики Q3 с v4 Minsk Cup, риплеи с WC3L #7, модификация Red Orchestra и мувик The Journey для UT2004 (победители \$1000000 Make Something Unreal contest), а также популярный демоплеер Seismovision 2.24.

Король ПЛЯЖНЫХ ГОНОК

Устали от зябкой снежной зимы???

Срочно прыгайте за руль скоростного багги, и вперед, на лучшие пляжи мира!

Эти аркадные гонки перенесут вас на знаменитый курорты Ибицы, Рио-де-Жанейро, Сан-Тропе и острова Бали. Выполняя головокружительные трюки и набирая очки, завоюйте сердца самых прекрасных девушек планеты!



Euro Cup реанимирован?



Европейский кубок Clanbase Euro Cup, имевший пару лет назад огромную популярность среди геймеров, похоже, восстает из пепла. Недавно администрация турнира объявила о проведении очередного весеннего розыгрыша лиги, и теперь, помимо права на участие в LAN-финалах (участники, прошедшие отборочные в Интернете, отправятся в Голландию, где и определится чемпион), победители будут награждаться денежными призами. Список номинаций на Euro Cup XI (в скобках указан призовой фонд):

LAN-финалы Euro Cup XI:

HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE	CALL OF DUTY 5X5 (7500 евро);
1.6 5X5 (15000 евро);	WARCRAFT III: THE FROZEN
UNREAL TOURNAMENT	THRONE 1X1 (5000 евро);
2004 4X4 (7500 евро);	QUAKE III ARENA 2X2 (5000 евро).

Еще несколько дисциплин (Tactical Ops, Day of Defeat, Soldier of Fortune II и другие) не выйдут за пределы Интернета, однако их победители также получают неплохие деньги. Но вернемся к Euro Cup. После объявления радостной новости от Clanbase, для участия в Кубке зарегистрировалось довольно много российских игроков – это Caravaggio, Deadman, Flash, Karma (Warcraft III); команды Moscow, rC, T33, RuSh3D.ru (Q3 2x2); Begrip, M19, Virtus.pro, r095us, x4team (CS 5x5), а также 3D, RiF, eS4x и наполовину российская 64AMD (Warcraft III TDM). ■



МОД RED ORCHESTRA СТАЛ ГЛАВНЫМ ПРИЗЕРОМ \$1000000 MAKE SOMETHING UNREAL CONTEST.

Итоги \$1 000 000 Make Something Unreal contest



Еpic Games и NVIDIA сообщили о завершении конкурса под названием \$1000000 Make Something Unreal contest. Участники со всего мира присылали на суд устроителей различные карты, мутаторы, модели бойцов и техники и еще много всего, связанного с Unreal Tournament 2003/2004. По итогам, лучшим оказался мод Red Orchestra (тема – Вторая мировая война), продюсером и программистом которого является Джон Гибсон. Всего же в проекте задействовано более 50 человек. Команда разработчиков получила главный приз – \$50000 и лицензию на Unreal Engine стоимостью приблизительно в 350 тысяч долларов. В номинации «Лучший фильм» (созданный на движке игры) всех обскакал Фридрих «Fiezi» Кишнер со своим творением The Journey – благодаря чему талантливый немец обогатился на \$20000. ■

Counter-Strike едет в Голливуд



Н е секрет, что игровая и киноиндустрия крепко связаны друг с другом. Уже никого не удивляет очередное появление на PC и консолях игры, созданной по мотивам одноименного блокбастера. Да и режиссеры фильмов не остаются в долгу. Mortal Kombat, Alien vs. Predator, Resident Evil, Lara Croft: Tomb Raider и еще несколько творений снискали популярность у зрителей, хотя сами фанаты-геймеры обычно жалуются на слабое качество экранизаций. И вот недавно компания Sony Pictures Entertainment объявила о продюсировании еще одного кино, причем за его основу взят сюжет – внимание! – шутера Counter-Strike! Итак, ориентировочно в 2007 году мы увидим боевик, в котором, как ни банально это звучит, международное подразделение SWAT борется с терроризмом. Директором картины назначен немец Уве Болл (постановщик House of the Dead, Alone in the Dark). Вот что он заявил в одном из интервью: «Перед тем как взяться за проект, я попробовал в деле саму игру, чтобы почувствовать ее душу. Поверьте мне, это будет самая правдоподобная экранизация из когда-либо появлявшихся. Все, что вы любите в Counter-Strike, найдете и в фильме: мочилово, командный дух, напряженность. И я гарантирую – вам не придется глазеть на кемперов. Хотя нет, один парень все-таки будет чрезмерно осторожен, но такая уж у него работа». Подбор актеров пока что не начался, но уже известно, что звезды Бен Аффлек и Колин Фаррел, ярые фанаты «Контры», проявили заинтересованность к Counter-Strike: Movie. ■

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: результаты CSCL Season 2 East Qualifier, новости CPL World Tour и результаты первых матчей WEG 2005.



WWW.GTEXP0.RU

ВЫСТАВКА
РОССИЯ, МОСКВА
ИЮНЬ 2005

ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ, ЗВОНИТЕ: +7 10951 980-9542

ФЕДЕРАЛЬНЫЕ ИНВЕСТИЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ

СТРАНА
ИГР

ПРОВОДИТЕЛЬ

Игры

RE:game

ГЛАВНЫЕ МЕДИА ПАРТНЕРЫ

ИМАНИЯ **Mobi**

ФАКТОРИ

ЛУЧШИЕ
ИГРЫ

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ

game
.exe

c.news

Мир ПК

computerworld



РЕКОМЕНДОВАНО



For-Expo Ltd.
ВЫСТАВОЧНЫЙ СЕРВИС

ВЫСТАВОЧНЫЙ СЕРВИС

NOVEX
The event management company



FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

Small CD-Writer 1.33

<http://www.avtlab.ru/scdwriter.zip>

Одна из самых маленьких в мире программ для записи CD/DVD. Работает без установки, не требует кэширования файлов, создает многосессионные/загрузочные диски, ISO-образы, автоматически определяет привод/скорость записи.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 380 Кбайт

AM-DeadLink 2.05

<http://aignes.swmmirror.com/dlsetup.exe>

Утилита найдет и удалит «мертвые» ссылки и дубликаты в закладках популярных браузеров – Internet Explorer, Opera, Mozilla и Netscape. Дополнительно можно обновить авторские иконки для всех ссылок «Избранного» IE и Opera.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 800 Кбайт

Foxmail 5.0

<http://fox.foxmail.com.cn/download/fm50en.exe>

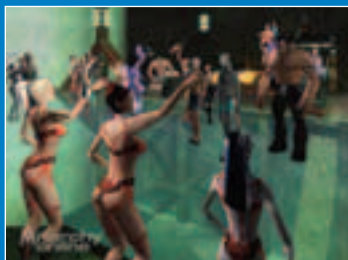
Вы будете приятно удивлены, установив самую популярную почтовую программу Китая. Foxmail удивительно похожа на отечественный The Bat!, но при этом лишена его главного недостатка: излишней сложности интерфейса и настроек.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 3894 Кбайт

ВСЕ >

Funcom продлил удовольствие

Не успели мы в прошлом номере погоревать, что бесплатно играть в Anarchy Online (<http://www.anarchy-online.com>) могут лишь счастливицы, зарегистрировавшие бесплатный аккаунт до 15 января этого года, как Funcom обрадовал нас еще раз. Уставшие от эльфов, гномов и магии геймеры смогут пользоваться этой футуристической MMORPG «за так», если зарегистрируются до 15 января 2006 года. Funcom тоже



не внакладе: сегодня количество игроков намного больше, чем за все время жизни проекта (3.5 года).

НЕ ИГРАЙТЕ С... ВИРУСАМИ

Антивирусная компания Sophos (<http://www.sophos.com>) сообщила об очередной, уже третьей по счету атаке вирусов, отвлекающих пользователя от своей вредоносной деятельности играми. Ранее выявленный червь Vibrog выводил на экран простенькую стрелялку, а последовавший за ним Sosonet позволял забросать кокосовыми орехами фотографии популярных личностей, занимающихся вопросами компьютерной безопасности.

Новый червь, который окрестили Cellery, выбрал в качестве «дымовой завесы» «Тетрис» – самую известную российскую разработку. Пока пользователь под незатейливую MIDI-музыку увлечен укладыванием фигурок в стакан, червь пытается разослать свои копии на все компьютеры сети. Грэхем Клули (Graham Cluley), главный консультант Sophos, утверждает, что автор вируса – отменный психолог: «Если у вас в офисе разрешены игры в рабочее время, то такой способ внедрения не вызовет подозрений!».

В ГЕРМАНИИ СНОВА ПОДЕШЕВЕЛ ИНТЕРНЕТ

Пользователи Интернета в Германии получили неплохой подарок от T-Online, крупнейшего провайдера в этой стране. Теперь самый дешевый DSL-доступ стоит не 5.99, а всего лишь 3.99 в месяц (т.е. меньше 150 руб.). Новый тариф назван Congster (<http://www.congster.de>) и от других предложений отличается не только на удивление малой стоимостью и большим лимитом трафика (2000 Мбайт), но и самым минимальным набором возможностей. Клиенту предоставляется лишь доступ в Интернет, ни почты, ни хостинга не предусмотрено.

Следующий по объему трафика (4000 Мбайт) тарифный план серии Congster обойдется лишь на 3 евро дороже – \$6.99 (260 руб.). Ну а самый дорогой – это безлимитный Congster. За удовольствие «рассесться» в Интернете на бешеной скорости в 1024 Кбит/с совсем не жалко запрашиваемых \$25.99 (960 руб.). А теперь опустимся с небес на землю и сравним эти тарифы с российскими. DSL-доступ с предоплаченными 2048 Мбайт и той же скоростью обойдется нашему интернетчику в \$30 (840 руб.), то есть почти в 6 раз дороже. А вот отечественный безлимитный DSL стоит \$24 (672 руб.), что – вау! –

почти в полтора раза дешевле Congster! Неужели, наши провайдеры победили? Как бы не так! Не забывайте, что немецкий безлимитный DSL в шесть раз быстрее российского...

КРУПНЕЙШИЕ РАССАДНИКИ СПАМА

Ежегодный обзор крупнейших источников спама, проводимый компанией Sophos (<http://www.sophos.com/spaminfo/articles/dirtydozenyear.html>), позволил составить своеобразный рейтинг стран, ставших источниками наводнивших Сеть потоков навязчивых рассылок.

Первое место по-прежнему сохраняет США, причем с большим отрывом от других: из этой страны исходит почти 42% общего объема непрошенной корреспонденции. На втором месте по интенсивности нежелательной почты – Южная Корея, на ее долю приходится около 13% таких писем. На третьем малопочетном месте держится Китай, поставляющий нам около 9% от общего объема спама. Далее идут Канада (6%), Бразилия (3%), Япония (2.6%), Франция (1.4%). Испания, Великобритания, Германия, Тайвань и Мексика ответственны примерно за 1% спама каждая.

Рейтинг стран-спамеров определялся исключительно по формальной принадлежности серверов рассылки тому или иному государству. Наша с вами страна отдельной строки в списке не заслужила, а вошла в категорию «Остальные»,



ЕСЛИ ВЫ УЖЕ ИГРАЛИ В ЭТУ ВЕРСИЮ «ТЕТРИСА», ТО, СКОРЕЕ ВСЕГО, ВАШ КОМПЬЮТЕР ТЯЖЕЛО БОЛЕН.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...При обычной офисной работе нагрузка современного компьютера (например, P4 2.4 ГГц) составляет в среднем 1% использования CPU.

...Китай запускает собственный аналог «Интернета второго поколения» – Cernet2. Новая сеть объединит, как минимум, 25 университетов в 20 городах Китая, а ее пропускная способность достигает 40 Гбит/с.

...Среднее время жизни фальшивых сайтов, маскирующихся под сайты известных компаний и банков, составляет около 6.2 дней. Самый «стойкий» обманчивый сайт продержался в течение месяца.

...Общее число доменных имен в украинском национальном домене UA, по итогам 2004 года, выросло на 23%.

...Название известной хакерской группы «29A» является не чем иным, как шестнадцатеричным представлением числа 666 («числа дьявола»).

...Закреплен первый в России случай заражения мобильного телефона нашумевшим червем Cabir по стандарту связи Bluetooth.

...57% времени, проведенного в Интернете, американцы тратят на различные виды общения: чаты, переписку и т.п. И лишь 9% – на онлайн-игры.

...К 2010 году каждый второй дом Западной Европы будет подключен к широкополосному Интернету. Наибольшее распространение скоростной доступ получит в Нидерландах и странах Скандинавии, а наименьшее – в Португалии, Греции и Ирландии.

...Уже в конце 2006 года в продаже появятся телевизоры, создаваемые по новой технологии FED (field emission dis-



Мини-игры.

Наш выбор

Друзья, вас ожидает небольшой сюрприз. Мы решили поэкспериментировать и отобрали для обзора игры, которые получили высокие оценки не редакции, а самих поклонников онлайн-игр. Так что перед вами лучшее из лучшего. И самое главное, по вашему же собственному мнению.

FUSERMOX

http://www.labor1.de/11_media/beis_piele/fusermox/engine.html

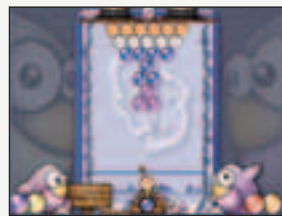
Псевдотрехмерная смесь стратегии с шутером. Идея проста – строите и развиваете на далекой планете базу, которую сами и охраняете от коварных роботов-захватчиков. Отменная графика, звук и возрастающая от уровня к уровню сложность заставят потратить на игру кучу времени.



FROZEN BUBBLE

http://www.gotoandplay.it/_games/frozenBubble/frozenBubble.php

Казалось бы, классический вариант «Замерзших пузырьков»: игрок сплетает вместе не менее чем по три одноцветных шарика, обрушивая при этом вниз и саму тройку, и все, что «висит» под ней. Но игра потребует еще и немного смекалки – кое-какие позиции решаются за 2 хода!



THE LEGENDS OF HIRO

<http://the-legends-of-hiro.freeonlinegames.com>

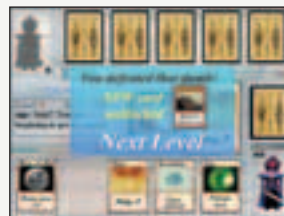
Эта забавная Flash-adventure сделана 22-летним студентом из Германии. Все что положено жанру, в этой игре есть: мы разыскиваем и применяем нужные предметы, говорим (порой чересчур много...) с нужными персонажами, много путешествуем и в самом конце убиваем злобного демона.



MAGANIC WARS

<http://www.maganicwars.com/game.html>

Возможно, вы будете последним, кто сыграет в single-версию Maganic Wars – карточный пошаговый «ролевик». На 2005-й запланирован выход многопользовательского варианта, и это будет развлечение на славу! Говорю смело, ведь даже в нынешнем виде игра по-настоящему хороша...



ФАКТ

Представитель Федеральной службы исполнения наказаний Минюста РФ фактически подтвердил, что в учреждениях пенитенциарной системы спецтехника создает радиопомехи для всех видов связи.

FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

«Футбольные чемпионаты»

<http://spb.kulichki.net/soft/fclick/fclick.php?fid=1>

Бесспорно, лучшая программа для любителей футбола. Если надоело рыскать по сети в поисках свежей таблицы чемпионата России, то установите «ФЧ» и регулярно вводите в нее результаты матчей. Все остальное она сделает сама.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1060 Кбайт

MailBox Dispatcher 2.2

<http://www.anti-spam-tools.com/downloads/mbdisp2.exe>

Очень действенный фильтр спама, причем во всех смыслах. Утилита не только удалит почти все назойливые письма, но и сделает это прямо на почтовом сервере, что сэкономит наше время, трафик и место на HDD.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 908 Кбайт

ВСЕ >



на долю которой приходится почти 18% спама.

ОНЛАЙНОВЫЙ ПОКЕР НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ

Необычайные темпы роста продемонстрировали в прошлом году онлайн-азартные игры, в частности – покер. На январь 2002 года совокупный доход от игроков в покер у действующих в Сети казино составлял всего-навсего \$100 тысяч. В 2003 году индустрия онлайн-азартных игр заработала на покере уже от \$2-2.5 млн., сообщает Poker Pulse (<http://www.pokerpulse.com>). В прошлом 2004-ом году, доход от этой игры принес только крупнейшим игорным сайтам ни много ни мало, а целых \$200 млн. Похоже, на этом дело не остановится: в Интернете сегодня насчитывается уже более 300 сайтов, где можно сыграть в покер на деньги.

ПЕРСОНАЛЬНАЯ СТАРТ-ПЛОЩАДКА

Стартовая страница, на которой собрано все, что нужно пользователю для

работы с Интернетом, – это воплощение мечты всех сетевых жителей. До недавних пор услуги такого рода предлагали зарубежные и кое-какие сайты Рунета iStart (<http://www.istart.ru>), FastStart (<http://www.faststart.ru>), Starting (<http://www.starting.ru>). Главный недостаток «универсальных» стартовых страниц – отсутствие важной для конкретного пользователя ссылки или информации. Теперь, с началом работы проекта Start Site (<http://www.startsite.ru>), похоже, эта проблема в значительной степени решена.

После несложной регистрации пользователь получает в свое распоряжение страничку с адресом вида your_name.startsite.ru и, не задумываясь о знании HTML, наполняет этот «личный сайт» любимыми приглянувшимися автоматически обновляемыми модулями.

Это могут быть и новостные ленты различной тематики, информеры с курсами валют или погодой. Кроме того, на страничку можно выложить любимые ссылки из «Избранного», киноафишу, разместить нужные поисковые и почтовые системы и многое другое. Особую привлекательность проекту придает отсутствие рекламы и тот факт, что, заходя на «личную стартовую страничку» с любого компьютера, пользователь сразу попадает в привычную «сетевую обстановку». Вне зависимости от места или даже страны пребывания. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

play), которая представляет собой гибрид электронно-лучевой трубки и LCD-экрана. FED-телевизоры потребляют меньше энергии, чем плазменные или LCD-панели, показывают более четкую картинку и стоят дешевле.

...Сразу две независимые группы ученых из США и Австрии подтвердили, что им впервые удалось успешно провести телепортацию атома. Ранее подобные эксперименты проводились лишь с фотонами. Атом – самая крупная на сегодня частица, подвергнутая телепортации.

...Компьютерный диск с записью 600 тысяч посланий и автографов людей из 81 страны, а также отпечатки детской ноги и лапы собаки доставлены космическим аппаратом «Кассини» на поверхность спутника Сатурна Титана. НАСА 2 года собирало эти послания землян через Интернет.

...Опубликован перечень закусок, поедание которых наиболее негативно отражается на здоровье человека. Чемпионом по степени наносимого вреда стал жареный картофель по-французски (french fries), который предлагают практически все сети ресторанов быстрого питания. Это блюдо содержит ядовитую комбинацию картофеля, масла, сахара и искусственных вкусовых добавок. В десятку также вошли пончики и чипсы (по тем же причинам, что и френч-фрайз), все газированные напитки (содержат огромное количество химикатов), батончики типа «Сникерса» (сахар, сахар и химикаты) и ряд экзотических закусок (жареная свиная кожа, претцели).

«Интернет.ру» (<http://www.internet.ru>),
Washington ProFile (<http://www.washprofile.org>),
KM.ru (<http://www.km.ru>),
«Известия Науки» (<http://www.inauka.ru>)



ГДЕ И КАК ВОЙТИ В ИНТЕРНЕТ?

Нынешняя жизнь уже немалым образом лишена без Интернета. А современная игра – тем более! Но какие же способы доступа при их сегодняшнем многообразии лучше всего подходят геймеру?

ЧТО НАМ НУЖНО ОТ ПРОВАЙДЕРА?

Прежде чем разбираться, какой бывает доступ, давайте определимся с игровыми потребностями. Игровой трафик – это приличный объем переданной по сети информации, обычно от 2 до 7 Мбайт в час. Чтобы обеспечить передачу такого количества данных, канал доступа в Интернет должен обладать постоянной и вполне определенной пропускной способностью: как минимум, 5-15 Кбит/с (напомним, 1 байт = 8 бит). Но этого мало. Доступ в Интернет должен быть достаточно быстрым. Это определяется рядом параметров, и один из самых важных среди них – время задержки (lag). Оно должно быть меньше 100-150 мс, иначе играть будет практически невозможно. Объясню, почему именно 150, а не, скажем, 200 мс. Все просто. Среднее «время задержки» сегодняшнего Интернета – 120-130 мс (года три назад оно было выше 200 мс). Это означает, что у большинства ваших соперников по сетевым баталиям оно будет примерно 60-80 мс. Если ваш доступ в сеть не обеспечивает малого lag'a, то большинство противников получат фору и легко вас победят. Подводим итоги. Для игры нам нужен достаточно недорогой доступ в Интернет, обеспечивающий lag не выше «среднего по сети». Даже если играть пару часов в день, то с учетом серфинга, электронной почты и прочих неигровых «потерь», мы легко выходим на месячный объем трафика в 0.5-1 Гбайт. Так что же выбрать?..

Server	IP	Ping	Trace	Trac
[10.2.2] RICE: Public Serv...	97			
OK server	99			
[IP] Indofab Server / apac...	99			
3d Computer Systems Server	100			
Server	IP	Ping	Trace	Trac
[10.2.2] Onasite	11	80	0	red
Global Dnsip	20	80	0	red
GLIDE: Ardy AX	11	32	0	blue
Reporte	13	44	0	blue
Comand	10	96	0	blue

ОБРАЩАЙТЕ ВНИМАНИЕ НА PING (ВРЕМЯ ЗАДЕРЖКИ) У СОПЕРНИКОВ. ЕСЛИ ВАШ PING ЗАМЕТНО ВЫШЕ – СМЕНИТЕ ВИД ДОСТУПА, ЧТОБЫ НЕ ПРОИГРЫВАТЬ В СЕТЕВЫХ БАТЛИЯХ ИЗ-ЗА ПЛОХОЙ СВЯЗИ

АНАЛОГОВЫЙ МОДЕМ: ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Да, модем морально устарел, но... продолжает жить. Современные аналоговые модемы уже выжали из телефонных линий все, что возможно. И предельную пропускную способность (до 56 Кбит/с), и максимальное удобство использования – последний протокол V.92 теоретически (далеко не на всех АТС) решает проблему «вечно занятого телефона при выходе в Интернет». Главные достоинства аналогового модема: простота подключения (телефон сейчас есть почти везде) и дешевизна (нижняя цена на модем – \$10). Пользователь платит только за время соединения, трафик (объем перекачанной информации) обычно не учитывается. По данным «Независимого обзора провайдеров» (<http://www.provider.net.ru>) и подобных ресурсов, час работы в Интернете обойдется, в среднем, в \$0.05. Ночные часы, как правило, дешевле. Тариф на unlimited (неограниченный доступ без учета времени соединения) составляет \$25-40 в месяц, а средняя «пропускная» способность модема – 2-5 Мбайт за час. Играть в Сети с модемным соединением сложно. Экшны не подойдут из-за больших лагов (времени задержки сигнала), но вот стратегии, ролевики и многие онлайн-овые игры, не требующие малого времени отклика, вполне доступны.

«ДОМАШНИЕ» АНАЛОГИ ВЫДЕЛЕННОЙ ЛИНИИ

В крупных городах России в последнее время широкое распространение получили так называемые «Районные локальные сети» (РЛС) – постоянное подключение к Интернету через общую компьютерную сеть жилого дома или микрорайона. Если ваш дом уже подсоединен к Интернету (каким образом – не ваша проблема), то от щитка на лестничной площадке до компьютера протягивается стандартный кабель. Цена сетевой карты (\$10) зачастую уже входит в стоимость подключения (от бесплатного до \$50). Настройка компьютера займет пару минут. Раз – и готово: онлайн 24 часа в сутки! Есть в этом и другие приятности – в пределах РЛС вы можете «заглядывать» на компьютеры соседей, обмениваться файлами. Оплата осуществ-

ляется не по времени соединения, а «безлимитно» или по трафику (количеству переданной информации). Как правило, тарифицируется только входящий трафик, хотя я встречала боры и за суммарный (входящий и исходящий) трафик. Цены за 500 Мбайт трафика колеблются от \$15 до \$50, за 1 Гбайт – от \$20 в месяц. Доступ к внутрисетевым ресурсам (игры, чат, FTP-сервер) – бесплатно. Расценки в РЛС сейчас регулярно снижаются – сказывается «здоровая конкуренция». К примеру, мой дом, расположенный не в самом престижном районе, оказался подключенным сразу к трем различным РЛС, и выбирать провайдера можно по наилучшему соотношению «цена – качество». Как узнать об РЛС? Регулярно читайте объявления на двери своего подъезда или посещайте сайты типа ISP Review <http://www.ispreview.ru> – тут есть базы данных о провайдерах, предоставляющих услуги доступа к Интернету в различных городах России. Преимущества подключения по выделенной линии понятны: круглогодичный доступ, скорость до 10

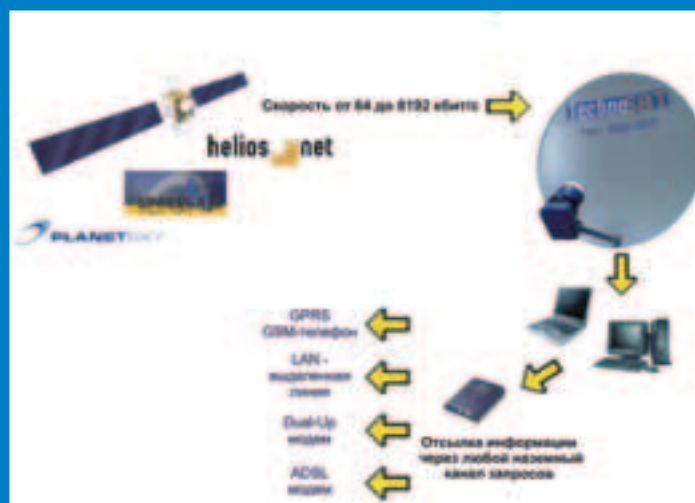


ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ НЕСТАБИЛЕН? ДУМАЙТЕ О БОЛЕЕ НАДЕЖНОМ ВИДЕ ПОДКЛЮЧЕНИЯ! ШАНС БЕСПЛАТНО УМЕРЕТЬ В СОВРЕМЕННОЙ MMORPG ИЗ-ЗА РАЗРЫВА СОЕДИНЕНИЯ СПЛИШКОМ ВЕЛИК...

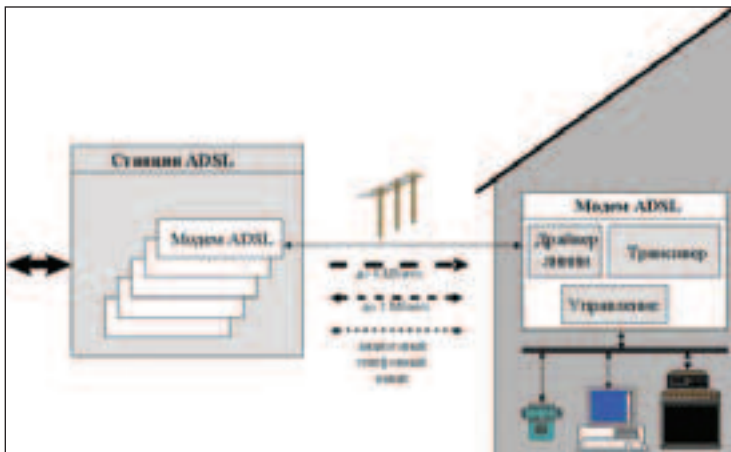
Мбит/с, ping – 30-40 мс. Играть можно во все: экшны, FPS, гонки пойдут без проблем. Веб-странички открываются едва ли не мгновенно. Пожалуй, на сегодняшний день для геймера РЛС являются оптимальным вариантом выхода в Интернет.

В сеть через спутник

Звучит заманчиво! Тем более что скорость доступа довольно высока (64-2000 Кбит/с «на прием»), да и абонентская плата, несомненно, порадует – не более \$20 за 1 Гбайт трафика. Из недостатков спутникового Интернета отметим необходимость приобретения и настройки дорогостоящего оборудования (спутниковая антенна и специальная DVB-карта), что обойдется в \$250-400. Кроме того, по ряду технических причин, спутниковая связь всегда имеет большие задержки сигнала – 300-400 мс. Это совершенно неважно для серфинга и зачек, но смертельно для игр...



СТАТЬИ



ADSL – ДЕСЯТКИ ТЫСЯЧ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

ADSL (Asymmetric Digital Subscribe Line) расшифровывается как асимметричная цифровая абонентская линия. Это одна из самых популярных и быстроразвивающихся сейчас технологий проводного широкополосного доступа.

Для организации высокоскоростного выделенного канала используются уже существующая телефонная линия. Технология ADSL, разделяя спектры аналоговых и цифровых сигналов, дает возможность одновременно использовать и телефонную связь, и доступ в Интернет по одним и тем же проводам. «Асимметричность» заключается в различных скоростях получаемой и передаваемой пользователем информации. Это не проблема, поскольку входящий трафик обычно в 3-10 раз выше исходящего, что оптимально использует ADSL. Теоретически обеспечивается скорость «нисходящего» (от сети к пользователю) потока данных до 8 Мбит/с, но на деле выходит 160-2048 Кбит/с. Подключение обойдется в \$100-200, а за 500 Мбайт трафика возьмут либо \$30, либо \$20-30 за «анлимитед» на скорости 160 Кбит/с. ADSL – это по-настоящему быстрый игровой доступ. Многие провайдеры, так же как и в РЛС, предоставляют абонентам возможность пользоваться файловыми архивами и бесплатно играть на своих серверах. Из недостатков этого подключения можно отметить

лишь проблемы с «дозвоном», которые усугубляются по мере роста числа пользователей.

МОБИЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ

Большинство современных мобильных телефонов поддерживают стандарт GPRS и могут выступать в роли модема, обеспечивая соединение компьютера с Интернетом со скоростью передачи данных до 30-40 Кбит/с (реально – 12-16). Это не предел – некоторые «новые» операторы сотовой связи заявляют о поддержке передачи данных со скоростью до 153 Кбит/с, что вполне подходит для полноценной игры. Увы, удовольствие это не из дешевых – тарификация производится «помегабайтно», а цены (без НДС) составляют в среднем \$0.2 за 1 Мбайт. У некоторых операторов сотовой связи предусмотрены более низкие тарифы в ночные часы. При таких условиях можно иногда поиграть во что-нибудь час-другой или пролистать сотню веб-страничек. Безусловно, мобильный телефон, как способ подключения к Интернету, вне конкуренции за пределами города, например, на даче.

ПОКА ЕЩЕ ЭКЗОТИКА

Продвинутые пользователи обратили внимание, что в заметке не упомянуты ни радиоканал, ни ISDN, ни доступ по силовым сетям или ТВ-кабелю. Да, это популярные сервисы, но, увы, не в России. Самой же «горячей» темой прошлого, да, по-видимому, и этого года станет широкое распространение в общепите бесплатного Интернета типа Wi-Fi. Это очень «игровой» вид доступа, но, к сожалению, тут есть пара изъянов. Играть придется в кафе или ресторане (сумма счета \$10-100), да еще и на ноутбуке. Вряд ли это кому понравится... ■



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 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



ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ ФЕВРАЛЯ

Игра, которую мы рекомендуем «потестировать», чем-то похожа на «сборную солянку»: система взаимоотношений игроков взята из одного ролевика, экономика из другого, а сражения геймеров и вовсе напоминают какой-то шутер, а не MMORPG. Однако разработчикам Face of Mankind удалось родить и пару собственных идей, отчего их «солянка» стала не дежурным, а вполне оригинальным блюдом, рассчитанным на самых взыскательных бета-тестеров.

Face of Mankind

28 января 2005 года Face of Mankind (<http://fomportal.com>) станет доступным широкой общественности в режиме открытого бета-теста. Силами пятнадцати разработчиков из Германии создан очередной онлайн-мир, где, согласно последней моде, нет магии и сказочных персонажей, зато полно суровой правды жизни. Все события FoM разворачиваются в 24 веке – на Земле, в ближнем и дальнем космосе. Как и положено антиутопии, мир поделен между тремя наднациональными мега-государствами со всемогущими спецслужбами. При этом экономикой «рулят» три трансконтинентальные корпорации, ну а всю мировую мафию – вы уже дога-

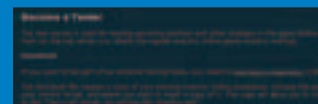


дались? – представляют три супер-клана. Нужные минералы добываются в далеких колониях и доставляются на Землю для производства товаров, которые затем продаются по монополично высоким ценам. В общем, классический вариант нашего будущего... Впрочем, в открытом бета-тесте стоит участвовать вовсе не из-за избитого сюжета. FoM содержит немало изюминок, которые приятно удивят самого искушенного онлайн-геймера. Прежде всего, FoM – это полное отсутствие рас/классов и наличие лишь одного персонажа на аккаунт. Как следствие – полное равенство стартовых возможностей. Далее, это жесткая иерархия, в которой обычному RPG'шному переходу с уровня на уровень соответствует карьерный рост (в госаппарате, мафии, корпорации или спецслужбе). При этом, как только игрок «вылезет» из рядовых, у него не-

медленно расширятся зона ответственности и круг полномочий – вплоть до выдачи заданий растущему отряду непосредственных подчиненных (напоминает Dark Age of Camelot, не так ли?). Следующая фишка – «жизненность» игровой экономики, все предметы, включая оружие, изготавливаются игроками, которым не требуется для этого специальных навыков (что-то новенькое!). Добавьте к этому разрешенное убийство персонажей, возможность отвоевывать колонии, непременные имплантаты, личные квартиры и... отсутствие дальнобойного снайперского оружия (есть ножи, пистолеты, гранаты и несколько видов лучеметов). Становится ясно, что игровой процесс FoM будет мало похож на то, что уже встречалось в онлайн-играх. Системные требования пока не определены, но поскольку используется не самый навороченный движок Lithtech, они, скорее всего, окажутся подъемными. Игровой мир будет единым, пугаться этого не стоит. По словам разработчиков, серверный кластер, на котором он базируется, вытянет не менее 100 тысяч одновременно играющих геймеров. Вот как раз этот аспект, а также баланс оружия в ходе боев в реальном времени – основные задачи open-beta забавного Face of Mankind. ■

Тестируем... давно вышедшие игры!

Никогда не задумывались о том, кто тестирует дополнения и апгрейды для вышедших и давно преуспевающих MMORPG? Изменения в игре всякий раз застают врасплох, и приходится заново искать свою тактику? Возможно, вы просто не очень внимательны. Многие онлайн-проекты помимо общедоступных («стабильных») серверов имеют дополнительные «тестовые» серверы, где как раз и проходит обкатка новинок. Так почему бы не узнать о грядущих переменах раньше других? Загляните на официальный сайт и поищите раздел, где упоминается что-то вроде test server. Например, для участия в тестировании Anarchy Online достаточно скачать крошечную программку «дубликатор аккаунта» (http://www.anarchy-online.com/content/community/beco_metestert/) и следовать инструкциям по запуску «тестовой версии». А вот для Lineage II (http://www.lineage2.com/pds/pds_ts_client.html) придется загрузить специальный тестовый клиент – без малого 1.7 Гбайта.



(game)lan
ОСНОВАНА В 1992

игры • демо-версии • патчи • новости • описания • коды • preview • чат • форум



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



Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru



[PC] IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

Во время игры нажмите клавишу **ENTER** и введите один из представленных читов, после чего снова нажмите **ENTER** для подтверждения ввода:
Anubis [имя игрока] – уничтожить все юниты, контролируемые выбранным игроком;
Thoth – автоматическая победа;
Set – автоматическое поражение;
Worship – зафиксировать положение

камеры;
Napi – восстановить здоровье всех юнитов;
Osiris – восстановить все ресурсы выбранного здания;
Ptah [название ресурсов] [количество] – получить выбранное количество любых ресурсов;
Amun – вывести на экран список команд.



[PC] HEARTS OF IRON 2 (ДЕНЬ ПОБЕДЫ 2)

Во время игры нажмите клавишу **F2** и введите указанные команды:
Nuke – получить атомную бомбу;
Energy – дополнительная энергия;
Metal – увеличить запасы металла;
Rubber – увеличить запасы каучука;
Money – больше денег;

Oil – больше нефти;
Notfog – отключить туман;
Nolimit – снять ограничения на количество солдат;
Manpower – режим бога.



ЕЩЕ

► [PS 2] GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Приведенные читы вводятся в меню Extras:
►, ◀, ◀, ◀, ▼, ▼, ▲, ▲ – режим игры в пэйнбол;
▼, ◀, ▲, ◀, ►, ▼, ◀, ▲ – открыть все skins в многопользовательском режиме.



► [PS2] THE GETAWAY: BLACK MONDAY

Представленные читы активируются во время вступительного ролика, до появления главного меню:
▲, ▲, ▲, ◀, ◀, ►, ►, ●, ●, ▼ – увеличение здоровья в два раза;
▲, ▼, ◀, ►, ▲, ▲, ▼, ◀, ►, ● – бесконечные патроны.

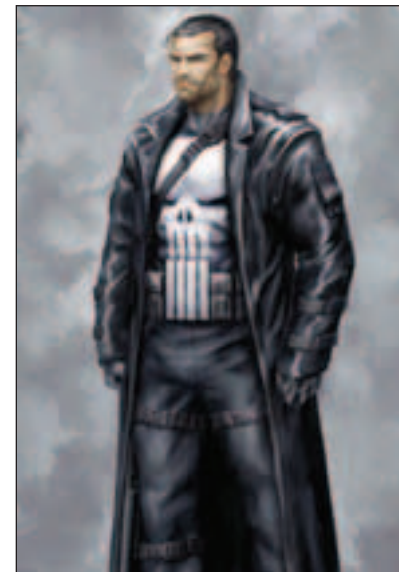


[PC] THE PUNISHER

1. Альтернативные костюмы

Чтобы получить новые костюмы для главного героя, зайдите в главное меню и выберите закладку cheats в меню extras. Здесь вы можете воспользоваться одним из представленных ниже читов:

NAILGUN – открыть костюм 1980 года;
WOODCHIPPER – открыть костюм 1990 года;
CEILINGFAN – открыть костюм 2000 года.



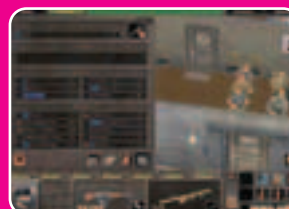
► READERS HINTS

Алексей Иванов
[kaiten@inbox.ru]

SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ

Хочу поделиться интересным секретом из игры Silent Storm: Часовые. Насколько я помню, он еще не был раскрыт на страницах вашего замечательного журнала. В игре есть множество мелких секретов и, как минимум, один крупный. Многие из тех, кто не раз прошел всю игру, удивятся, узнав, что максимальное количество бойцов в отряде не шесть, а семь. Чтобы найти секретного персонажа Тень, ближе к концу игры отправляйтесь в Швейцарию. Разбейте лагерь прямо в столи-

це, в Берне, затем выйдите. Возможно, на карте появится иконка случайной стычки. Вы попадете в локацию, находящуюся в здании тюрьмы. Убив всех противников, осмотрите камеры и в одной из них вы найдете террориста без сознания. В знак признательности за спасение, он присоединится к вашему отряду, даже если он уже полностью укомплектован. Тень – представитель уникального класса «ниндзя», с высокими показателями «скрытность», «рукопашный бой» и «метание оружия». К сожалению, он не имеет собственного голоса и наотрез отказывается переодеваться и залезать в панцеркляйн. ■



► READERS HINTS

Станислав Попов
[red_devil1980@list.ru]

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Во время прохождения игры я заметил одну особенность и спешу рассказать о ней всем читателям. В гараже есть режим «Карта Мира», в котором пять городов. Получив доступ к 4-му или 5-му городу, заходите в гараж и открывайте Карту Мира. Посмотрите по стадиям, какие соревнования

вы уже прошли, а какие нет. Выберите те соревнования, которые остались неоткрытыми, и зайдите в них, чтобы начать гонку. Внимание! Как только стартуете, поставьте игру на паузу и затем нажмите РЕСТАРТ, чтобы начать гонку заново, – вы выиграете гонку. Все манипуляции с РЕСТАРТОМ делаются для того, чтобы после победы в гонке получить денежный приз. Этот приз больше получаемого вами обычно в карьерном режиме. ■



EASTER EGGS

ENTER THE MATRIX

Игра, созданная по мотивам культового фильма братьев Вачовски, полна загадок и тайн. Чтобы отыскать их все, вам придется проникнуть в Интернет и.... Нет, взламывать ничего не понадобится. Все уже взломано. До нас.

Даже если вы отыщите в игре все коды доступа к пасхальным яйцам, вы вряд ли узнаете, как ими правильно воспользоваться. Разработчики только намекнули, что есть некий сайт, на котором можно найти много интересного.

На странице http://whatisthematrix.warnerbros.com/cmp/pillgame_index.html находится простенькая игра, где при хорошей реакции (или же с помощью Gamecheater'a) можно получить те коды, которые не удалось достать из игры.

Активируются читы на странице <http://whatisthematrix.warnerbros.com/cmp/accessTWO.html> и выглядят они следующим образом: «geof», «skroce», «darrow», «wrong number», «guns», «morpheus», «chrysalis», «page168», «page212», «page98», «page78», «red».

Любой из этих кодов (без кавычек) откроет доступ к вороху раритетных картинок. Тут и концепт-арты, и фотографии со съемочной площадки – стиль матрицы ни с чем не спутаешь. Особо интересны все четыре «rage», выбрав их, вы сможете увидеть обрывки комикса, по которому создавался фильм.

Код «trinity»

Эта команда позволит вам посмотреть малюсенький ролик на flash'e. Немного напоминает знаменитую кассету из филь-

ма «Звонок». Матрица для бедных в действии.

Код «steak»

Здесь всего понемногу. Ролик, интервью и скрины.

Код «deja vu»

Ошибка на странице.

При помощи кодов «agentbullettime», «crash», «Lobby», «mirror mirror», «neobullettime», «sentinel», «Nebuchadnezzar» и «sentinellarge800x600»

вы сможете прикоснуться к святой святых – самой первой «Матрице». Каждое кодовое слово запустит короткий отрывок из фильма. Обратите внимание на последний вариант. Там «святое» будет еще и в хорошем разрешении.

«Keanu», «carrie», «Laurence», «Tokyo».

Ввод этих читов позволит вам увидеть отрывки церемонии награждения «Матрицы» в Японии. Все актеры лишены любимых кожанок и смотрятся неважно. Ривз до неприличия лохмат и сильно смахивает на Тома Круза. Лоуренса Фишберна вообще не узнать. Небольшой конфуз ожидает актеров и в ролике «carrie». Комментировать не будем – сами все увидите.

Код «owen»

Ролик на тему: «Кто сказал «Мяу»?» Определить, что там мяукает этот человек и кто он вообще, крайне сложно.

Код «bill»

Видеоролик с приятной музыкой и красивой моделькой.

Код «site credits»

Небольшой рассказ о братьях Вачовски и их сайте.

Код «redpill»

Мини-сайт компании Redpill.

Код «classic»

Меню с мониторами. Каждый из них ведет в секретную область сайта. ■



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



Жду ваших предложений по содержанию рубрики.
Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, пусть все тайное станет явным!

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

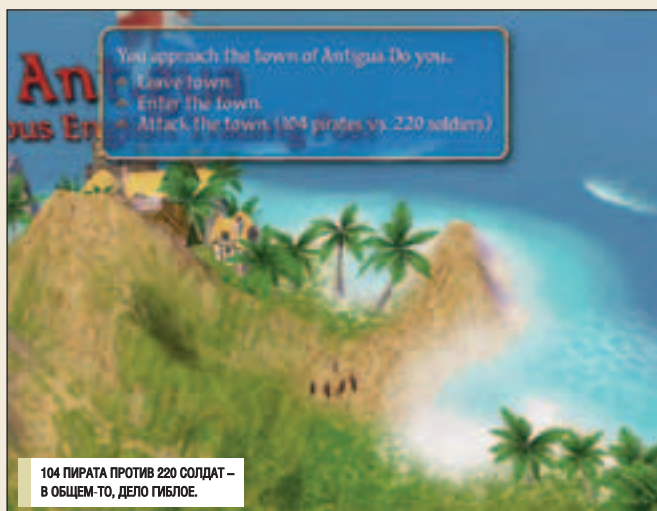


Sid Meier's Pirates!

Геймплей игры Sid Meier's Pirates! отличается редким разнообразием. Здесь и торговля, и хождение под парусом, и морские бои, и многочисленные дуэли, и сухопутные сражения, и даже танцы. Собственно, последние два аспекта и являются для многих самыми сложными в игре. О них мы расскажем подробнее, а также дадим несколько общих советов по прочим игровым моментам.

ЗАХВАТ ГОРОДОВ – СРАЖЕНИЯ НА СУШЕ

Чтобы начать сухопутную битву с враждебным городом, нужно подойти к нему с моря. Чтобы напасть на дружественное поселение, вам необходимо высадиться на берег неподалеку от него и подойти к нему пешком. Если в вашей команде достаточно людей, в появившемся меню будет опция «Attack the town» («Атаковать город») – выберите ее.



104 ПИРАТА ПРОТИВ 220 СОЛДАТ – В ОБЩЕМ-ТО, ДЕЛО ГИБЛОЕ.

Двойные залпы

Если на вашем корабле больше 25 пушек, вы можете попробовать в бою комбинированные залпы. Для этого подождите, пока все до единой пушки будут заряжены и выберите в качестве снарядов книппели. Теперь стреляйте по вражескому кораблю и сразу же переключайтесь на обычные ядра. Канонирам этой доли секунды будет вполне достаточно, и вы поразите цель и теми, и другими боеприпасами. Практика показывает, что такой метод гораздо эффективнее прочих.

Правда, если у пиратов численное превосходство, то вместо стратегической мини-игры вы можете попасть в фехтовальную – дуэль с капитаном гарнизона. Ничего сложного она собой не представляет, поэтому в нашем руководстве мы остановимся на варианте, когда вам придется штурмовать город, управляя всеми вашими подопечными в походном режиме.

Ваши войска будут состоять из одного отряда офицеров (officers, элитные войска) и нескольких отрядов пиратов (pirates, обычная пехота) и буканьеров (buccaneers, стрелковые подразделения). Цель мини-игры – либо заставить противника отступить, либо добраться до ворот вражеского города хотя бы одним из своих подразделений. Ниже приводятся некоторые тактические советы, которые, надеюсь, помогут вам добыть ключи от горо-



да, где деньги лежат, с минимальными потерями.

- Буканьеры – единственный вид войск в вашем распоряжении, способный стрелять (на целых 4 клетки). Однако в ближнем бою они весьма и весьма слабы, поэтому старайтесь всячески оберегать их от непосредственного контакта с врагом.
- Буканьеры умеют стрелять из лесной чащи в том числе и по врагу, находящемуся в лесу (при этом, правда, урон уменьшается в два раза). Но они не могут атаковать противника, который стоит ЗА лесом (то есть, грубо говоря, если пулям придется пролететь через «лесную» клетку). Впрочем, это же ограничение относится и к вражеским стреляющим юнитам. Зато пули спокойно пролетают над головами «своих» отрядов, а также через труднопроходимую местность. Собственно, буканьеров как раз лучше всего располагать так, чтобы их и отделяла от противников такая местность.
- Учтите также, что радиус обстрела у буканьеров гораздо больше, чем у вражеской пехоты (4 клетки против 2-3). Советуем на полную силу использовать это преимущество и без необходимости не подходить к врагу ближе, чем на максимальное расстояние выстрела.
- Лучший способ победить врага – обойти его с флангов или с тыла. Если вы атакуете противника сбоку или сзади (с любой клетки, кроме трех, находящихся непосредственно перед ним), ваш показатель атаки увеличивается вдвое.
- Пешие отряды передвигаются на 2 клетки, конница – на 3. Однако

ход любого отряда заканчивается преждевременно, если он оказывается на «лесной» клетке. Исключение – индейцы, которые, войдя в лес, сразу же могут продолжить свой ход. Следите за ними в оба.

- Если первым ходом отряд атакует и побеждает другой отряд, то возможность передвинуть его еще на одну клетку зависит от того, насколько легко далась победа. Если бой был почти равным, ход заканчивается. Если же врага удалось победить легко (чаще всего, при фланговой атаке), вы можете продолжить ход (если, конечно, битва происходила не в лесу).
- Враги предпочитают стрелковую атаку рукопашной, кроме тех случаев, когда у них есть возможность добить слабый отряд или добраться до буканьеров. Поэтому старайтесь, чтобы все ваши войска по возможности заканчивали свой ход в лесу.
- Если вражеский отряд находится в зоне досягаемости как пиратов, так и буканьеров, вначале обстреляйте его, а потом добивайте в рукопашную. Чтобы выбрать юнит, щелкните по нему, либо нажимайте Shift-7 (Next unit).
- Кавалерия очень опасна на открытых пространствах – старайтесь не подставлять ваши войска под удар. Но если всадники атакуют ваш отряд, находящийся в лесу, они наносят значительно меньший урон. Шансы победить кавалерийский отряд, стоящий в лесу, также весьма и весьма высоки. Если вам не удастся заманить конницу в лес, обстреливайте ее издали, либо атакуйте с тыла, либо комбинируйте эти атаки.

- Артиллерия – крепкий орешек. Пушки стреляют на целых 8 клеток. Постарайтесь как можно быстрее ввязаться с канонирами в рукопашную, продвигаясь при этом вдоль кромки леса. Лучше всего нападать на пушки сразу несколькими юнитами, чтобы, жертвуя одними, позволить другим подобраться к врагу.
- Если противник слишком силен, собирайте большую команду; однако, в качестве альтернативы можно попытаться ослабить гарнизон, предложив пиратам или индейцам из близлежащих селений напасть на город. Желательно, чтобы набег закончился неудачей, так как в противном случае пираты разграбят богатство, а индейцы распугают население, а вот гарнизон, как ни странно, останется таким же.

ДИСКО-1660

Танцы с губернаторскими дочками многие считают самой сложной мини-игрой в Sid Meier's Pirates. Реагировать на еле заметные помахивания нежной ручки гораздо сложнее, чем даже увертываться от сабельных ударов. Однако в отличие от дуэлей, в танцах есть определенные фигуры (своего рода «комбо»), знание которых поможет вам достигнуть славы лучшего танцора среди пиратов и завоевать сердце красавицы.

Напомню клавиши управления:

- ← – двигаться вперед;
- – двигаться влево;
- ↶ – двигаться вправо;
- ↷ – двигаться назад;
- ↶, ↷ – поворот налево;
- ↶, ↷ – поворот направо.

Движение должно следовать сразу за жестом девушки (приходится на следующий такт музыки после жеста). Если кнопка нажата строго вовремя, герой выполнит па особенно грациозно. Если вы нажмете не ту кнопку или вообще прозеваете момент, герой споткнется, и движение получится корявым.

БАЗОВЫЕ ФИГУРЫ ТАНЦА

Из стороны в сторону

4-6-4-6 или 6-4-6-4. Одно часто следует за другим, так что вместе получается нечто вроде 4-6-4-6-6-4-6-4. Это сравнительно простая фигура танца, и на более высоких уровнях игры встречается редко.



Простой пируэт

1-1-1-1 или 3-3-3-3. Если фигура начинается с двух троек или с двух единичек, значит, это простой пируэт.

Сложный пируэт

4-3-4-3-4-3-4-3 или 6-1-6-1-6-1-6-1. Представляет собой комбинацию предыдущих двух фигур. Отдельные движения сменяют друг друга в два раза быстрее, чем в простом пируэте. Если вы только что закончили другую фигуру и без паузы получаете 4 или 6, значит, это будет не простое движение из стороны в сторону, а сложный пируэт.

Простой шаг с поворотом

8-1-1-8-1-1. В этой фигуре поворот всегда происходит только налево. Простой шаг начинается после небольшой паузы, но делается в удвоенном темпе, как сложный пируэт. В середине, между 1 и 8, также есть небольшая пауза.

Сложный шаг с поворотом

8-2-1-1-2-8-3-3. Как и сложный пируэт, начинается без паузы после фигуры. По этому признаку ее можно отличить от простого шага. Движение выполняется в удвоенном темпе.

Виртуозный пируэт

2-1-2-1-2-1-2-1, или более сложная вариация 7-2-7-8-7-2-7-8. Начинается без паузы и идет в удвоенном темпе. Если вы не уверены в своем хореографическом мастерстве, вам могут помочь, например, такие предметы, как опойковые сапоги (Calfskin Boots) или туфли танцора (Dancing Slippers). Эти редкие предметы можно приобрести у «таинственных незнакомцев» или в качестве откупа у преступников, которых вы поймаете. Танцевальная обувь «прощает» некоторые ошибки в танце, включая те случаи, когда вы вообще не нажали кнопку. Навык Wit and Charm (Обаяние) действует аналогичным образом, но только в том случае, если вы выполнили хоть какое-то движение. Заметим, что если у вас есть и навык, и сапоги (туфли), то их эффект суммируется, то есть процент ошибок сократится еще больше. Выяснив, КАК танцевать, давайте разберемся, ЗАЧЕМ это делать. Собственно, танцы – одна из составляющих романтического метасюжета игры, конечной целью которого является женитьба на дочери одного из губернаторов. На пути к свадебной церемонии вам придется и потанцевать, и посражаться, при этом каждый ваш успешный шаг в направлении к брачному ложу... то есть, я хотел сказать, бракосочетанию, дама вашего сердца вознаграждает либо ценным подарком, либо рассказом о том, где скрывается один из ваших врагов – барон



Раймондо или маркиз де ла Монтальбан. Отомстить Монтальбану – основная цель игры. А с Раймондо нам придется сразиться целых 16 раз (и 16 раз отпустить), чтобы по кусочкам выпытать у него, где найти родственников главного героя (это второй главный квест Pirates!, плотно связанный с первым).

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

- Если вы запустили игру в первый раз после установки, вы по умолчанию начинаете играть на уровне Apprentice с навыком Fencing в 1660 году, без возможности выбора. Просто начните снова, если хотите выбрать уровень сложности, стартовый навык и год начала вашей пиратской карьеры.
- Отношения игрока с пиратами, индейцами и миссионерами в игре на самом деле не могут изменяться – они всегда хорошие. Видимо, этот аспект игры был в последний момент оставлен за бортом. Поэтому такие предметы, как Golden Cross (золотой крест), Sacred Relic (святая реликвия), Shrunken Head (сушеная голова) и Carved Shaman Staff (посох шамана), которые должны улучшать ваши отношения с монахами (первые два) или индейцами (последние), на деле совершенно бесполезны. Не тратьте на них свои деньги.
- Ветры в Карибском бассейне всегда дуют слева направо, с востока на запад. Поэтому в противо-

Большой куш

Каждый год Испанский Торговый Флот собирает со всех колоний богатства для отправки их в Старый Свет. Думаю, не стоит объяснять, что для пирата это самый лакомый кусок во всем Карибском море. После отправки местонахождение этой эскадры всегда можно уточнить у барменов. Но в действительности правильную наводку вам даст только первый из них. Впрочем, этой информации будет вполне достаточно, если вы знаете маршрут Флота. Он отправляется из Тринидада в январе и берет курс на Порто Белло, затем отплывает на север в Гавану, а оттуда уже – прямоком на восток, достигая в декабре края карты. Время нападения также играет огромную роль. Атаковав корабли в начале пути, вы заработаете примерно тысячу золотых, а на выходе из Гаваны вы сможете «позаимствовать» из испанской казны более трех тысяч. Кроме того, пираты могут здорово потрепать флот, и к концу года он станет легкой добычей, хотя и ценностей в его трюмах останется значительно меньше.



положном направлении рекомендуется передвигаться галсами, зигзагообразно, либо используя попутные облака/тучи.

- При морском сражении взаимное расположение ваших кораблей будет таким же, как и при встрече на глобальной карте. Старайтесь заходить с наветренной стороны, чтобы вам нужно было двигаться по ветру.
- Со временем ваш персонаж стареет, и его фехтовальные способности ухудшаются. Соответственно, схватки с боссами по прошествии 15-20 игровых лет будут гораздо более трудными, так что старайтесь не затягивать процесс.

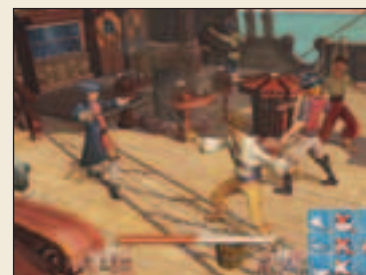
С другой стороны, чем позже вы победите знаменитого пирата, тем



большой куш вы можете за это получить – флибустьеры без дела не сидят, и их богатство растет со временем. Это несправедливо только в отношении маркиза де ла Монтальбана – награда за победу над ним постоянна (хотя и очень, очень высока), так что не дожидайтесь того момента, когда ваш герой будет близок к пиратской пенсии. Чтобы оттянуть приход старости и потерю здоровья, используйте предметы Medicinal Herbs (лечебные травы) и Indian Mystic Salve (таинственная мазь индейцев) или возьмите в начале игры навык Medicine.

- Успех в фехтовальном поединке зависит не только от вашей скорости реакции, но и от положения индикатора Advantage (преимущество). Если битва происходит между кораблями, то преимущество склоняется в сторону того, на чьей стороне сражается больше людей.

Если у вас 20 матросов, а у противника 100, ваши шансы заметно падают – противник просто становится настолько быстрым, что вы физически не успеете парировать его атаки. Чтобы немного сдвинуть Advantage в свою сторону, вы можете попробовать подразнить противника (клавиша 6). ■



ВЫБОР ОРУЖИЯ ТАКЖЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ. РАПИРА (RAPIER) ПОДХОДИТ ДЛЯ БЫСТРЫХ АТАК, ШПАГА (LONGSWORD) – ДЛЯ БЫСТРЫХ ЗАЩИТНЫХ ДВИЖЕНИЙ. А ВОТ АБОРДАЖНАЯ САБЛЯ (CUTLASS) – СБАЛАНСИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ.

ТАБЛИЦА ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК КОРАБЛЕЙ

Корабль	Размер	Маневренность	Тип	Скорость	Команда	Пушки	Грузоподъемность
War Canoe	небольшой	очень высокая	торговый	очень высокая	50	8	20
Pinnace	небольшой	очень высокая	торговый	очень высокая	60	10	25
Mail Runner	небольшой	очень высокая	торговый	очень высокая	80	12	30
Coastal Barque	средний	высокая	торговый	низкая	75	12	60
Barque	средний	высокая	торговый	низкая	100	16	70
Ocean Barque	средний	высокая	торговый	низкая	125	16	80
Fluyt	средний	низкая	торговый	очень низкая	50	8	80
Large Fluyt	средний	низкая	торговый	очень низкая	75	12	100
West Indiaman	средний	очень низкая	торговый	очень низкая	100	16	120
Merchantman	большой	очень низкая	торговый	низкая	125	16	100
Large Merchantman	большой	очень низкая	торговый	низкая	125	20	120
East Indiaman	большой	очень низкая	торговый	низкая	150	20	140
Trade Galleon	большой	очень низкая	торговый	очень низкая	100	20	120
Royal Galleon	большой	очень низкая	торговый	очень низкая	150	32	130
Treasure Galleon	большой	очень низкая	торговый	очень низкая	200	40	140
Sloop	небольшой	высокая	военный	высокая	75	12	40
Sloop of War	небольшой	высокая	военный	высокая	100	16	50
Royal Sloop	небольшой	высокая	военный	высокая	125	20	60
Brigantine	средний	средняя	военный	средняя	125	20	60
Brig	средний	средняя	военный	средняя	150	24	70
Brig of War	средний	средняя	военный	средняя	200	32	80
Fast Galleon	большой	низкая	военный	низкая	160	24	80
War Galleon	большой	низкая	военный	низкая	200	32	90
Flag Galleon	большой	низкая	военный	низкая	250	40	100
Frigate	большой	низкая	военный	высокая	200	32	80
Large Frigate	большой	низкая	военный	высокая	250	40	90
Ship of the Line	большой	низкая	военный	высокая	300	48	100

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



ЗАПОЛНИТЕ АНКЕТУ

индекс

город

улица

дом

корпус

квартира

фпо

ОТПРАВЬ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, Москва, ГлавПочтамп, а/я 652, GamePost

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



Альфа: Антитеррор

Практически каждая из миссий отличается своим стилем и тактикой прохождения. Хорошо научиться играть в «Альфу: Антитеррор» можно, лишь одолев их все, в чем мы и постараемся вам помочь.

Тактика в двух словах

- Первым делом выучите горячие клавиши или игра превратится в мучение.
- Никогда не лезьте на рожон сами, если есть возможность дождаться атаки противника.
- Передвигайтесь в основном крадучись. Простая ходьба опасна, бег – тем более. А ползком солдат вряд ли обгонит и черепаха.
- Гранаты – лучшее оружие в игре и единственная возможность эффективно штурмовать здания.
- Используйте «РГО» только из укрытий. Иначе даже при максимальной дальности броска, она может уничтожить половину вашего отряда.
- Снайперов стоит ценить не за точность, а за камуфляж – ключевой предмет в игре. Некоторые миссии невозможно пройти без хороших снайперских навыков.
- Не бойтесь отдавать нелепые приказы – солдаты с легкостью бегают по отвесным скалам.
- Ни гранаты, ни гранатометы не способны пробивать стены. Единственное относительно эффективное оружие для таких атак – реактивный огнемёт «Шмель».
- Когда погибают двое лучших бойцов, стоит действительно начать игру сначала – навыки все-таки намного важнее вооружения.

АФГАНИСТАН, НАЧАЛО

Очень хочется назвать эту миссию элементарной, но я все же воздержусь. Хотя бы в память о десятке попыток ее пройти. В ней вам предстоит научиться основам управления и попросту привыкнуть к необычному режиму игры. Первый ход на карте – расстановка бойцов. Поскольку в этой миссии выбирать не из чего, смело жмите «Go». Теперь прикажите снайперу сесть за камень и «снять» двух моджахедов в поле видимости. Штурмовикам же необходимо прокрасться к полному склону. Привыкайте – это наиболее эффективный метод передвижения. По пути солдаты непременно уничтожат несколько врагов. Как только они выйдут на позицию, прикажите им наблюдать за флангами, указав точно на иконки врагов. Теперь просто ждите, ведь атаковать первым снизу – чистой воды самоубийство. Когда противники будут убиты, просто взбирайтесь вверх и расстреляйте оставшихся моджахедов в спину.

ПЛЕННЫЕ

Надо признать, эту миссию невозможно пройти наскоком, как бы хорошо вы ни играли. Здесь необходимо знать позицию и маршрут каждого моджахеда, ведь одно неверное действие может привести к провалу. Главное, экипируйте солдат как хотите, но дайте одному из них две «РГН» и четыре «РГО». Гранаты – лучшее оружие в игре и залог успеха в этом задании. Проходить его рекомендую одним снайпером и двумя штурмовиками. В начале новоиспеченный гранатер кидает обычную гранату в дом



и в большой камень поблизости (смотрите схему). Затем вся группа должна взять под контроль спуск с горы – не изменяйте позиции, пока три моджахеда не будут мертвы. Потом всем бойцам необходимо (в режиме «не стрелять»!) заползти на ближайший пригорок и оттуда, получив конкретные цели, «снять» подошедших конвоиров. Теперь дело за малым. «Гренадер» должен по кромке карты забежать в разрушенное здание на юге аула. Затем накрыть весь поселок гранатами. Как только часовой у ямы будет убит, миссия завершится. И ни в коем случае не вступайте в бой с горным аулом! Поверьте, там не зря нарисован череп.

ЗАПАДНЯ

Понятие «стелс» в игре довольно расплывчато. И главная трудность в прохождении миссии – найти место, где можно спокойно «шуметь». Единственное подходящее место – зона «1». Имея в команде шестерых бойцов, достаточно поставить их по три человека спиной к спине. На четырех подошедших моджахедов обычно достаточно двух гранат, но их по возможности лучше сэкономить. Теперь у вас есть около десяти ходов на подготовку засады. Организовать ее можно десятком разных способов. Например, в центре

карты, как показано на рисунке. В этом случае можно будет уничтожить практически весь конвой тремя гранатами, не выходя из укрытия на позиции «2». Главная задача, тем не менее, перекрыть пути к отступлению, поэтому на точке «3» обязательно должны залечь снайперы.

ДОРОГА В ГРОЗНЫЙ

Великолепная миссия с огромной свободой действий. Для прохождения нужно очень, очень много гранат «РГН» и два толковых снайпера. И не стоит жадно набрасываться на новенькие «АН-94». Штурмовики и с «АКМ» отлично справятся. Я бы рекомендовал не лезть на линию огня и расставить бойцов около «УАЗа». Первоочередная задача – уничтожить двух снайперов врага (точки «4» и «5»). Иначе неминуемо погибнет несколько штурмовиков.

Запомните – в каждое окно на карте должна залететь ваша граната. Для этого лучше всего стоять в 20 метрах от него под тридцатиградным углом к стене – вне досягаемости вражеского огня. В крайнем случае, всегда можно сесть строго напротив дверного проема и ждать, пока появится противник. Хотя это и займет уйму времени. Действуя по этой схеме, пройти миссию не составит труда. Но стоит обратить внимание на следующие зоны:



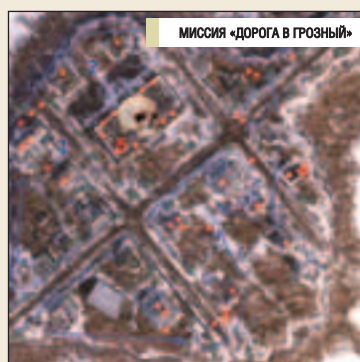
- 1 примерно на второй минуте игры за домом появятся трое боевиков. Лучше ждать их заранее.
- 7 идеальная позиция для метания гранат. Хорошенько прицелившись, можно уничтожать даже врагов, стоящих на стороне фасада.
- 8 дорогу необходимо переходить внимательно, посмотрев по сторонам, помните? Так вот не забудьте разобраться с этим наемником.



БЛОКПОСТ В ГРОЗНОМ

Самая что ни на есть «мясная» миссия – единственная в игре. Лучше всего задействовать двух снайперов, двух штурмовиков с легким оружием и гранатами и двух – с пулеметами. Уничтожить оборону врага необходимо максимально быстро, ведь скоро придет настоящая армия наемников и надо успеть подготовиться. Все предельно просто – одна группа огибает дом, закидывая его гранатами, другая – проходит немного вперед по канаве и... правильно, швыряет гранаты напра-

во и налево. Не забывайте про окна! Стрелки находятся на втором и третьем этажах. Любой, знающий хоть что-то о тактике, сразу предложит занять оборону на крыше дома. И будет абсолютно прав. Вот только выкурить с лестницы последнего боевика мне так и не удалось. Может у вас получится? Есть и еще один прием, срабатывающий практически всегда. Снайперы занимают позиции в домике на высоте («1»), пулеметчики – в траве прямо под ними. Один автоматчик отправляется на блокпост



(«2») – мало ли чего. А вот другой боец (с гранатами) просто прячется за трансформаторной будкой («3»). Как только начнется атака, он «на слух» забросает всю группу боевиков «РГО» (именно ими, а не «РГН») и выдвинется к другой, чтобы подойти с фланга. Вторая группа будет прикована к земле пулеметным огнем, и расстрелять ее не составит труда. Стоит ли и говорить, что роль героя-гранадера лучше приберечь для любимого бойца.

АРХИЗ: ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ЛАГЕРЬ

Честно говоря, на эту миссию я потратил три дня и смог пройти только довольно необычным методом. В теории здесь предполагалась стелс-операция, но осуществить ее практически невозможно. Цель – снять двоих часовых с дороги, одного с пригорка (со стороны лагеря) и без лишнего шума захва-

Отдел кадров

- В любой операции следует использовать максимальное количество бойцов. Даже если им не достанется оружия и все они пролежат в кустах, немного опыта и возможность отхватить медаль они все равно получат.
- Солдаты могут с легкостью менять специализацию – она выбирается автоматически, исходя из наилучших характеристик бойца.
- Лучше прокачивать двух-трех подчиненных, а остальных использовать как прикрытие и пушечное мясо. Звучит, конечно, дико, но на деле – очень эффективно.
- Гранатометчики – одни из самых дорогих и бесполезных бойцов. Каждый выстрел занимает уйму времени и очень редко достигает цели.

ПОЧЕМ ЗВЕЗДОЧКИ?

Звание	Стоимость в очках
Рядовой	0
Ефрейтор	0
Мл. сержант	0
Сержант	0
Ст. сержант	0
Лейтенант	0
Ст. лейтенант	240
Капитан	450
Майор	700
Подполковник	1100



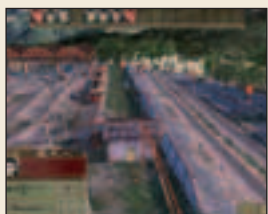
СНАЙПЕРЫ, КАК ВСЕГДА, НА КЛЮЧЕВЫХ МЕСТАХ.



ТАКАЯ СИТУАЦИЯ НЕДОПУСТИМА. У КАЖДОГО ДОЛЖНА БЫТЬ СВОЯ ЦЕЛЬ!



МИССИЯ «БЛОКПОСТ В ГРОЗНОМ»



тить старый дзот. У меня были прокачанные снайперы, стопроцентный камуфляж и «ВАЛы» с оптикой. Но бойцов все равно замечали дозорные, и боевики успевали скрыться. К тому же управление не позволяет нам атаковать врагов выборочно (до того как они появятся в зоне видимости), что делает такую операцию просто невозможной. Если у вас все получилось, черкните письмо – я до сих пор в недоумении. Мой вариант штурма не отличается утонченностью или тактическими новациями – все очень просто, если не сказать – банально. Орава штурмовиков в осадных бронезилетах отправляется в лобовую атаку, а двое гранатометчиков пытаются под шумок добежать до лагеря противника и сделать по два выстрела из «Шмеля». Признаться, многое здесь зависит от удачи, но других вариантов я найти не смог, каюсь.



МАРШРУТ ТАК ЖЕ ПРОСТ, КАК И ЭФФЕКТИВЕН.

ОБОРОНА ДЕРЕВНИ

После Архыза все миссии начинают казаться простыми. Во-первых, потому что мы действительно научились воевать, а во-вторых, они действительно простые. Оборонять деревню – проще простого, особенно когда враг упрямо лезет под снайперский огонь по тонкому мостику. Сложно лишь захватить ее, но вы ведь помните? Много, очень много гранат... А так как ждать подмоги придется целых 10 минут, неплохо бы запастись и патронами.

ЗАЧИСТКА

Миссия начинается с крайне невыгодной позиции – как ни крути, придется перейти мостик и попасть под плотный огонь боевиков. Лучше всего сразу же отвести отряд за холм и, дойдя до самой мечети, занять господствующую на местности высоту. Но половине отряда все же придется уйти на правый фланг – спасти внутренние войска. Самый простой (но негуманный) вариант – выставить двух

бойцов вперед и под их прикрытием развести отряд по флангам, предварительно запретив им стрелять. А дальше... Все как обычно. Как ответственные почталыоны, доставляем гранату в каждый дом. Зачистка. Рутина.

НЕИЗБЕЖНОЕ

Это последняя «историческая» миссия, так что советую оторваться по полной программе. Возьмите трех-четыре лучших бойцов и оснастите их по последнему слову техники. Не забудьте дать каждому из них маскхалат. Миссия оказывается удивительно простой, а элитный снайпер – не таким уж и грозным. Главное, двигаться строго по кромке карты. Так и врагов меньше, и здания скрывают вас от лишних глаз. Нужно убить эмира? Идем и убиваем. Мы уже научились играть.

ТО, ЧЕГО НЕ БЫЛО...

Этого, конечно, не было. Но мы на всякий случай расскажем, как именно этого не было. Ночная операция – настоящая мечта снайпера. Прятки в тени, максимальный камуфляж, аккуратный отстрел часовых. Миссию можно проходить снова и снова десятком раз. Правда, сложнее от этого она не станет. Учитывая умение бойцов карабкаться по отвесным скалам, самый простой путь к эмиссару – прямой. Достаточно подойти лишь на пятьдесят метров, чтобы закончить кампанию. Вы ведь взяли с собой оборонительные гранаты? ■



И ПОЧЕМУ ТОЛЬКО ЭТО ЕДИНСТВЕННАЯ НОЧНАЯ ОПЕРАЦИЯ...

ТЯЖЕЛО В УЧЕНИИ...

Тренировка/результат	Стоимость	Ловкость	Подвижность	Точность	Камуфляж	Беззвучность	Сила	Внимание	Осведомленность	Расчетливость
Стрельбище	400	5	0	10	0	0	0	0	0	0
Полевые учения	400	0	0	0	0	0	0	10	10	10
Марш-бросок	600	10	10	0	0	0	5	0	0	0
Штурм-тренинг	500	0	5	0	0	10	5	10	0	0
Курс снайпера	500	0	0	10	10	0	0	0	10	0
Саперное дело	400	10	0	0	0	0	0	10	10	0

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор

* Постоянно обновляемый ассортимент

* Чем больше, тем дешевле!

ВЫБОР



Sid Meier's Pirates Limited Edition

\$79,99



Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

\$55,99



Sims 2

\$22,99



Dark Age of Camelot: Catacombs

\$59,99



Half-Life 2

\$23,99



Vampire: The Masquerade - Bloodlines

\$79,99



World of Warcraft

\$79,99



World of Warcraft 60 Day Pre-Paid Card

\$59,99



Final Fantasy XI: Chains of Promathia Expansion

\$55,99



EverQuest II DVD

\$79,99



Need for Speed Underground 2

\$22,99



Ultima Online: Samurai Empire

\$59,99

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574

www.gamepost.ru



«БРОНЕВИЧОК» ОТ APPLE

**Безопасность плееров
значительно возросла**

В ближайшем будущем новые MP3-плееры на основе жесткого диска от компании Apple серии iPod будут оснащаться фирменной технологией, защищающей винчестер во время падения. Инженеры компании создали специальный миниатюрный датчик, измеряющий вертикальное ускорение. Если пользователь имел неосторожность уронить дорогостоящий девайс, то за считанные доли секунды жесткий диск будет остановлен. Это позволит ему выдержать падение с достаточно большой

высоты и не покрываться при этом сотнями бэд-блоков (то есть участков, на которые информация записана быть уже не может, а при попытке чтения не исключено зависание плеера). Данная технология весьма востребована рынком, так как цифровые

устройства все уменьшаются в размерах и выронить их может любой человек. ■



CREATIVE MUVO 200: МИНИМУМ ГАБАРИТОВ, МАКСИМУМ ФУНКЦИЙ

Линейка компактных цифровых плееров Creative пополнилась новинкой под названием MuVo 200. Она использует в качестве основного носителя флэш-память и представлена версией объемом 128 Мбайт, 256 Мбайт, 512 Мбайт и 1 Гбайт. Внешне MuVo 200, возможно, и не дотягивает до топовых решений от Creative, зато многим пользователям наверняка понравится ценник, который они в скором уже времени смогут увидеть рядом с плеером на полках большинства российских магазинов. По данным компании-производителя, стоимость различных версий новинки будет такова: 128 Мбайт – \$120; 256 Мбайт – \$147; 512 Мбайт – \$199; 1 Гбайт – \$253 ■



СКОРОПИСАТЕЛЬ ОТ GIGABYTE

CD-приводы давно достигли своего скоростного предела и ушли в прошлое, а теперь рекорды ставят уже DVD-резакки. Причем не обычные, а способные прожигать двухслойные болванки. Пресс-релизы о новинках падают в наши почтовые ящики чуть ли не ежедневно, очередного рекордсмена представила Gigabyte. Это модель GO-W1616A, поддерживающая запись DVD+-R носителей на скорости 16X. С двухслойными болванками привод «дружит» на 4X, что тоже является весьма неплохим показателем. Рекорд же этой новинки заключается в скорости работы с DVD+RW дисками – она составляет 8X и 6X для DVD-RW. Не будем утверждать, что Gigabyte GO-W1616A единственная модель, обладающая такими характеристиками, но как минимум – одна из самых быстрых. Ее продажи должны начаться уже в самое ближайшее время, в том числе и в России. ■



ASUS W3000: НОУТБУК БИЗНЕС-КЛАССА И НЕ ТОЛЬКО

Новинка от ASUS под названием W3000 просто не сможет не привлечь внимания обеспеченных людей, которым важна не столько начинка компьютера, сколько его внешний вид. W3000 притягивает взор антрацитово-черной поверхностью и тонкой окантовкой стального цвета по бокам. Ноутбук построен на основе платформы Intel Centrino, его сердцем является мощный процессор Pentium M 2.0 ГГц, а довершают картину – гигабайт оперативной памяти и ATI Radeon 9700B в качестве встроенного графического адаптера. Трудно сказать, кому больше подойдет эта модель: преуспевающему бизнесмену, которому необходим «знаковый» лэптоп, либо эстету, желающему приобрести еще одну стильную вещь в свой дом. В любом случае, за стильные вещи принято платить лишние деньги. Предположительно, полная конфигурация этой модели обойдется потенциальному покупателю в \$2500. ■

СКОРОСТНАЯ НОВИНКА VIEWSONIC

В скором времени в российской рознице начнутся продажи новинки от компании ViewSonic: жидкокристаллического монитора VP171, время отклика матрицы которого составляет всего 8 мс. Диагональ экрана этой модели 17 дюймов, что делает ее отличным выбором для активных геймеров, обладающих мощными компьютерами, где лишние миллисекунды отклика вполне могут сказаться на качестве отображения картинки. Стоит также отметить, что ViewSonic VP171 характеризуется и неплохими параметрами контрастности (500:1) и яркости (300 кд/м²). Модель серебристого цвета полностью соответствует сертификату безопасности TCO'03, а черного – TCO'99. Дело в том, что при переработке темной пластмассы, происходит загрязнение окружающей среды, чего современные европейские стандарты не допускают. ■



СЛЕДУЮЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ НОУТБУКОВ НЕ ЗА ГОРАМИ

Компания Intel объявила о выпуске мобильной платформы нового поколения. Разумеется, речь идет о долгожданной Sonoma, являющейся модификацией Centrino. Используемый в ней системный чипсет (ранее известный под кодовым названием Alviso) выполнен на базе настольного i915 и поддерживает шину данных PCI Express, оперативную память стандарта DDR2, интерфейс Serial ATA и процессоры Pentium M с частотой системной шины 533 МГц. Из интегрированных устройств стоит отметить обновленный графический процессор Intel Graphics Media Accelerator 900, 7.1-звуковой кодек с поддержкой технологии High Definition Audio и беспроводной сетевой адаптер. Другой интересной особенностью ноутбуков на основе Intel Sonoma станет возможность смены графического адаптера (интерфейс MXM – разработка компании NVIDIA). О производстве мобильных компьютеров на новой платформе от Intel объявили большинство производителей, включая такие фирмы, как Toshiba, ASUS, HP и другие. ■



ПЛАСТИКОВЫЙ МИНИ-ДИСПЛЕЙ

«Гибкая» революция от Samsung

По всей видимости, рынок жидкокристаллических панелей ожидает небольшая революция. Компания Samsung объявила о выпуске пластикового 5-дюймового дисплея, предназначенного для использования в переносных устройствах, вроде телефонов, КПК и ноутбуков. Пластик, в отличие от стекла, может свободно изгибаться и принимать любую форму, что развяжет руки дизайнерам и инженерам, а мы получим не один десяток самых разнообразных и необычных моделей портативной техники.

Получившийся у Samsung образец имеет qSVGA разрешение в 100 пикселей на дюйм. Учитывая также, что сама компания является одним из крупнейших производителей различных электронных устройств, в самом ближайшем будущем можно ожидать первых анонсов моделей с применением пластиковых ЖК-дисплеев. ■



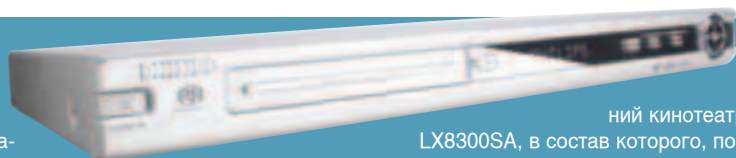
МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНАЯ «УКАЗКА» ОТ LOGITECH

Весьма необычным гаджетом намерена порадовать пользователей Logitech. В скором времени ожидается появление своеобразной «указки» – компактного пульта дистанционного управления, «заточенного» под операционную систему Microsoft Windows XP Media Center Edition. С его помощью пользователь может управлять проигрыванием аудио- и видеофайлов, составлять плей-листы из всего имеющегося на жестком диске и сменных носителях цифрового контента, а также проводить презентации. А когда время последних ограничено, то уложиться в срок поможет встроенный таймер с вибровонком. И если эта функция достаточно специфична, то превратить свой ПК в полноценный мультимедиа-центр наверняка захотят многие. ■



ТРИО ОТ PHILIPS

Сразу несколько новых мультимедийных решений с поддержкой формата SA-CD (Super Audio CD) представила компания Philips. Первой новинкой стал стильный DVD-проигрыватель DVP720SA, который, как сообщается, кроме SA-CD поддерживает форматы Dolby Digital и Dolby Pro Logic II. Также Philips анонсировала домаш-



ний кинотеатр LX8300SA, в состав которого, помимо DVD-плеера, входит и полный набор акустики для реализации шестиканального режима звучания. Вдобавок к LX8300SA компания представила еще один 6.1-домашний кинотеатр, LX3900SA, с поддержкой SA-CD, Dolby Digital и DTS. ■

ПОДВОДИМ ИТОГИ КОНКУРСА



О ZAKI

1 место - 5.1 комплект колонок EM92606 45Вт(RMS)
Динамики: сабвуфер 10 см, сателлиты 7.5 см; магнитная экранировка; диапазон воспроизводимых частот: 60Гц-20кГц

Олег Трофименко

2 место - Активные колонки VA202 6Вт(RMS)*2
Динамики: 5см; магнитная экранировка; выход для наушников

Андрей Сункин

3 место - Активные USB колонки UB600 3Вт*2
Виртуальный звук 5.1; частотный диапазон: 310Гц-20 кГц, удобное крепление на столе и на стене

Петр Перунов



По сети без проводов. Тестируем 4 Wi-Fi связки.

Сегодня у нас необычный тест: мы решили изучить несколько комплектов устройств, призванных взаимодействовать друг с другом. На лабораторном столе оказались четыре беспроводные пары: точка доступа и сетевая плата, служащие для организации компьютерных сетей и связи между отдельными компонентами. Естественно, оценить ее качество и было нашей основной задачей. Полученные результаты вполне ожидаемы, однако не во всех случаях заявленная скорость им соответствовала. Итак, подведем итоги этого небольшого исследования.

Благодарности

test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование российским представителям компаний Asus, D-Link, Gigabyte и US Robotics.

Тестовый стенд
Серверный компьютер (Desktop), с выходом в Интернет
Процессор: AMD Athlon XP 1800+, 1.57 ГГц
Память: 384 Мбайт, DDR PC 2700
Видеокарта: nVidia GeForce 5200, 128 Мбайт
Сетевая карта: VIA Rhine II Fast Ethernet Adapter
ОС: Microsoft Windows XP Professional Corp, SP2
Рабочая станция (Notebook)
Модель: LG LS50-GURL
Процессор: Intel Pentium IV Mobile 1.7 ГГц
Видеокарта: ATI Mobility Radeon 9600, 64 Мбайт
Сетевая карта: 3Com 3C920
ОС: Windows XP Home RU SP2

Беспроводные технологии уже достаточно прочно вошли в повседневную компьютерную жизнь. Но вот выбрать среди предлагаемых различными фирмами вариантов нечто, подходящее именно вам, стало достаточно сложно. Мы решили немного облегчить вашу задачу, взяв для теста несколько готовых решений от одного производителя. Все комплекты попадают под категорию SOHO-устройств (SOHO – Small Office Home Office) с суммарной ценой одного набора до \$150.

ТЕХНОЛОГИЯ

На данный момент наиболее распространенным и актуальным среди стандартов беспроводной связи является IEEE 802.11g. Два других стандарта менее популярны: IEEE 802.11b уже устарел в силу максимальной скорости всего в 11 Мбит/с, а 802.11a не получил широкого распространения из-за технологических особенностей. Все представленные сегодня в обзоре устройства поддерживают информационную плотность сигнала в 54 Мбит/с (что соответствует Wi-Fi с индексом IEEE

802.11g) и притом обратно совместимы с более ранним и медленным IEEE 802.11b. Многие производители не стали довольствоваться предложенной Инженерным комитетом максимальной скоростью и разработали собственные технологии, позволяющие повысить скорость обмена данными в два раза, однако в основе их изобретений лежит все тот же 802.11g. Стоит отметить также, что в идеале максимальное расстояние, на котором гарантируется стабильная работа, составляет порядка 100 метров (то есть как и в сети, построенной с использованием витой пары). На деле же такое бывает редко, и из-за постоянно присутствующих в атмосфере помех при разном Wi-Fi устройств даже на половину приведенной выше дистанции, значительно снижается качество сигнала. Функционирование беспроводной сети возможно по

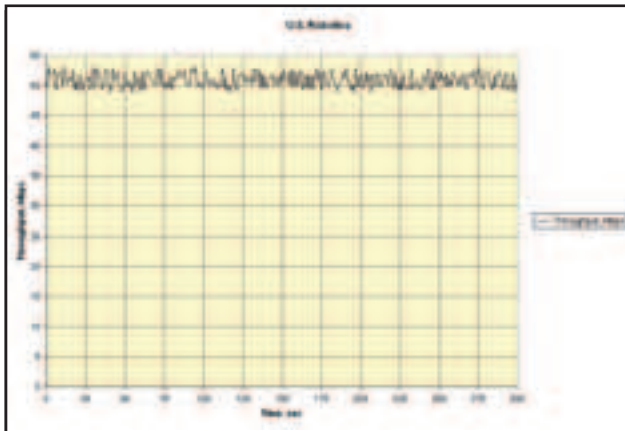
двум схемам: 1) с использованием точки доступа (AP – Access Point); 2) в независимом режиме (AdHoc). Обе эти конфигурации имеют свои плюсы и минусы, однако их рассмотрение выходит за рамки статьи. Для теста же был выбран первый тип подключения, для которого требуются как минимум два устройства – сетевая плата и собственно точка доступа. Большинство даже современных игр в многопользова-

**U.S. Robotics
USR805430 + USR805420**

★★★★★
○ \$75 + \$70

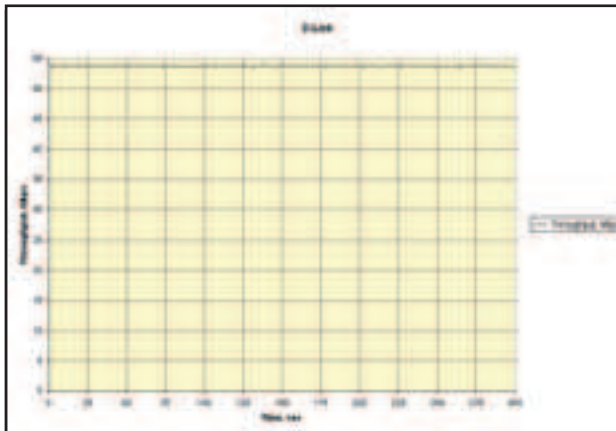


Технические характеристики	U.S. Robotics USR805430 + USR805420	D-Link DWL-2100AP + DWL-G520	Gigabyte GN-A17GU + GN-WPEAG	ASUS WL-330g + WL-167g
Номинальная пропускная способность, Мбит/с	54	54/108 (turbo)	54/108 (full duplex)	54
Поддерживаемые стандарты IEEE 802.11	b, g	b, g, g+	b, g, super g	b, g
Наличие внешней антенны	есть	есть	есть	есть
Соединение с компьютером (AP)	RJ-45	RJ-45	RJ-45/	RJ-45 + USB
Интерфейс подключения (сетевая плата)	USB2.0	PCI2.2	PCI	PCI
Сайт производителя	http://www.usr.com	http://www.dlink.ru	http://www.gigabyte.ru	http://www.asuscom.ru



**График работы связи
USR805430 + USR805420**

Небольшая «зубчатость» говорит о некоторой нестабильности сигнала, однако скорость передачи данных вполне хороша.



**График работы связи
DWL-2100AP + DWL-G520**

Ровный и стабильный график показывает высокую скорость и устойчивость сигнала.

**Список
тестируемого
оборудования**

- ❶ U.S. Robotics
USR805430 +
USR805420
- ❷ D-Link
DWL-2100AP +
DWL-G520
- ❸ Gigabyte
GN-A17GU +
GN-WPEAG
- ❹ ASUS
WL-330g +
WL-167g

тельском режиме запрашивают достаточные скромные сетевые ресурсы, поэтому и при модемном соединении (где скорость совсем уж маленькая) возможно как-то играть один на один. Но для организации множественного доступа (то есть некоторого количества человек, больше двух) самым оптимальным решением является построение беспроводной конфигурации, поскольку в этом случае не требуется прокладка кабеля к каждому отдельному пользователю. Причем настройка любого клиента происходит автоматически (при единожды сконфигурированной точке доступа), а от пользователя требуется только установить драйвера и в некоторых случаях фирменное ПО.

**МЕТОДИКА
ТЕСТИРОВАНИЯ**

Для начала изучались возможности каждого устройства: его характеристики, простота установки драйверов, качество и количество прилагающегося ПО, полезность документации, быстрота обнаружения радиосигнала, его стабильность. На втором этапе оценивались практические возможности той или иной связи и проводился ряд пятиминутных тестов, отображающих скорость работы в нескольких режимах. Величина временного интервала подобрана не случайно – среднее значение пропускной способности получить за короткий период проблематично из-

за значительных одномоментных изменений скорости. Больше же брать не имеет смысла, поскольку результат уже не изменится. В итоге мы получили график, показывающий зависимость производительности платы (в мегабайтах) от времени (в минутах). Однако этот тест является синтетическим, и чтобы оценить реальную производительность, мы запустили (по порядку) несколько игр различных жанров (Unreal Tournament 2004, Need For Speed High Stakes, Heroes IV, StarCraft) в многопользовательском режиме, где в процессе геймплея отмечались всевозможные «притормаживания» и «лаги». Исходя из перечисленных пунктов и определялась конечная оценка каждой связи.

**U.S. ROBOTICS
USR805430 + USR805420**

U.S. Robotics USR805430. На деле устройство является мостом (то есть посредником), осуществляющим доступ к беспроводной сети практически любого устройства, имеющего порт Ethernet (RJ-45). Рассмотрим подробнее, что это нам дает. С одной стороны, данный адаптер можно использовать в качестве беспроводной сетевой карты для компьютера (будь то ноутбук или настольный вариант) либо принтера (процесс конфигурирования очень прост – логика платы сама найдет точку доступа и определит нужные параметры). С другой – возможно подключение таких устройств, как игровая консоль (например, Xbox, PlayStation 2). Удобство очевидно –

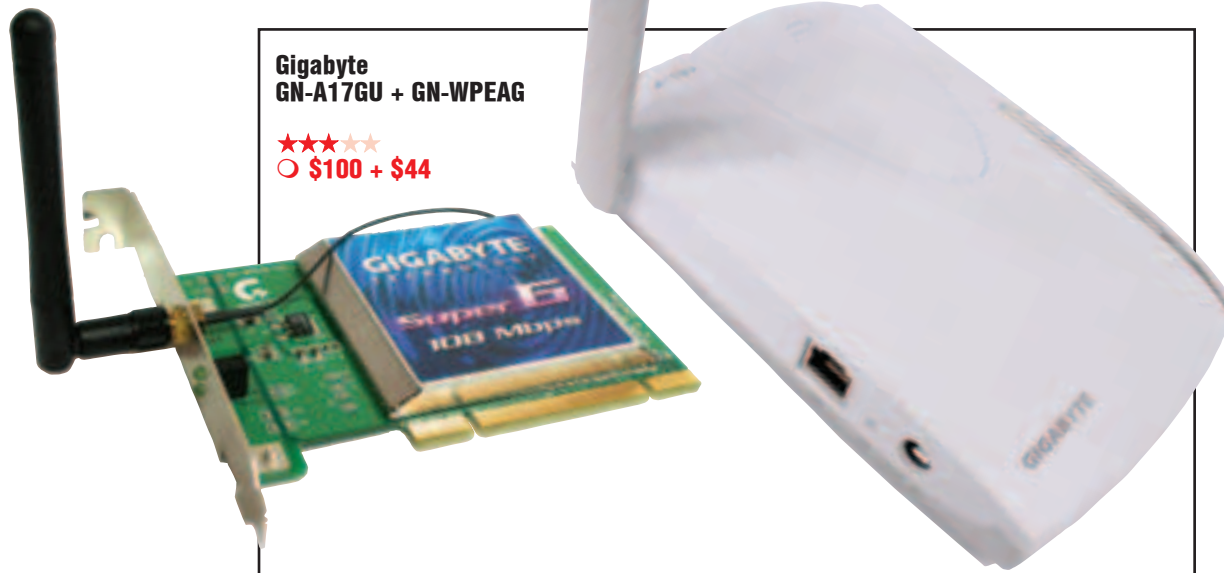
вместо того чтобы протягивать провода и разбираться с правильностью обжимки сетевого кабеля для организации сети между игровыми консолями или компьютерами, легче организовать радиосоединение. Причем в этом случае гораздо проще подсоединять других пользователей к уже организованному «сообществу». С помощью Wi-Fi можно соединять PC или приставки не только между собой, но и открыть для них выход в Интернет.

U.S. Robotics USR805420. Вариант классической сетевой платы, подключающейся посредством порта USB 2.0 (что обеспечивает достаточно высокий показатель скорости обмена информацией с компьютером). Данный адаптер работает по стандарту IEEE 802.11g, т.е. при его ис-



**D-Link
DWL-2100AP + DWL-G520**

★★★★★
○ \$95 + \$40



**Gigabyte
GN-A17GU + GN-WPEAG**

★★★★★
○ \$100 + \$44

пользовании пиковая нагрузка сети может достигать 54 Мбит/с, чего вполне достаточно для множества современных игр. Полезной является функция обновления микропрограммы (прошивки) устройства, поскольку при дальнейшем развитии технологии Wi-Fi это позволит быстро перейти на более высокие скорости. Корпус адаптера достаточно мал, из-за чего антенна сделана внешней. При этом она оказалась довольно миниатюрной и малоподвижной (всего одна степень свободы), что в некоторой степени сказалось на результате теста.

USR805430 + USR805420. Существующий Profile Manager, прилагающийся к USR805420, и web-интерфейс конфигурирования USR805430 максимально упрощают процесс наладки связи между этими устройствами, вследствие чего не требуется знания сетевой адресации, а соединение можно получить уже через несколько минут после вскрытия коробок. Опробование этой связки на деле в различных режимах работы показало, что это весьма неплохое и удобное решение для построения домашней беспроводной сети. Высокая скорость передачи и стабильный сигнал снижают до минимума вероятность дисконнектов или «лагов» во время игры.

**D-LINK
DWL-2100AP + DWL-G520**
Link DWL-2100AP. Производительная точка доступа для

организации высокоскоростного соединения и обеспечения взаимодействия большого количества клиентов, причем номинальную пропускную способность в 54 Мбит/с можно легко повысить в два раза, активировав турбо-режим в настройках. Однако для того чтобы реализовать обмен данными со скоростью до 108 Мбит/сек, требуется наличие означенной функции и у сетевой платы, установленной на рабочей станции. Из особенностей DWL-2100AP стоит отметить его многофункциональность – поддерживается работа в разнообразных режимах, позволяющих использовать AP и в тех случаях, когда требуется соединение в качестве клиента. Технологии встроенной защиты (среди которых присутствуют WPA, аутентификация 802.1x, Pre-Shared Key) полностью обезопасят передаваемую по сети информацию, а аппаратный DHCP-сервер избавит от необходимости вручную указывать сетевые настройки для каждого вновь подключающегося к беспроводному соединению компьютера.

D-Link DWL-G520. Выбранный адаптер полностью совместим с представленной выше точкой доступа (то есть имеется поддержка турбо-режима с максимальной скоростью передачи данных до 108 Мбит/с) и предназначен для использования в настольных системах. Интересным решением является съемное крепление к системному бло-

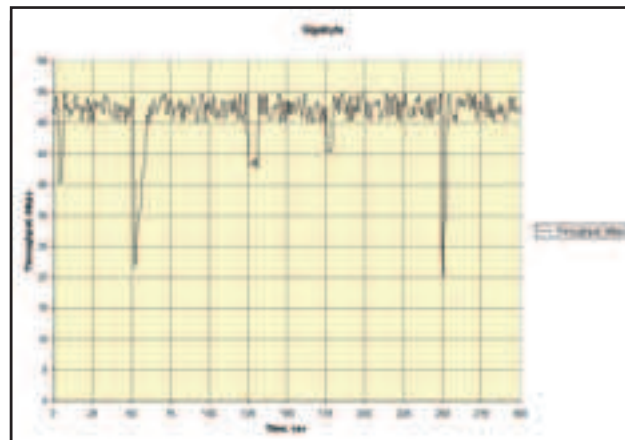
ку (есть еще и дополнительная панель меньших размеров), что позволит устанавливать плату не только в полноразмерных компьютерах, но и в компактных Varebone'ax. Металлическое экранирование основной части сетевой карты избавит вас от возможных помех, а съемная внешняя антенна может быть заменена на более мощный вариант.

DWL-2100AP + DWL-G520. Установка и подключение как точки доступа, так и адаптера не вызвала каких-либо проблем – все драйвера и прилагающееся ПО интегрировались в ОС, и после обязательной перезагрузки компьютера сетевая плата определила сигнал и подключилась к AP. Сначала мы испробова-

ли штатный режим (54 Мбит/с), в котором очень порадовали высокие уровни стабильности сигнала и скорости передачи данных (параметры приближены к теоретически возможным). Активация же функции «турбо» немного снизила качество передачи (что выразилось в наличии «зубчатости» на графике), зато скорость оказалась практически максимальной, то есть 4-5 Гбайт информации можно передать примерно за 5-7 минут. Хорошее решение для организации игровой сетки, поскольку никаких, даже малых задержек замечено не было.

GIGABYTE GN-A17GU + GN-WPEAG

Gigabyte GN-A17GU. При разработке этой точки доступа применено интересное решение – поддержка работы сразу двух типов беспроводных сетей. Встроенный чип выполнен по спецификации IEEE 802.11b/g, дополнительный же слот (скрывающийся под съемной крышкой) обеспечивает возможность подключения сетевой карты стандарта PCMCIA, функционирующей на частоте 5 ГГц, то есть в режиме IEEE 802.11a. Это же дополнение в будущем, возможно, поможет перейти на более быстрый вид обмена информацией. Но увеличить скорость (до 108 Мбит/с) по стандарту Super G можно уже сейчас, обновив управляющую микропрограм-



**График работы связки
GN-A17GU + GN-WPEAG**

Постоянные «провалы» говорят о нестабильности сигнала, прежняя скорость восстанавливается лишь через некоторое время.

му устройства. Для управления аппаратной частью комплекта можно либо воспользоваться прилагающимся ПО (весьма удобным), либо обратиться напрямую к встроенному web-серверу, содержащему конфигурационную страничку.

Gigabyte GN-WPEAG. Как дополнение к нашему комплекту идет PCI-сетевая карта, также поддерживающая режим Super G (до 108 Мбит/с), здесь тоже присутствует интересная особенность – базовым модулем является MiniPCI адаптер GN-WIAG01. Сама плата (GN-WIAG01) скрывается под экранирующей металлической крышкой, то есть устройство можно использовать и в качестве расширения для ноутбука при наличии свободного слота означенного формата. В комплекте прилагается съемная антенна, которую при больших расстояниях работы или слабым сигнале можно заменить более мощной, обеспечивающей лучшую стабильность сигнала.

GN-A17GU + GN-WPEAG. О результатах теста можно судить по представленному графику, показывающему качество приема/передачи данных. В нашем случае он несколько прерывистый, на что, вероятно, повлияло технологическое исполнение PCI-адаптера. Скорость является достаточной для игр, однако при обмене данными в больших объемах (более 1 Гбайт)

ASUS WL-330g + WL-167g

★★★★★
○ \$65 + \$40



придется подождать значительное время, поскольку при постоянных скачках сетевая карта не может резко перестроиться. Неплохо подойдет связка для организации многопользовательского режима, однако обработка большого количества пользователей (и нескольких серверов одновременно), судя по всему, приведет к некоторым «лагам».

ASUS WL-330G + WL-167G

ASUS WL-330g. Устройство построено по принципу «два в одном» – внутри небольшого корпуса нашлось место одновременно и точке доступа, и внешней сетевой карте. Однако одновременно работа возможна лишь в одном из режимов, изменение которых

происходит посредством маленького переключателя внизу. Удобным является и малый размер адаптера, который без проблем поместится даже в карман, но из-за этого разработчики не стали выводить антенну наружу, а подключить внешнюю (для более уверенного приема) не удастся. Приятным дополнением стало наличие в комплекте сумочки, куда помещаются все нужные для работы аксессуары (кабель USB, кабель с RJ-45, сетевой адаптер на 220 В). Единственным минусом является требование обязательного внешнего питания (либо через розетку, либо посредством шины USB), что не всегда удобно в дороге. Основное же предназначение такой реализации Wi-Fi-соединения – быстрота и легкость в разворачивании беспроводной сети.

ASUS WL-167g. Похожий на USB Flash-карту адаптер Wi-Fi-сети служит по большей части для работы совместно с ноутбуком, поскольку при разработке устройства применены технологии, позволяющие снизить энергию, потребляемую при передаче данных (что весьма актуально при мобильном использовании). Интересной особенностью является и наличие функции автороуминга (что присутствует не у всех рассматриваемых в тесте адаптеров), поэтому при изменении сетевого окружения драйвер сам изменит настройки на нужные. Несмотря на свои малые размеры и встроенную антенну,

чувствительность адаптера находится на высоте – даже при слабом сигнале соединение достаточно стабильно.

WL-330g + CWL-167g. Хорошие показатели работы видны из графика – практически прямая линия свидетельствует о стабильном сигнале, несколько «провалов» скорее связаны со случайными ошибками (вероятно, свою роль сыграли помехи), нежели с неким браком конструкции. Также весьма приличной оказалась и скорость передачи, приближающаяся к своему максимальному значению, сигнал от точки доступа сетевая карта поймала практически сразу, причем его уровень оказался «Excellent» (отличный). В играх, например в UT2004, изредка были замечены «замораживания» (особенно, когда перекачивались отсутствующие карты, а в этот момент заходил еще один пользователь), которые, однако, длились совсем недолго (сказались скачки, видные на графике).

Выводы

Среди протестированных комплектов беспроводной связи особо выделились два. D-Link DWL-2100AP + DWL-G520 показал наибольшую скорость и стабильность передачи данных, ему отдается награда «Выбор Редакции». А связка U.S. RoboticsUSR805430 + USR805420 получает «Лучшую покупку», как самый простой в настройке и оптимальный для игровых решений набор. ■

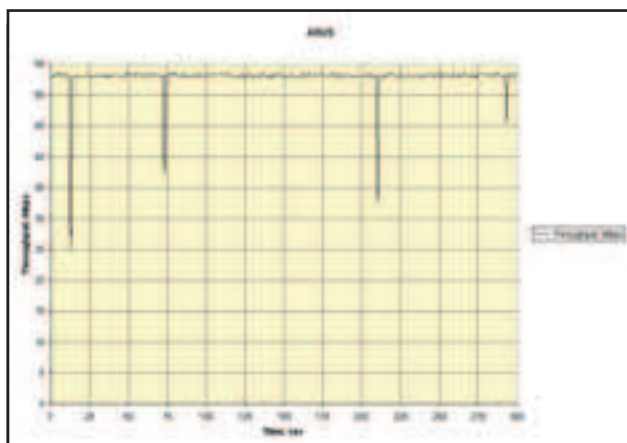


График работы связки WL-330g + WL-167g

Стабильный сигнал на высокой скорости, незначительные «зубцы» носят случайный характер.



ЭмуДайджест

Мы подводим итоги ушедшего года для мира эмуляции, рассказываем о важнейших достижениях и делимся прогнозами на будущее. Специально для читателей журнала «СИ» рассказывает руководитель сайта <http://www.romov.net>.

ВАЖНЕЙШИЕ ДОСТИЖЕНИЯ

1) SEGA DREAMCAST

После нескольких лет ожидания выхода Icarus мы уже и не верили в возможность поиграть в хиты приставки, ставшие к этому времени неэксклюзивными. Эмуляция GameCube казалась намного более реальной и желаемой, особенно при поддержке платформы компанией Sega. И вдруг – Chankast. Его первый релиз сразу позволял проходить игры целиком! Скорость работы и качество картинки потрясали. Правда, эмулятор создал многим пользователям проблемы, так как изначально работал только под Windows XP.

2) NINTENDO GAMECUBE

В то время как в ушедшем году вышел только один эмулятор Dreamcast, GameCube повезло несколько больше. Сперва стоит отметить достижения российских кодеров на этом поприще. Organic начал свои исследования еще в 2002-ом. Он понял, что HLE-методики подходят намного лучше свежим платформам с высокоуровневыми интерфейсами и забросил HLPSE, призванный эмулировать PSX на очень медленных компьютерах. Его бесценные исследования помогли многим эмуляторам GC начать свой путь. Он первым и выпустил маленький эмулятор, позволяющий играть в PONG. Дело шло довольно медленно, но верно. Dolphin вышел в самом начале года и стал тем самым примером мудрой высокоуровневой эмуляции, реализованной отличными кодерами. Несмотря на очень быстрый процессор другой архитектуры, двумерные игры (Bust-A-Move, Yoshi's Cookies) работают шустро даже на P3 800 МГц. Толком насладиться ими нам не удалось из-за отсутствия сейвов, однако посмотреть на плоды используемых технологий смогли вдоволь.

Официально разработка подошла к концу, однако, возможно, будут выпущены исходники и работу продолжит кто-то другой. Вторая версия эмулятора, вышедшая в декабре, таит в себе неизведанные глубины, которые пользователям придется исследовать уже в 2005-м.

Dolphin не стал единственным эмулятором, заслуживающим геймерского внимания. Dolwin тоже дошел до стадии «можно побаловаться с Bust-A-Move 3000». Однако настоящим шоком стал gcube, практически основанный на исходниках предыдущего проекта. Его успехи благодаря свободному времени и самоотдаче авторов (с готовенькими материалами, естественно, уже проще работать) позволили получить довольно высокую совместимость в ущерб (пока) скорости.

3) SONY PLAYSTATION 2

Качество скринов, выложенных на домашней страничке PCSX2 в 2003-м году, было потрясающим. Эмуляция сложных игр, хоть и с низкой скоростью, – это гигантский прогресс. Ведь процессоры, не имеющие аналогов в текущей архитектуре PC, требуют очень много ресурсов. На протяжении всего года геймеры могли получать неофициальные версии эмулятора, собранные разными пользователями из CVS – системы хранения и обновления исходных кодов программ. Официальная версия вышла под конец года и принесла точную поддержку сейвов и тонну исправлений. Все это в сумме очень сильно улучшило совместимость.

4) NINTENDO 64

За год вышло очень много важных обновлений для этой системы. Релиз 1964 0.9.9 попал на стык 2003-го и 2004-го, однако задолго до этого он был многократно обсужден и при-

числен к лидерам, наравне с Project64. Сюрпризом стал mupen64, также давший многоплановый скачок в качестве.

Rice зажег своим Video-плагином, который начал поддерживать невообразимое количество игр и существенно улучшил качество картинки. То же можно сказать и о Glide64, который так важен владельцам карточек с чипсетом Voodoo. За год мы приблизились к идеальной эмуляции N64, однако хотелось бы увидеть и точный софтверный плагин от Hacktraux.

5) НОВИЧКИ

В 2004-ом была заэмулирована тройка новых, но не особо известных платформ. Карманная система Watara SuperVision очень похожа на GameBoy. Ее эмулятор называется "Potator". Его создала команда, стоящая за разработкой Virtual Jaguar. Nuance, эмулятор Nuon (игровая система, встраиваемая в некоторые DVD-плееры), начал толково запускать коммерческие игры. Я думаю, что многим будет интересно посмотреть на Tempest 3000. Одной из систем, о которой так много спрашивали на форуме, была Pokemon Mini. Благодаря выпуску на GameCube игры из серии Pokemon, разработчики смогли приложить шаловливые ручки к официальному «кубовскому» эмулятору этой крохи. После раскапывания было выпущено несколько проектов, один из них нацелен на разработку новых мини-игр для этой редкой системы.

6) SEGA SATURN EMULATION

Окинув прошлогодние эмуляторы Saturn взглядом простого геймера, мы не заметим никаких изменений. Saturne хоть и показал пару картинок на своем официальном сайте за год, однако обновлен так и не был. Другие же проекты только

доползают до его уровня в плане совместимости. Некоторые из них уже запускают 2D-игры, а некоторые, например, воскрешенный SSF 0.07, замахиваются на лавры GiriGiri. Среди эмуляторов-новичков стоит отметить первый эмулятор Saturn с открытыми исходными кодами – Yabause, а также Saturnin, развивающийся неторопливо, но неуклонно. В следующем году мы явно сможем выбрать, с помощью чего запускать ту или иную игру на этой сложной системе.

7) SEGA GENESIS/MEGADRIVE

Казалось бы, чем нас смогут удивить на такой давно изученной платформе? В то время как Stef, автор Gens, заслуженно отдыхает, автор одного из самых первых эмуляторов Mega Drive – Steve, выпускает практически идеальный эмулятор (Kega Fusion) с поддержкой последней неосвоенной платформы – тандема Sega CD и 32x. Наверняка Steve Snake потратил не одну ночь на синхронизирование нескольких процессоров этого загадочного комбайна. Для него выходило всего пять игр, однако факт эмуляции является последним пиком эмуЭвереста. Остался лишь так и не освоенный картридж Virtua Racing.

8) ИГРОВЫЕ

Мы не будем перечислять все платформы, которые покорил MAME в этом году. На сайте <http://www.mame.net> можно найти красивые графики увеличения количества поддерживаемых игр. Зато хочется отметить новую версию эмулятора Sega Model 2 от ElSemi. Ничего принципиально нового в нем нет, помимо улучшенной совместимости с видеокартами за счет обновленного рендерера. К слову, тот же автор заэмулировал уникальную аркадную систему с двумя играми – Crystal System.

2004



■ Футболисты смотрятся в окошке PCSX2, как живые.



■ Высокополигональные модели Dynasty Warriors 3 отображаются грамотно.



■ Seven Samurai 20XX – ужасная игра. Но как объект для тестирования на эмуляторе вполне сгодится.

ZiNc все-таки вышел в этом году и очень замечательно поставил точку в высокоуровневой эмуляции аркадных систем на базе PS one.

ЭМУЛЯЦИЯ КОМПЬЮТЕРОВ

1) REARPC

Да здравствует король эмуляции PowerPC! Первый же релиз этого сенсационного проекта дал всем возможность насладиться альтернативной реальностью поклонников Mac. Последние версии в прошлом году позволяли устанавливать MacOS X быстрее, чем на оригинальных компьютерах. Точность и стабильность работы не ставится под сомнение – она потрясает! Почти 5 лет мы ждали момента, когда сможем посмотреть на OS-конфетку без покупки дорогостоящего оборудования. У «яблочников» «давно был VirtualPC. Мы слишком долго надеялись на Emulators Inc. & Ardi, которые кормили из года в год обещаниями. Портирование эмуляторов и софта под эту операционную систему становится тривиальной задачей, не требующей больших затрат на железо.

2) DOSBOX

Поддержку «трешек» в этом эмуляторе персоналки мы ждали давно. Теперь мы сможем поиграть в любимого «Crusader: No Regret» без покупки отдельного компа или сотни перезагрузок со сменой настроек config.sys/autoexec.bat под старыми

операционными системами. К концу года DOSbox стал намного быстрее и начал почитаться в кругу поклонников abandonware, т.е. старых игр и программ.

3) BLUEMSX

Менее чем за год этот эмулятор стал лучшим для MSX. No comments.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ИННОВАЦИИ

1) RASCALBOY ADVANCE И VBALINK

Оба эмулятора начали поддерживать одну из последних неосвоенных штукечек ручной приставки – игру по сети. Все фанаты Pokemon должны закупиться безалкогольным шампанским.

2) ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧИПЫ SNES

В этом году группа разработчиков серьезно подошла к покорению оставшихся чипов, встраиваемых в картриджи для улучшения скорости/графики. Этот проект нельзя ни с чем сравнить. Уникальные методики по сбору и анализу информации, передаваемой процессорами, наверняка найдут применение на других платформах.

3) РАСШИРОВАНИЕ ИГР С ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Не менее сложную работу проделали специалисты по аркадам, расшифровавшие кучу игр в этом году. Одной из последних покоренных платформ стала Sega System 1x.

4) PICODRIVE

Вы все еще верите в быстрые эмуляторы в наши дни? Помните первые Genecyst и KGen? Чего-то подобного смог добиться Picodrive, эмулирующий Mega Drive на мобильных телефонах Symbian.

5) REALITYBOY

Единственный эмулятор Nintendo Virtual Boy вышел из спячки и очень солидно обновился.

6) MAGICENGINE

ME доказал, что технология может совершенствоваться с годами, а эмулятор – становиться более дружелюбным к пользователям. Особенно, когда все это подкреплено деньгами.

7) ATARI JAGUAR CD

Project Tempest в первые же дни ушедшего года обзавелся давно ожидаемой и анонсируемой эмуляцией CD-игр. Улучшенный саундтрек и пара уникальных игр – все это нам знакомо по NeoGeo CD.

8) PSF

Формат консольной музыки покрывает почти все приставки. Как мы уже говорили, осталось только добавить Sega Genesis, если это, конечно, возможно.

9) HQ3X

Еще один качественный фильтр. Никто не помнит 1999-й год и фильтр Parrot из BrSMS?

10) TICKLE

Объясняет начинающим разработчикам эмуляторов азы.

РАЗОЧАРОВАНИЯ ГОДА

Мы будем ироничными и саркастичными и дадим вполне объективный анализ ситуации.

ТАК И НЕ ВЫПУСТИЛИ:

- SuperModel (не рассказывайте нам о том, что для эмуляции Sega Model 3 потребуется 40 ГГц, нам не нужна низкоуровневая эмуляция всего на свете – посмотрите на Nebula M2)
- MagicEngine PC-FX (столько ждали, дождалась ME1.0, подождет еще годик).
- Ardi. Компания умерла. Больше никаких сказок про эмуляцию PowerPC.
- DeJap. Молчание. Где переводы игр с японского?
- Icarus/ChooDo. Забудьте. Их уже не будет.

ТУПИК:

- Satourne. По всей видимости, разработчику надоело до чертиков его непонятный эмулятор.
- sxbx. Хотели бы – сделали бы. Смотрим на Xeop, доказавший это.

ПОТЕРИ:

- FakeNES. А ведь столько надежд возлагалось на ex-команду ZSNES...
- Dolphin. Уже уходишь?
- FCE Ultra. Король умер, да здравствует король!

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 всем вопросам подписки
8-800-200-3-999
(включая абонентов МТС,
Билайн, Мегафон)

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 _____ 2005 г.

Доставлять журнал по почте на домашний адрес
 Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
 Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*
 (отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

дата рожд. г.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) код _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

Кассир

Квитанция

Кассир

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 _____ 2005 г. _____
 Ф.И.О. _____
 Подпись платателя _____

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 _____ 2005 г. _____
 Ф.И.О. _____
 Подпись платателя _____

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: 924-96-94;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с декабря.

По всем вопросам по подписке можно звонить бесплатно по телефону 8-800-200-3-999.
С 1 января 2005 года открыт бесплатный доступ для абонентов сети МТС, БиЛайн, Мегафон.

Подписка для юридических лиц

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.

www.interpochta.ru



Без малого два года назад, в 136-ом номере «Страны Игр» (седьмом за 2003 год) на этом самом месте была опубликована статья «Мы развеиваем мифы!». Развеели так, что и духу не осталось. Новое время диктует новые заблуждения, и мы, глубже пронзая разумом японскую поп-культуру, вынуждены взяться за свежую дозу мифологии. «Манга» – это кто?

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Под редакцией
Валерия «А. Купера» Корнеева
valkorn@gameland.ru



■ Ранма 1/2 ■ Мангака: Румико Такахаси, 1987 ■ Издатель: «Сакура-Пресс» ■ Наш рейтинг: ★★★★★

Пол Ранмы

Добрую половину японского культурного экспорта занимает аниме. Мультипликация – товар понятный, мы приучены к нему с детства и готовы воспринимать без лишних пояснений. Куда как хуже обстоят дела с мангой. Вид комикса не вызывает мгновенного узнавания, и в обычном человеке вместо подспудного любопытства поднимается рефлекторное неприятие «это что за дрищ?». Отсюда и пошел еще один миф – о том, что (более распространенное у нас) аниме и в Японии считается влиятельнее, популярнее, круче манги. Ничего подобного. Ни-че-го-шень-ки. Первое издание двадцать четвертого тома манги One Piece (мы непременно расскажем об этой бесподобной пиратской саге в одном из следующих выпусков рубрики) вышло тиражом в 2520000 экземпляров. Два с половиной миллиона! Оцените масштаб: в стране с населением в



сто двадцать миллионов том этой манги приобрела каждая десятая семья, плюс как минимум столько же прочитали главы One Piece в еженедельном Shonen Jump и решили не тратить на отдельную книжку – на все вкусы) стоят сущие копейки: меньше пятидесяти рублей за номер толщиной в две сотни страниц. Охват аудитории потрясающ – мангу читают бизнесмены и домохозяйки, школьники и студенты, якудза и ученые; читают в метро, по дороге на работу, в школу, дома, у друзей, читают запоями, так, как не снилось «7 дням», «Московскому Комсомольцу» и Борису Акунину вместе взятым. Именно в манге обкатываются новые идеи, и признак успеха сериала известен – если на его основе появляется аниме, значит, популярность



РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

Как сообщили нам издатели, «Ранма 1/2» будет продаваться в крупных книжных магазинах по всей России. В примечаниях к первому и второму томам читатель найдет краткую историю манги, биографию Румико Такахаси и описание сохраненных в переводе японских именных суффиксов. Книга выходит в мягкой обложке, в формате стандартного японского танкобона (тома манги) — это примерно 13x19 см. В зависи-

мости от успеха «Ранмы 1/2» планируется запуск еще нескольких известных и популярных за рубежом манга-сериалов. Каких именно — тайна за семью печатями.



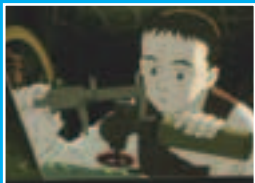
КТО НЕ ПОБЫВАЛ В КИТАЙСКИХ ПРОКЛЯТЫХ ИСТОЧНИКАХ — ТОТ ДУРАК! А КТО ПОБЫВАЛ, МЕНЯЕТ ОБЛИК, КАК ТОЛЬКО КОСНЕТСЯ ХОЛОДНОЙ ВОДЫ.



► Доказано наукой: POKEMON вызывает рак. Нью-йоркские ученые обнаружили новый ген, который, будучи аберрантным, может вызвать заболевание раком. Ген назвали «покемоном» как сокращение от POK Erythroid Myeloid Ontogenic. Поражаемся буйной фантазией яйцеголовых и ожидаем открытие как минимум гена GUNDAM, ответственного за любовь к шагающим роботам у четырнадцатилетних японских школьников.



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ — ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете трейлер фильма Steamboy; клип When I'm with You, смонтированный из сцен телесериала по Ranma 1/2; вступительный ролик к сериалу Midori no Hibi; видеоклип на композицию Listen to My Heart группы BoA. Кроме того, мы публикуем супер-бонус: работы победителей AMV-конкурса ассоциации AKROSS. Отчет о нем также читайте на диске.

пришла. Режиссеры, художники, аниматоры и сценаристы важны, но внешний вид сериала в первую очередь задает именно мангака-творец, мангака-демиург, который стоит у истоков мира. Каверзный вопрос: «Почему же, если манга и вправду хороша, мы ничего о ней не слышим»? Разобрать-

ся несложно: для понимания манги нужно владеть простейшей графической культурой, уметь настраивать себя на нужный лад, понимать систему образов и не бояться читать буквы, слова и предложения. Для восприятия аниме нет никакого барьера: усевшись перед экраном, погрузиться в происходящее можно

за считанные секунды. Поэтому и легальное аниме уже продается в любом крупном видеомагазине, а манга только вступает на наш рынок. И весь сегодняшний (праздничный!) выпуск рубрики посвящен первому в современной истории (советский мега-релиз «Босоногого Гена» в расчет брать не будем) выходу

► Джеймс Кэмерон продолжает разбалтывать секреты о далекой и прекрасной экранизации манги Battle Angel Alita. По его словам, фильм задуман как первая часть трилогии. «Если картина окажется успешной, снимем еще. Ну а если не окажется, на нет и суда нет», — простецки объясняет свою позицию режиссер. «Я хочу снять темный, мрачный, безысходный фильм — в рамках разумного, конечно. Никакого архауса, боже упаси».

► Новости для тех, кому понравилась изданная в России «Агент Наджика». Рядовой японский любитель трусиков спросил на форуме Studio Fantasia, а не будет ли создано продолжение этого замечательного сериала. На что получил ответ от сотрудников студии, что, мол, ваш любимый режиссер Кацухико Нисидзима сейчас с головой ушел в работу над новым, оригинальным, не объявленным еще аниме. Официальные лица делают вид, что ничего не было, и держат рот на замке. Следим за развитием событий.



РУБРИКА У НАС ВЫШЛА ЦВЕТАСТАЯ, НО НЕ ПУГАЙТЕСЬ: САМА МАНГА «РАНМА 1/2» ПРАВИЛЬНАЯ, ЧЕРНО-БЕЛАЯ.



SUPER ShortNews Turbo Edition

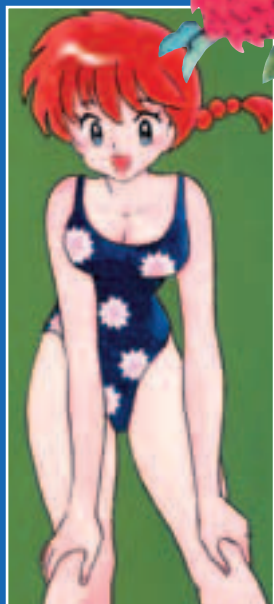
► **Официальный сайт CLAMP** пополнился новостями о телесериале по манге Tsubasa RESERVoIR CHRoNICLE. Во-первых, название будет сокращено до Tsubasa Chronicle или даже просто Tsubasa («Крылья»). Во-вторых, сериал будет анимирован на студии Bee Train под руководством Масимо Коити (эти люди подарили нам .hack//SIGN, Noir и Madlax). В-третьих, вступительную песню поет Котани Кинья, звезда саундтрека Gravitation, а финальную композицию исполнит ненуждающаяся в предствлении Маая Сакамото. С такими амбициями – только в путь! Ждем не дождемся.



► **Почтовый голубь** принес шокирующее известие: объявлен сиквел к свежему фильму Хаяо Миядзаки Howl's Moving Castle – это при том, что мастер за всю свою карьеру не снял ни одного продолжения. Новость оказалась полуправдой: «сиквелом» обозвали выставку «Большой цирк открывает двери» в Токийском Музее Современного Искусства. Представленные в экспозиции механические куклы персонажей покажут, что произошло с героями фильма после окончания картины. Это первая посвященная аниме выставка, которая задержится в залах Музея на сто дней кряду.



«АКВАРЕЛЬНЫЙ» СТИЛЬ РИСУНКА НЕ ХАРАКТЕРЕН ДЛЯ АНИМЕ: НА ТАКОЕ ОБЫЧНО БЮДЖЕТА НЕ ХВАТАЕТ.



манги на русском языке. «Ранма 1/2» в России – больше, чем сериал. В честь него был назван первый русский клуб любителей аниме, на нем выросло целое поколение русских и японских отаку, оно породило десятки подражаний и сделало мангаку Румико Такахаси миллионершей. Сумасшедший успех манги привел к появлению аниме, которое чуть было не вылетело из телепрограммы, но воспряло и продержалось на экранах семь сезонов и полторы сотни серий. Приложившие к нему руку актеры озвучки застолбили себе ведущие места в индустрии на многие годы вперед, и каждый персонаж впечатался в сознание аудитории, чтобы остаться там уже навсегда. Вот он, Ранма, – крутой бронет, мастер боевых искусств. Полейте его холодной водой и вот она, Ранма – стержовная рыжая девчонка. В сторону мистическую лабуду: большинство персонажей «Ранмы 1/2» побывали в Китае, в проклятой долине горячих источников и напреслились на личную неприятность. Один обращается в панду, другой в утку, третий в черного поросся, а в чело-вечьем обличе все – ловкие, сильные, заносчивые мальчишки. Ровно половину сериала отъедает комедия положений, которая стартует, когда Ранма-парень по воле отца оказы-

вается обвенчан с Акане Тендо, премилой девчушкой, спортсменкой, красавицей. Скрывать свою тайну у Ранмы получается недолго, и пошло-поехало: шутки с переодеваниями, мечтающие о сердце мальчика-Ранмы соперницы и увлеченные девчонкой-Ранмой соперники, завязанные узлом отношения между полами и совершенно непошлый туалетный (скорее, банный) юмор. Вторая половина истории – изобретательные, увлекательные перепалки между Ранмой и валяющимися на его голову недоброжелателями из мира боевых искусств. Сверхпопулярный в конце восьмидесятых Dragonball Z наложил свой отпечаток, но серьезными в «Ранме 1/2»

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с издательским домом «Сакура-пресс» разыгрывает два первых тома русского издания манги «Ранма 1/2». 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 марта.

Вопрос:
Как называется школа, где учатся конькобежцы-фигуристы Адзуса и Микадо из «Ранмы 1/2»?

1. Колхоз
2. Гипноз
3. Овцесовхоз

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).



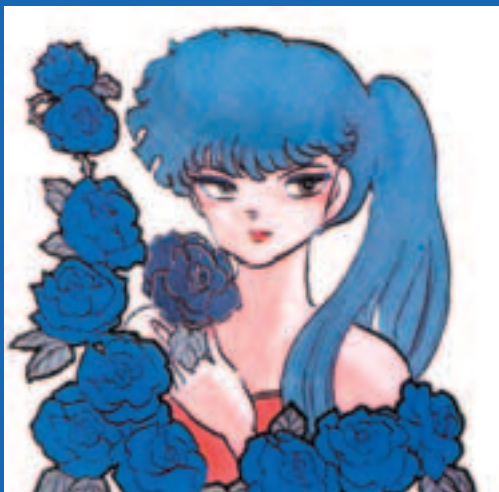
Очередной Победитель!

DVD с аниме «Корабль-призрак» получает Плазунов А. из Новороссийска. Гигантский робот и в самом деле назывался Големом.





бывают только мексиканские дуэли. Когда дело доходит до мордобития, начинается сущий кавардак. Румико Такахаши сделает восточное единоборство из чего угодно. В ход идет боевое фигурное катание, боевая художественная гимнастика, боевой велоспорт, боевая выпечка блинов – фантазия мангаки не знает границ. В «Ранме 1/2» нет ни положительных, ни отрицательных героев, куча персонажей варится в огромном котле человеческих отношений, где не каждый знает, в кого превращается вот этот наглый черный свин, зато все прекрасно осведомлены о размере груди девушки-Ранмы. Ни на секунду не становясь серьезной, манга содержит все, что нужно правильному мальчишескому сериалу; здесь предостаточно девчонок на все вкусы – персонажей, которых обожают японцы от мала до велика. На пике популярности сериала дошло до того, что актрисы озвучки собрали группу, ездили по стране с концертами и пользовались невероятным успехом. Сюжетный клубок «Ранмы 1/2» японцы разматывали на протяжении девяти лет и тридцати восьми томов манги, с 1987 по 1996 годы. Усилиями дружественного нам молодого издательского дома «Сакура-Пресс» сериал легально стартует в России сегодня, сейчас. Сколько лет ему потребуются, чтобы покорить родину слонов? Начало отсчета: февраль 2005. ■



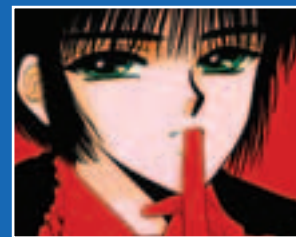
Tokyo Babylon

■ Режиссер: Койти Тигира, 1992 ■ Наш рейтинг: ★ ★ ★ ★



На обложке издания красуется смелое заявление: «Приквел X/1999». Это рекламная уловка: события двух фильмов действительно разворачиваются в общей вселенной, а персонажи в самом деле переключались из одной сюжетной линии в другую. Но Tokyo Babylon, одно из первых произведений группы художниц CLAMP (не путать с арт-группой LAMP), было создано задолго до начала бесконечной истории X. В двух эпизодах мини-сериала Tokyo Babylon показан самодостаточный кусочек манги, поясняющий отношения Субару Сумераги и Сейсири Сакурадзукамори, которые продолжатся позже, в X. И о самом

аниме Tokyo Babylon: тонко, стильно, красиво, но уже старовато и не так захватывающе, как десять лет назад. Это аниме уверенно занимает второе место среди драматичных экранизаций творчества CLAMP (после X/1999). Больше их, драматичных экранизаций, и не было.



Battle Arena Toshinden

■ Режиссер: Масами Обари, 1996 ■ Наш рейтинг: ★ ★



Не так-то уже и просто найти сейчас геймеров, знававших игры серии Battle Arena Toshinden в лицо. Незамысловатые файтинги вымерли через год после выпуска этого сериальчика, и два эпизода аниме Battle Arena Toshinden так же беспробудно серы, как их игровые предки. Здесь слабый сюжет, словно единый для всех бойцовских аниме, скучные, недоанимированные драки, незапоминающаяся музыка и ровно одно достоинство: то и дело проскакивающие в кадре девичьи прелести. Мы давно уже уносимся в мыслях к аниме об игроках в файтинги, где рисованные сцены

сочетались бы с кадрами из живого геймплея. И зрителям хорошо – узнаваемые персонажи, удары и уловки, непринужденное обучение игре, – и аниматорам гора с плеч. Этому новаторству мы дадим зеленый свет. А пока – твердая «двойка».



Slayers: Book of Spells

■ Режиссер: Хироси Ватанабе, 1996 ■ Наш рейтинг: ★ ★ ★ ★



По секрету всему свету: компания MC Entertainment собирает выпустить в этом году телесериал Slayers, и первый диск веселой фэнтези-эпопейки вот-вот должен поступить в продажу. Slayers: Book of Spells – несколько другое аниме. Основная ветка телесериалов (Slayers, Slayers Next и Slayers Try) рассказывает о приключениях позитивной волшебницы-недомерка Лины Инверс, туповатого блондина-мечника Гаурри Габриева, химеры Зелгадиса и неумехи-клирика Амелии, а сюжетная линия OVA-сериалов и полнометражных фильмов по Slayers затянута вокруг той же

Лины и пышногрудой магички Наги. О странствиях последних и повествует Book of Spells – сборник из трех жизнерадостных, задорных историй на банальные темы негероического фэнтези, изображенных со свойственным всему сериалу огоньком.



НАША ЛЕТОПИСЬ:



фото Алекс Федоренко-Малышев www.afm.spb.ru

11 августа 2002 года. Фестиваль "Нашествие". Ипподром г. Раменское. Игнур и Гарик Сукачев обсуждают совместное выступление. Лидер "Неприкасаемых" только что попробовал себя в качестве бэк-вокалиста "Ленинграда".



101.7fm
НАШЕ
РАДИО

Наше
С. Лыткин
Гарик

Наше Радио
Гарик
Long Live Rock'n'Roll



Один в темноте Alone in the Dark

10
МАРТА
РОССИЙСКАЯ
ПРЕМЬЕРА

■ РЕЖИССЕР: Уве Болл

■ ЖАНР: экшн/триллер/хоррор

■ В РОЛЯХ:

Кристиан Слейтер, Тара Рейд, Стивен Дорфф

Трепещите игроманы! Уве Болл идет! Поразив нас «оригинальной» переработкой House of the Dead, недожонного дарования немецкий режиссер заготовил другой «шедевр» — «Один в темноте». На этот раз Болл решил надругаться над Alone in the Dark.

Автор:

Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



Эзварт Карнби — последняя на сегодня роль Кристиана Слейтера. Следующий проект с его участием, «Лицанья на воровство», находится на этапе подготовки к съемкам.

Эдвард Карнби (Слейтер), детектив, специализирующийся на делах, связанных с паранормальными явлениями, начинает новое расследование. Загадочная смерть одного из его друзей — лишь начало цепочки ужасных событий... В одном из своих недавних интервью Уве Болл заявил, что, дескать, любой режиссер, планирующий снять фильм в жанре «хоррор-триллер», сталкивается с громадными проблемами. Согласно его заявлению, «ужасы» давно уже превратились в самопародию, набитую клише, стереотипными поворотами сюжета и ходульными персонажами, кочующими из одного хоррора в другой триллер. И что, мол, даже при таком раскладе господину Боллу удается найти несколько «изюми-

нок», которые превращают любую его работу в торжество креативности и вкуса. вспомните, например, реактивных зомби или супердлинную сцену битвы из «Дома мертвых» — по словам режиссера, многие из его коллег по обе стороны океана уже обзавидовались подобным находкам до невменяемого состояния. Что ж, попробуем разобраться, что за «изюминки» приготовил для нас в самых неприметных местах своей второй videogame-экранизации талантливый мистер Болл. Первые ругательства вылетели из уст людей, приобщившихся к святой святых — сценарию «Один в темноте». Смелчаки, которые попытались вникнуть в суть происходящего, отметили несвязность сюжета, нелогичные переходы от эпизода к эпизоду и жанро-

вую неопределенность будущей картины. Как говорится, то ли психологический триллер, то ли мистический хоррор. А может и археологический экшн. Потом появились ничем не примечательные трейлеры, которые только усилили сомнения. Согласитесь, ролик к хорошему фильму вряд ли будут нарезать на кадры — сегодня безумным мельтешением уже никого не удивишь. Наконец, вести с предварительных показов расставили все знаки окончательно. Оказалось, главный борец с клише и стереотипами в кино вспомнил в своей новой работе все — от «28 дней спустя» до «Чужого против хищника». Кроме этого, Болл, основываясь, по видимому, на опыте «Дома мертвых», зазомбировав всех главных героев (если вы когда-нибудь присутствовали на спектакле школьного драмкружка, то поймете, о чем я) и, конечно же, не преминул воспользоваться тем самым суперсценарием (ну не судьба была доработать этот литературный «шедевр»).

...В ближайшее время Уве Болл планирует выпустить три новых фильма по мотивам известных видеоигр. Уже в этом году выйдет экранизация Bloodrayne (съемки окончены). Премьера двух других картин — Hunter: The Reckoning (подготовка к съемкам) и Far Cry (анонсирован выход) — назначена на 2006 год. Мы вас предупредили. ■

КИНОФАКТЫ

Основа всех основ

В основу «Дома мертвых» лег сюжет известного бестселлера House of the Dead. Пробразом же «Одного в темноте» является последняя часть сериала Alone in the Dark — The New Nightmare, созданная студией Darkworks и изданная Atari.

Он даже и не подозревал

Известно, что разработчики Alone in the Dark во время работы над игрой вдохновлялись произведениями классика хоррор-жанра Говарда П. Лавкрафта.

А в это время где-то в Канаде

Огромную помощь в подготовке фильма оказали власти Ванкувера. По их указанию центр города некоторое время был полностью перекрыт. К тому же муниципалитет не чинил препятствий и при съемках в окрестностях Ванкувера — что еще нужно для спокойной работы.

Знает ли Уве?

Обязанности координатора спецэффектов во время создания фильма выполнял Джон Слип. Он же работал над «Домом мертвых», «Очень страшным кино-3» и «Женщиной-кошкой» (выводы сделайте сами).

Обознатушки

Снятый в 1982 году хоррор с тем же названием не имеет никакого отношения ни к игре, ни к работе Болла. Сюжет старого ужастика повествует о пациентах сумасшедшего дома, сбжавших от своих мучителей и жаждущих отмщения.





Турецкий гамбит

24
ФЕВРАЛЬ
РОССИЙСКАЯ
ПРЕМЬЕРА

■ РЕЖИССЕР: Джаник Файзиев
■ ЖАНР: детективный экшн

■ В РОЛЯХ:
Егор Бероев, Ольга Красько, Александр Балуев,
Александр Лыков, Марат Башаров, Дмитрий Певцов,
Гоша Куценко

«Турецкий гамбит» не совершает революцию в отечественном кино. Он лишь продолжает дело, начатое в «72 метра», «Водителя для Веры» и «Ночном дозоре».



Их пути случайно пересекаются. Одна из красивейших девушек Петербурга и подающий надежды молодой титулярный советник волею судеб оказываются вовлеченными в странные события. Варвара Суворова, отправившаяся на русско-турецкий фронт к своему жениху, и Эраст Фандорин, спеша-

щий в штаб российских войск с важным донесением, начинают собственное расследование тайного заговора... Среди козырей дебютанта Файзиева – надежный литературный первоисточник, акцент на исторически точном (даже дотошном) воспроизведении событий того времени и

актерский состав достаточной «звездности» (хотя некоторые кандидатуры все же вызывают сомнения). Добавить убедительности происходящему на экране призваны тщательно проработанные визуальные эффекты. «Турецкий гамбит», по-видимому, будет первым отечественным фильмом, над которым SFX-специалисты трудились с самого начала съемок. Результат – в окончательную версию фильма вошло более 200 кадров со спецэффектами.

Есть определенная надежда, что экранизация еще одного акунинского романа не только окажется более жизнеспособной, чем ее предшественник (тот самый «Азazel»), но и станет одной из самых заметных отечественных работ 2005 года в жанре «серьезное кино». ■

КИНОФАКТЫ

На съемках, как на войне
Егор Бероев (роль Фандорина) во время съемок оказался рядом со случайно взорвавшимся пиротехническим устройством. К счастью, актер избежал серьезных травм и отделался царапинами на лице.

С чего начинался "Гамбит"
«Турецкий гамбит» – первый полнометражный кинофильм Джаника Файзиева. До этого режиссер работал только на телевидении. Среди его наиболее известных работ – «Старые песни о главном-2» и сериал «Остановка по требованию-1,2».

А зачем нам TV
Первоначально «Турецкий гамбит» задумывался как четырехсерийный телефильм. Однако после начала производства было принято решение снимать полнометражный кинофильм. Тем не менее, от телесериала никто не отказывался и, скорее всего, некоторое время спустя после широкого проката на основе снятых материалов будет запущена и TV-версия фильма.

■ 2004 ■ Премьер Видео Фильм ■ 2.35:1 (анаморф) ■ DD 5.1, DTS (англ) ■ субтитры (рус/англ) ■ бонусы: аудиокomentarии, фильмы о съемках, галереи дизайна, интерактивные карты

Властелин колец: Возвращение короля

The Lord of the Ring: The Return of the King

■ РЕЖИССЕР: Питер Джексон
■ ЖАНР: фэнтези/экшн

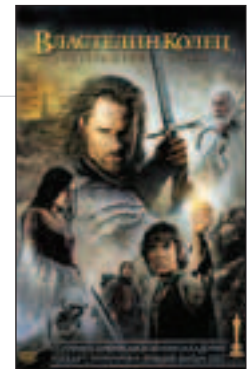
■ В РОЛЯХ:
Вигго Мортенсен, Элайджа Вуд, Иан Маккеллен,
Орландо Блум

В то время как Сэм и Фродо пробиваются к Ородруину, остальные члены Братства готовятся к последней битве... That's all, folks! Вот и закончил-

ся LOTR – поклонникам киносаги остается только приобрести великолепную изданную режиссерскую DVD-версию «Возвращения короля».

диск: И чего тут только нет! «Удлиненный» почти на час фильм размещен на 2 дисках и включает кучу аудиокomentarиев, а на двух других DVD... За-ле-жи! Около трех десятков документалок, фото- и дизайн-галереи,

интерактивных карт – смотреть не пересмотреть! Имейте в виду, что «Возвращение» издано в двух вариантах. В коробке с более крутой версией вы найдете еще один DVD (симфония «Властелин Колец» от маэстро Говарда Шора) и макет Минас-Тирита. Удивляйтесь невероятному качеству картинки, звука и... отсутствию русского дубляжа. Всем читать субтитры! ■



■ 2002 ■ R.U.S.C.I.C.O. ■ 1.66:1 ■ DD 2.0 (рус; синхрон), DD 2.0 (испанский) ■ субтитры (рус) ■ бонусы: анонсы DVD

Меркано-марсианин

Mercano, el marciano

■ РЕЖИССЕР: Хуан Антин
■ ЖАНР: фантастика/анимация

■ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ:
Хуан Антин, Айар Бласко, Алехандро Наги, Грасиела Боргес

Оказывается, жажда мести знакома даже жителям Марса. Меркано (марсианин) спешно покидает Красную Планету, чтобы отомстить за любимую

животину, раздавленную обломками спутника, присланного с Земли... Среди основных причин успеха полнометражного аргентинского мультфильма обычно называют оригинальное исполнение, сочетающее 3D-анимацию и «плоскую» графику, а также популярный ныне антиглобалистский сюжет. Но не стоит забывать о самом важном. Настоящий юмор – явление

интернациональное. Именно поэтому работа Антина заставляет смеяться и русского, и аргентинца.

диск: Если сам мультфильм неподдельно восхищает, то диск вызывает совершенно иные чувства. Далекая от идеала картинка («letterbox», дефекты пленки и оцифровки) «дополнена» низкокачественным звуком. Почувствуйте себя в советском кинотеатре! ■





Дэвид Вебер
«Путь Эскалибура»

■ **ЖАНР:** фантастика
■ **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2005 года

Середина XIV века, английская эскадра под командованием лорда Кэтуолла направляется к берегам Франции. Неподдалеку от Нормандии эскадра попадает в шторм, и корабли один за другим терпят бедствие. Никому, кажется, не спастись от ярости разбушевавшейся стихии, но в самый последний момент происходит чудо. Над остатками эскадры появляется инопланетный корабль и спасает гибнущих англичан. Однако движет пришельцами вовсе не сострадание. Им до зарезу нужны отважные английские лучники, заковананные в сталь латники и рыцари на боевых конях...

Есть так называемый «рецепт авторского успеха», который работает всегда. Мало того, чтобы твои книжки были достаточно высокого качества, ты должен еще выдать как можно больше книг в максимально сжатые сроки. И тогда приходит популярность. А после, как правило, ты уже снижаешь темп, да и качество книг зачастую падает. Но это ни в коей мере не относится к Дэвиду Веберу. Наверное, поэтому он на вершине. В западных книжных магазинах каждая его новая книга стоит на полках, куда помещаются только самые престижные и актуальные бестселлеры (вроде книг Стивена Кинга, Сидни Шелдона и иже с ними). Согласитесь, это кое-что означает. Роман «Путь Эскалибура» не входит ни в какие циклы. Это абсолютно отдельное произведение. Быть может, когда-нибудь Дэвид Вебер его и продолжит. Ведь такая благодатная тема: наши (ну, хорошо, хорошо, английские, но они ж все равно наши, земные!) рыцари покоряют вселенную... ■



Джулия Чернеда
«Темная сила вселенной»

■ **ЖАНР:** фантастика
■ **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2005 года

Сира Морган, самая могущественная представительница таинственной расы, называемой Кланом, скрывается от предавших ее сородичей на провинциальной планете вместе с Джейсоном Морганом, человеком-телепатом. Однако в тот миг, когда ее новая жизнь уже, казалось бы, начинает входить в спокойное русло, прошлое вдруг настигает ее, жестоко и неумолимо. Месть кажется единственным, что ей еще осталось, но, отправив Моргана вернуться в родную планету, она осознает, какую чудовищную ошибку сделала. Ошибку, которую, быть может, ей еще удастся исправить... Лоис Макмастер Буджолд назвала Джулию Чернеду самым перспективным современным фантастом Америки.

В 2004 году в свет вышли уже две книги Джулии Чернеды. Естественно, реакция на них не замедлила последовать. Мнения читателей разделились: кому-то очень понравилось, кто-то был жестоко разочарован. Давайте же определимся, введем систему координат. Не ищите в этих книгах комплексных ксенонфликтов, размышлений о природе мира, сложных ассоциативных связей и прочего, прочего! Их там просто нет. У Джулии Чернеды совсем иные цели – она развлекает, ничего более. Вы мечтали когда-либо о приключениях? Как говорится, «их есть у меня». «Темная сила вселенной» – это третья книга писательницы (и продолжение «Тысячи имен для странника»). И традиции полностью соблюдены. В общем, добро пожаловать читать... ■

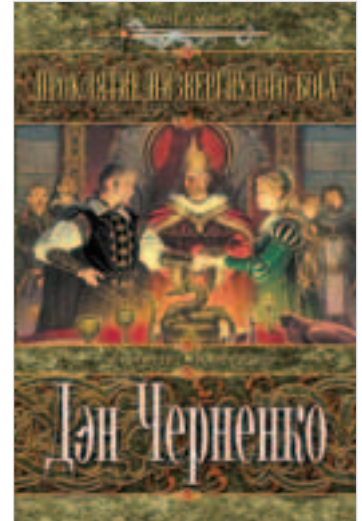


Гай Гэвриел Кей
«Песнь для Арбонны»

■ **ЖАНР:** фэнтези
■ **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2005 года

Кровополютная война и позорный договор, заключенный по ее завершению, заставляют тысячи жителей Гораута покинуть свои дома. С горечью в душе, не согласный с действиями отца – верховного жреца и первого советника короля, – уезжает на чужбину и Блээз де Гарсенк, отвергший карьеру служителя бога и лишенный за это помощи и поддержки семьи. Теперь он рыцарь и воин, наемник и солдат, никому не известный северянин из страны варваров. Однако именно ему суждено спасти изнеженную и цивилизованную Арбонну, куда привел его путь приключений и славы, от полного разгрома и уничтожения. Под звон мечей, на поле битвы со своими соплеменниками рождается новая судьба Блээза, которому отныне предстоит нести бремя власти и ответственности, бремя любви и славы.

Гай Гэвриел Кей – самый известный канадский писатель-фантаст, автор знаменитой трилогии «Хроники Фьонавара», один из наиболее талантливых учеников Толкиена, принимавший участие в подготовке к изданию легендарного «Сильмариллиона». Первый же роман Кей – «Древо жизни», начало трилогии «Хроники Фьонавара», – претендовал на премию «Локус» сразу в двух номинациях. В настоящий момент Кей является одним из наиболее издаваемых авторов фэнтези, его романы переведены практически на все европейские языки. Книги писателя основаны, как правило, на реально существовавших культурах и мифологиях, его лучшие романы – это тонкие стилизации миров и эпох, написанные сочным и ярким литературным языком. ■



Дэн Черненко
«Проклятие низвергнутого бога»

■ **ЖАНР:** фэнтези
■ **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2005 года

Два короля правят королевством Аворнис, стараясь противостоять внешним и внутренним врагам. Один из них – Ланиус, потомственный монарх, но рожденный от седьмой жены короля, поэтому его права на престол поставлены под сомнение. Второй король – бывший капитан галеры, пришедший к власти мирным путем, – считает благосостояние государства своим главным делом. На королевство надвигается черная тень – отлученное от небес божество претендует на абсолютную власть в Аворнисе. Одолеть Низвергнутого можно лишь с помощью магического Скипетра милосердия. Но он похищен четыре века назад, и отыскать его – опасная и непростая задача.

Дэн Черненко – представитель новой генерации создателей фэнтезийных миров, раздвинувший традиционные рамки жанра. Его первый роман сразу же заметили и оценили как читатели, так и критики. «Проклятие низвергнутого бога» – начало большого сериала писателя под общим названием «Скипетр милосердия». Следующий роман цикла – «Пираты Черногории». Но на этом вся информация об авторе закончилась. Дэн Черненко – настоящий человек-загадка. О нем нет ничего ни в Глобальной паутине, ни в других источниках. Часть гипотез сводится к тому, что это псевдоним известного автора, другая часть – что это молодое российское дарование. Кто он – видимо, прояснится намного позже. Несомненно одно – дебютный роман писателя настолько хорош, что может издаваться в коллекционных сериях наряду с Хоббом, Хикмэном, Сальваторе и другими мастерами жанра фэнтези. ■



SNOWBOARD

EUROPEAN SNOWBOARDING MAGAZINE

ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ
О СНОУБОРДИНГЕ



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Наташа из города Железнодорожного за историю молодежной поп-группы «Бомж и Дабло».

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, что в провинции трудно достать лицензионные игры. Плавали, знаем. Лучше придумайте, какими еще нетрадиционными способами можно использовать сенсорный экран Nintendo DS.

ПИСЬМО НОМЕРА



НАТАША
МОСКОВСКАЯ ОБЛ.,
Г. ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ

Представьте, что в концовке Diablo 2 Дабло не убивают, а берут в плен. Соберутся на суде Тираэль и Герой, пытаются придумать наказание пострадавшему. – Да убить! Просто снести голову мечом, и дело с концом! – ляпнул Герой. (...)

– Слушай, а давай у Бога совета спросим? – после долгой дискуссии предложил Тираэль.
– Да ну, у него в приемной сто лет сидеть придется!
– Сами мы не решим, только поссоримся. Мы вроде как мир спасли, может без очереди примет?
– Эх, была не была. Пошли к Богу. Отправились Тираэль и Герой к Богу.

Без очереди их не пропустили, но и ждать сто лет тоже не пришлось – пустили всего через два. (...) Тираэль и Герой вошли в комнату.
– Глубокоуважаемый Бог! – начал свою речь Герой, и был тут же прерван.
– Слышь, мелкий, давай к делу, – прогремел Бог.
– Как нам Ди... – попытался спросить Тираэль, но у него тоже ничего не вышло.
– Все ваши придуманные наказания – полная ерунда. Он это все тысячу раз видел. Знаете, в одном мире, за которым я присматриваю, есть такая страна – Россия называется. Вот это будет наказание! (...) Через долю секунды воля Бога была исполнена. Дабло оказался посередине трассы, ведущей в Москву, в новогоднюю ночь. Было холодно и тихо, жуткая луна смотрела с небес на землю, сильный ветер поднимал с дороги сухой снег и нес его вперед, продвывая Дабло до костей. Впереди лежала ледяная русская дорога и холодная российская зима. (...) Очнулся Дабло уже под вечер следующего дня в клетке. Кругом лаяло, выло, стонало множество собак. Сначала он ничего

ПИШИТЕ ПИСЬМА: magazine@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

ОПОЗДАТЕЛЬ ➔

Здравствуй, уважаемая редакция «СИ»! Пишет вам читатель, житель города Москвы Орлов Саша. Начнем с плохого. Мы стали загружать ваш DVD (номера 20(173) за октябрь), и что же увидели? Ничего не увидели. Вернее, не то, что ожидали. Работает лишь часть «Видео Номера». Так что если уж вы такой крутой журнал, то давайте сделаем крутыми и приложения! И еще: у меня к вам просьба. Пожалуйста, публикуйте точный адрес и время проведения выставок или турниров. 23 октября мы приехали на выставку «Экспоком-2004», но опоздали. А все из-за того, что вы не публикуете время! Коротко о хорошем: журнал

атас, тут и думать нечего. Добавьте только несколько десятков страниц и все будет по высшему разряду. Теперь вопросы:
– Выйдет ли сиквел Beyond Good & Evil?
– Когда вы опубликуете результаты конкурса «Власть Закона»?
– Правда ли, что Алика Вайнера взяли в армию?

ОРЛОВ САША
г. Москва

ВРЕН // У нас было написано «Надо посетить выставку в первый день, 20 октября, с 11 до 17 часов». Понятнее, по-моему, некуда. И не «Экспоком-2004», а «Инфоком-2004». 23 октября были уже финалы

(соответственно, приходило было бесполезно), а начались турниры 21-22 октября. Адрес и схему проезда можно было найти на сайте <http://www.info-com2004.ru>, как мы и советовали. Смотрите стр. 10 как раз того самого номера 20 за 2004 год. Кроме того, всегда можно было спросить редакторов журнала по электронной почте или на форумах <http://www.gameland.ru>. Надеемся, что со следующим турниром таких непоныток не возникнет. А количество страниц мы как раз увеличили с нового года. И о вопросах, по пунктам:
– Сиквел Beyond Good & Evil не был анонсирован.
– Про конкурс мы пока не решили.
– Алика Вайнера взяли было, да только уже выгнали за ненадобностью.

FAQ

Вопросы, которые вы задаете чаще прочих, отвечаем в очередной раз!

? Расскажите про Heroes of Might & Magic 5.
Пожалуйста. После кончины 3DO, владевшей правами на сериал, имя Heroes of Might & Magic отошло к Ubisoft. Дальнейшая судьба проекта неизвестна, но раз Ubisoft заплатила деньги за права на разработку игр под этим названием, можно не переживать: Heroes of Might & Magic 5 когда-нибудь да появится.

? Когда выйдет S.T.A.L.K.E.R.?
Этого наверняка не может сказать никто. По последним данным, в мае. Напомним, первоначально предполагалось, что игра появится в продаже еще в прошлом году. GSC Game World распространила пресс-релиз, в котором причиной задержки указывалось желание быть уверенными в «стабильности, сбалансированности и интересности игры на каждом этапе».

? Выйдет ли World of Warcraft на русском?
В России – да, выйдет, но не на русском языке. Совсем недавно компания «Софт Клуб» сообщила, что намерена выпустить World of Warcraft в России одновременно с европейской премьерой игры, в феврале. Каждая копия игры позволит ее владельцу провести на сервере тридцать дней бесплатной игры, оплачивать дополнительное время можно будет по специальным картам.

После публикации письма Рустама Галимова о GTA3, «Чулане игр» и черном главреде Неразумкине нас буквально завалили письмами с подобными историями. Э нет, друзья, так дело не пойдет. Призовая подписка достается только тому, кто присылает что-то неординарное. Любезная Наташа, госпожа этого номера, простите нам чудовищные сокращения в вашем рассказе – напечатать хотелось, а страница не резиновая. Бумажная она.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ «А. ЗОНТИК» СОНИН

не понял. Дьябло поднял глаза и увидел, что на него смотрят двое людей и о чем-то разговаривают.

– Вот уж странный пес. Вы у него кровь на анализы брали?

– Да.

– Кормили?

– Нет.

– И не вздумайте кормить. Мы проведем над ним специальные исследования. (...)

Хирург полоснул скальпелем по хвосту, полилась кровь. Дьябло отчаянно завыл и, собрав последние силы, начал рвать цепи. Укусив одного ассистента и сбив с ног другого, он вылетел из кабинета и понесся прямо по коридору к большому окну. Разбив лбом стекло, он выпрыгнул со второго этажа и поковылял к бетонному забору, через который с горем пополам перебрался. (...) Дьябло было очень холодно, хвост болел и ныл, лапы не держали. Медленно он подошел к городской теплотрассе. У горячих труб было не так промозгло. Он растянулся, прижавшись к ним спиной, и вдруг пришли четверо бомжей, каждый из которых пнул Дьябло по два раза. Кто-то из них прокричал нечеловеческим голосом:

– Проваливай отсюда, вшивый пес! Это наше место! Третий год уже зимуем!

Еле живой Дьябло поплелся дальше. Вдруг один сердобольный бомж позвал его:

– Эй, Тузик! Иди сюда. (...)

После третьей бутылки пьяный продюсер завопил,

обращаясь к бомжу и Дьябло:

– Ребята! Да у вас поющая собака! Да мы с вами горы свернем! Да мы такие бабки сделаем! Да я просто гений! Да вы тоже гении!

Бомжу было нечего терять, Дьябло тоже, и они согласились. Так оно и вышло. Поклонников была уйма. Бомжа и Дьябло полюбили. Они стали популярны. Проработав все лето, в сентябре они поехали на Черное море. (...)

Вдруг, как гром среди ясного неба, появился Тираэль.

– Ну, Дьябло, конец твоим русским мучениям. Домой пора!

– Не надо! Не хочу! Наш дом – Россия! – жалобно застонал Дьябло. (...)

– Как это «Россия»? Этот ад полюбить невозможно! Вот и оставайся, и черт с тобой.

С этими словами Тираэль скрылся, но через несколько минут вернулся обратно.

– Ребятам, а можно я тут с вами останусь? Там бабушка Бога. Достала.

– Ты? В этом кошмаре? – едко переспросил Дьябло.

– Да с ней мне рай хуже любого ада! – взмолился архангел.

– Валяй, оставайся – разрешил Дьябло.

Через три минуты откуда-то появляется герой с криком «Эй! Меня забыли! Я ж с вами, коптить ее налево!»...

ПИСЬМО В ТЕХПОДДЕРЖКУ



Привет редакции уважаемого мной издания! Есть у меня несколько наболевших вопросов: Помните игрушку Need For Speed 5: Porsche Unleashed? Так вот я решил узнать почему до сих пор (4 года!) в интернет нет внятного решения проблемы зависания (выброса) ее на определенной трассе (Normandie)? Windows пишет, мол, ошибка «porsche.exe» (Porsche Unleashed) или «clockspl.exe» (Porsche 2000). Подозреваю, это как-то связано с библиотекой «dx7z.dll». Хотя бы причину узнать. С уважением.

АЛЕКСЕЙ
ALEXIUM@MAIL.RU

ЗОНТ // PC-игры, как правило, разрабатываются под определенную операционную систему; с по-

ледующими версиями ОС нередко возникают проблемы совместимости. Помочь избавиться от этих ошибок могут только разработчики или специалисты по Windows, мы же не принадлежим ни к тем, ни к другим. Максимум, что мы можем сделать, – подсказать способ найти решение. Смотрите обсуждение по этой ссылке:

http://www.neoseeker.com/forums/print_thread.php?treadid=202073

ЛИТЕРАТУРНЫЕ ТЕРЗАНИЯ



Слава Одину! Не обращайте внимания на приветствие, меня клинит на теме древних богов после трех дней непрерывного ознакомления со скандинавскими мифами. Респект всей редакции «Страны Игр», лично Врену и его драгоценному книжному запасу, на часть которого я сейчас покушаюсь с помощью своего супер-сцена-

? Можно ли запустить Half-Life 2 без доступа к глобальной сети?

Запустить – можно, установить – нельзя. Владелец Half-Life 2 обязан зарегистрироваться в системе Steam. Комплексный, многоступенчатый процесс усмирения защиты от копирования Half-Life 2 и запуска игры на неподключенном к Интернет компьютере описан в разделе FAQ на сайте компании «Софт Клуб»: http://www.softclub.ru/users/support_faqs.asp.

? Стоит ли покупать PS3, Xbox Next на замену PC?

Об этом говорить еще слишком рано. Истерия вокруг грядущего поколения консолей вообще неоправданна: первые образцы этих приставок появятся, в лучшем случае, в конце текущего года. Тогда мы их посмотрим, сравним и расскажем вам, что стоит делать, а что не стоит. Хотя, возможно, что-нибудь станет известно уже на ближайшей E3.

? Стоит ли покупать PSP сейчас или это напрасная трата денег?

Сейчас разумно подождать, пока Sony наладит технологию производства консоли. Муки ранних покупателей PSP известны: у одного залипает «квадрат», у второго вываливается диск, у третьего битые пиксели на экране. Покупая консоль, вы же хотите быть уверенным, что она работает как надо, верно? Подождем официального европейского релиза.



**ЧИТАЙ
МУЗЫКУ!**

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

рия компьютерной игры. Вышло не слишком кратко, но ведь жанр серьезный – RPG, а ролевая игра с двумя героями и куцым сюжетом от неизвестного сибирского паренька, согласитесь, метит получить ноль баллов по вашей системе оценок. Так что наберитесь терпения дочитать до конца. Я начинаю! *(далее следует восемнадцать страниц описания игры – Зонт)* Вот, собственно, и все. Как получилось – решать вам. Я лишь скромно потопчусь в сторонке,ковыряя носком ботинка землю под ногами и взволнованно сопя в ожидании вердикта.

*И буду долго тем любезен я народу,
Что суть игрушки верно передал.
Эх, кабы только дали бы свободу,
За пару дней роман бы накатал!
И было б все в нем – и любовь, и драки,
И верные друзья, и клятые враги.
Я показал бы, где зимуют раки
И как о ребра бьются сапоги.
Стоп, хватит! Слишком уж brutally.
Да и вообще, сей эпос мне заканчивать пора.
Но обещаю я все сделать капитально,
Как только будет новый конкурс для пера.*

ЕВГЕНИЙ ЯРОШ
ИРКУТСКАЯ ОБЛАСТЬ, ПОСЕЛОК МАМЫРЬ

ВРЕН // У вас расчудесная игра получилась, но срок, увы, прошел. Стихи нам тоже понравились – есть шанс выиграть наш следующий литературный конкурс! Когда он будет, пока непонятно, но сундук ежемесячно пополняется на два десятка книг, которые редакторы не успевают растаскивать по домам. Когда опять ничего влезать не будет – устроим новый конкурс!

ВТОРАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ➔

Привет, «СИ»! Пишу тебе вот по какому поводу: в моей ненормальной геймерской голове (а у кого она нормальная?) созрела одна бредовая идея, которая постепенно превращается в мечту. Вот если бы все талантливые разработчики объединились бы под лозунгом одной хорошо финансируемой

программы и начали бы разрабатывать ровно одну мультиплатформенную игру! Почему мультиплатформенную? Да чтобы на почве этого супер-проекта не возникла вражда между платформами. Там был бы целый большой город с разными улицами, переулками и площадями, на манер GTA. И у каждой девелоперской компании была бы там своя улица. Закройте глаза и представьте настоящий проспект с магазинами моды – это проспект The Sims. Вдруг вам навстречу идет доктор Фримен, многополигональный, красивый и блестящий, – это улица Half-Life. Идем дальше, а там Данте раздает демонам трындули, мы помогаем Данте, а он дает много местной валюты – это, ясное дело, подворотня Devil May Cry. Далее Konami с кварталом Silent Hill, и Squaresoft с районом шедевров. Список этот можно продолжать бесконечно. Где же ты, хо-рошо финансируемая программа?

ДМИТРИЙ ГОЛУБЕВ
DANTE88@INBOX

ЗОНТ // Идея красивая, ничего не попишешь. Особенно если город будет динамически отражать положение дел в индустрии – например, количество бизнесменов на проспекте Sony PSP или влюбленных парочек в аллее Nintendo DS отражали бы успехи той или иной консоли. Да только не найти людей, готовых бескорыстно «хорошо финансировать» такую задумку, а главное, постоянно обновлять этот город. Право, направить эти же усилия в мирное русло – и на Марсе будут яблони цвести.

МОЧИ КОЗЛОВ!

Приветствую, о великая и могучая «Страна» Пишу вам я очень редко, и то только когда есть вопросы. И сейчас их назрело очень много. Лестных слов в ваш адрес не будет, не дождетесь. Зато критики – навалом! Начну с малого. *(далее следует конструктивная критика обзора Resident Evil Outbreak, которую мы отправили Яночке Сугак лично – Зонт)* Критика DVD настолько велика, что бумаги не хватит обо всем написать. «Ура! DVD стал двухслой-

ным!», – вещает Полосатый со страниц журнала. И что? В рубрике «Видео» появилась страница с еще большей тупфтой. На двухслойный DVD можно записать шесть фильмов или три-четыре игры, слышите? Вопрос на засыпку: почему на DVD-части диска (для PS2!) нет видео FF XII, а на компьютерной – есть? Ответьте, о великие! (...) Устали? Ничего, это еще цветочки. Дальше – десять баллов «Принцу». Эй, вы же сами знаете, совершенных игр не бывает! Уточняйте, в самом деле, такие высказывания: «вторая часть была графически сильно улучшена». Насколько? Напишите, сколько полигонов на персонажа было в первой части, и сколько во второй?
PS. И напечатать мой адрес для переписки, это не займет много места.

Обращайтесь по адресу 416550, Архангельская область, г. Знаменск, ул. Первомайская д. 18 кв. 15. Хотелось бы переписываться с игроками, любящими RPG, FF, аниме и косплей. Зовут Cloud Straife, 19 лет. Стаж – 10 лет. Ранг А. Характеристика: не-навижу Xbox.

CLOUD S.
Г. ЗНАМЕНСК

ЗОНТ // Критику мы вашу прочитали и осознали. Будем исправляться. И адрес тоже напечатали. Не такие уж мы все-таки и никчемные, верно?

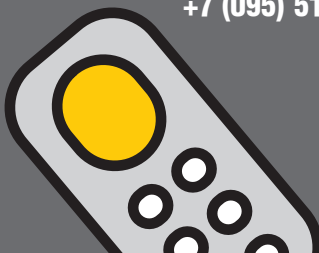
ВРЕН // На DVD-части мы публикуем только видео в хорошем качестве. По Final Fantasy XII такого пока не было. Что касается «Принца», то оценку свою он вполне заслужил – это действительно идеальная игра, где разработчики все сделали правильно. Другое дело, что, например, на PC он может выглядеть не так хорошо, как хотелось бы. Но на консолях он смотрится просто великолепно, и количество полигонов здесь не так важно. Геймерам может не нравиться концепция «Принца», но о вкусах, сами понимаете, не спорят. Глупо, например, сравнивать Prince of Persia и Final Fantasy. Идеальной консольной RPG мы тоже с удовольствием поставим десятку, не беспокойтесь. ■

SMS

ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (095) 514-7321



Можно ли подключить монитор к PlayStation 2?

Можно. Достаточно лишь подключить консоль к ТВ-тюнеру, при этом вы еще сможете снимать видео и скриншоты. А если сможете достать устройство с компонентным входом, то и картинка на мониторе у вас будет отменная. Существуют и так называемые VGA-боксы, но отзывы о их качестве серьезно расходятся.

Планирует ли компания Microsoft выпустить slim-версию Xbox, как это сделала со своей приставкой Sony?

Нет, не планирует. По крайней мере, другой информации у нас нет. Надо полагать, инженеры Microsoft заняты созданием консоли нового поколения и возиться с начинкой Xbox у компании желания нет.

Можно ли регистрироваться по SMS, если игрок проживает не в Москве? Можно ли присылать ответы на конкурсы по SMS?

Нет, нельзя. Все SMS приходят в «Обратную Связь», которая, как вы сами понимаете, не имеет

отношения к проведению и регистрации участников на турнире. Используйте SMS только если это специально оговорено в правилах проведения конкурса или турнира.

Будет ли Soul Calibur 3?

Ответить на ваш вопрос не в силах мы, юный падawan. Никаких анонсов этой игры Namco не делала.

Неужели Driv3r (для PS2) чушь.

Она самая. Мы тоже были немало удивлены. Чушь – фактический факт.

А вы отправляете ответы на SMS?

Когда как. Во многом зависит от вопроса. Некоторым везет, некоторым нет.

Сколько будут стоить игры для PSP и DS?

Игры для DS стоят в США около 30-40 долларов. Об играх для PSP пока ничего не известно, но в Японии они стоят примерно столько же.

Я слышал, можно выйти в Интернет с PS2, если подключить к ней сетевой адаптер.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «ЗОНТИК» СОНИН

Энтузиасты-геймеры часто своими силами устраивают турниры по тем или иным играм. Так по тем или все-таки по иным? Мы захотели узнать наверняка. Какие виды виртуальных единоборств более правильны, техничны и захватывающи?

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru/>) ответить на простой вопрос:

«Каким, на ваш взгляд, должен быть лучший турнирный файтинг – двухмерным или трехмерным, и почему?»



Автор:
Petty

Очень провокационный вопрос. Двухмерные файтинги, к слову, до сих пор не забыты и продолжают выходить. Яркий пример – сериал Guilty Gear. А что касается тех, старых, «плоских» драчек, то я иногда до сих пор врубаю свою NES и поигрываю в TNMT Tournament, Kung Fu, Mortal Kombat и прочие. А 3D-файтинги – это необходимость, неизбежность. Что же касается турниров, то, на мой взгляд, играть хорошо и в те, и в другие файтинги. Различия между ними не мешают оторваться на полную катушку.



Автор:
SkyNet(LOTR)

Файтинги на турнирах должны быть трехмерными, как и все остальные игры, т.к. 2D-графика смотрится уже не современно.



Автор:
Strannik

Дело вкуса. Трехмерные потехничнее, двухмерные поярче... Мне нравятся и те и те. А по поводу чемпионатов, да как сказать... Скажу как есть: во что играет народ, по тому и проводить, а народ играет и в то, и в другое, так что проводить нужно по 3D-файтингам чемпионаты наряду с турнирами по 2D-файтингам. Если уж встает организационно-финансовый вопрос, то трехмерные повыгоднее будут. И народа больше соберется, да и «по-моднее» это. Короче, ваше дело.



Автор:
Корвин

Просто все гонятся за технологиями. Производители считают, что, влихнув ярких персонажей и спецэффектов, они сделают сразу успешную игру. А игрокам нужен захватывающий геймплей. Наверное, поэтому до сих пор

популярны игры вроде King of Fighters.



Автор:
Deathseeker

Лучший турнирный файтинг должен быть популярным и качественным. Неважно, двухмерный он или трехмерный, важно – пользуется ли он популярностью, хорошо ли он играется. Сейчас на рынке есть замечательные двухмерные файтинги (Guilty Gear) и не менее чудесные трехмерные (Tekken, Virtua Fighter, Soul Calibur), и они прекрасно уживаются вместе.



Автор:
Человек XXI

века
Ответ однозначно прост: двухмерные! Их создатели меньше отвлекаются на коммерческие прелести игры, поставив для себя главной задачей создание интересного и проработанного геймплея.



Автор:
ДракoH

В памяти всплывает забытое было чувство трепета перед дебютными частями сериала Mortal Kombat. Тогда мы с друзьями еще устраивали небольшие чемпионаты, взахлеб спорили о комбинациях клавиш и убивались из-за вдруг сломавшихся джойстиков. Сейчас я сдуваю пыль с коробки с Sega Genesis только в те редкие вечера, когда меня охватывает чувство ностальгии. Двухмерные файтинги все же обладают своим неповторимым шармом, который не перенести в трехмерную игру, какой бы красивой она не была. Я не могу однозначно сказать, что лучше, но время идет и, думаю, скоро трехмерные файтинги окончательно вытеснят те, в которые мы с упоением когда-то играли. ■

Собственно в Интернет выйти нельзя. Сетевой адаптер, подключенный к PS2, позволит играть в многопользовательские игры на выделенных Sony серверах и посещать определенные сайты – но свободный серфинг по Всемирной паутине, увы, недоступен.

Где можно узнать обо всех окончаниях Chrono Trigger?

На сайте www.game-faqs.com хранится информация обо всех тридцати концовках. Не

устаем рекомендовать этот сайт – геймеру без него жизнь не мила.

Реально ли выиграть в конкурсе от «СИ»?

Вполне. Мы каждые две недели рассылает приличное количество призов – как вы думаете, кому они достаются?

Кто рисует комиксы к авторским колонкам?

Валерий «А. Купер» Корнеев и рисует. Своими натруженными руками.

Что нужно делать в MGS3

в ручье, где являются души убитых боссов?

О, это место вызывает больше всего проблем у игроков. Нужно дойти до конца, умереть и затем принять таблетку, воскрешающую от ложной смерти.

Кем является персонаж, похожий на Райдена в MGS3: Snake Eater?

Всамделишным офицером Советской Армии. Никакого подвоха здесь нет – это не Райден, они просто похожи.

Что известно о StarCraft 2?

Ровным счетом ничего. Единственный находящийся в разработке проект о землянах, зергах и протоссах – консольный stealth/action под названием StarCraft: Ghost. Эта игра не является второй частью StarCraft.

Будет ли Halo 2 на PC?

Вероятность появления такого порта в ближайшие месяцы весьма мала. В отдаленном будущем (через год-другой) вполне возможно, Halo 2 появится на PC.

Почему вы не рассказы-



На наших дисках ты всегда найдешь тонну самого свежего софта, демки, музыку, а также 3 видео по взлому!

ВСЕ О ВЗЛОМЕ И ЗАЩИТЕ WI-FI ТЕХНОЛОГИЙ В ЭТОМ НОМЕРЕ.

ЧИТАЙ В ФЕВРАЛЕ:

Атака на Wi-Fi

Личный опыт взлома беспроводных сетей

Вторжение в госпиталь

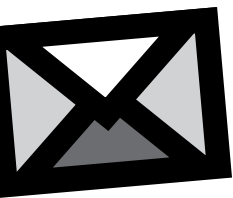
Реальные истории хакерских злодеяний

Разоблачение огненной лисы

Настройка скрытых возможностей браузера Firefox

Пишем профессиональную защиту

Ликбез о защите прог на Visual Basic



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Этот мини-опрос мы связали со спецматериалом о заимствованиях из кино в играх. Сейчас разработчики только ограничиваются цитированием либо выпуском игр по лицензии – а что будет завтра? Сольются ли игры и кино в один вид искусства?

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru/>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru/>) ответить на простой вопрос:

«Каким вам видится будущее киноиндустрии и индустрии игровой? Объединятся ли они? Изменятся ли?»



Автор:
yuhan

Киноиндустрия станет объединяться с игровой, примерно так же как это происходит (произошло) с японской мультипликацией. Есть уже некие фантазии Nintendo: вы приходите в кинотеатр с Nintendo DS в кармане, смотрите новый полнометражный фильм про Покемонов и автоматически скачиваете какие-то бонусы к игре. На западе игры станут планировать сразу с фильмом (говорю о крупных проектах) в еще большем масштабе. Пока первыми стали «Матрица» и «Властелин Колец», где игры планировались уже во время создания фильма. Я думаю, что с позиции игро/фильмоделов это очень выгодно. Многие смотрят на Лукаса и завидуют, как можно продавать одну идею столько раз. Главное, чтобы они не забыли о качестве и не гнались за длинным рублем.



Автор:
Lightner

Да, киноиндустрия развивается очень активно, еще лет семь назад возможность смотреть один и тот же фильм с субтитрами и дубляжом на нескольких языках (как на DVD) казалось невероятной. Лет двадцать назад, если кто-либо сказал бы, что спецэффекты в фильмах будут делать на компьютере, над этим человеком бы просто смеялись. В общем, зачем загадывать? И так ясно, что киноиндустрия не остановится на том, что уже ей достигнуто. Когда графика в играх сможет показать нам полную фотореалистичность, ценность живых актеров упадет. И, судя по всему, это произойдет в самом ближайшем будущем (достаточно взглянуть на великолепный Unreal Engine 3.0). Так что, народ, подождите, и вы увидите на киноэкране то, чего никогда не видели.



Автор:
Road Samurai

Думаю, в будущем большинство фильмов (например, жанра action) будут состоять из CG, где реальными останутся только актеры (а если вспомнить фильм S1m0ne с Аль Пачино, то кажется, что и тех заменят какой-нибудь программой симуляции живого человека). Кстати, на счет вращения камеры во время просмотра фильма, – это уже делают, только не в фильмах пока, а в специальных программах. Так что в будущем на какой-нибудь PS5 мы будем смотреть фильмы в полном 3D, а возможно, даже возродятся шлемы VR. Вот уж тогда эффект присутствия будет на все сто процентов!



Автор:
Mike 64

Точно могу лишь сказать об объединении фильмов и игр только в плане музыки. Эта тенденция

прослеживается уже сейчас: графика в играх становится ближе к фильмам и музыка, соответственно, пишется уже по кинематографическим стандартам. Не исключена возможность увидеть в будущем продукт типа «игра+фильм», где фильм является чем-то наподобие роликов к игре или альтернативной историей.



Автор:
WEST

С каждым днем грань между игрой и фильмом становится тоньше и тоньше: в играх задействованы живые актеры (Myst), в фильмах все больше компьютерной графики... И к чему это приведет? Вспомните фильм "Пляж", где несколько минут главный герой изображал из себя персонажа игры... Вот так и выйдет: вы смотрите диалоги актеров, а тут – бац! – на героя нападают. И начинается файтинг, управляемый зрителем. Представляете?

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?

Я с Цукером в 1944 году в далекой-далекой галактике пошел на базар купить лампу. Нас увидел Сталин и сказал: «Metal Gear... IT CAN'T BE!». В итоге Гаррет был пойман и страшно удивлен новому источнику света.

Хищник вместе с Пикачу три недели назад на дереве убили Гитлера. Их заметил Глебастик и прокричал: «детища Японии, сгиньте с моих глаз!» Потом пришел Айко и всех заботал. Главред с Леной в туалете нашли Jehuty и разобрали его на запчасти. Их увидел Каин и вякнул, что его Gameboy завис. Дело кончилось плохо: пришел морпех и врезал всем по морде.

Кинг-конг с чужим давным-давно стали кататься на санках, но их увидел Снейк и предложил «Кровавую Мэри». Но в итоге гараж рухнул на его безмозглую башку.

Не понимаете, что здесь написано? Почему Юна и Супермен танцуют ламбду в редакции? О, мы не сошли с ума (разве что самую малость). Правила игры в чепуху опубликованы на нашем диске. Вливайтесь!

вае про N-Gage?

Да просто не о чем рассказывать. Мы же все-таки игровой журнал. А о смартфонных возможностях аппарата читайте в специализированных изданиях. Приличных игр же на N-Gage по-прежнему выходит мало. Но вас ждет несколько обзоров в следующем номере.

Есть ли русские геймеры в онлайн-играх?

Есть. Сотрудники «Страны Игр», например, и прочие энтузиасты гейминга. Более того, су-

ществуют даже отечественные кланы на зарубежных серверах и полностью русские сервера, где играют только наши игроки.

Когда выйдет Final Fantasy XII?

В этом году. Бытует мнение, что релиз FFXII задерживают не столько сложности разработки, сколько желание Square Enix «развести» во времени три суперхитовые RPG 2005 года: Kingdom Hearts 2, Dragon Quest VIII и Final Fantasy XII.

Будет ли MGS4?

Нет. Хидео Кодзима собственноручно заявил, что Metal Gear Solid – это трилогия и ничего больше. Кодзима сознательно оставляет лазейку: ходят слухи, что в недрах Konami уже ведется создание нового Metal Gear – без слова Solid в названии.

Сколько SMS за день вы читаете?

На редакционный телефон каждый день сбрасывают двадцать-тридцать сообщений, и это

число растет. Мы их читаем, а вот ответить на все получается далеко не всегда.

Правда ли, что в HL2 лучшие в истории игровой индустрии модели людей? Или только среди PC-игр?

Если подходить к поставленному вопросу в лоб, то да, модели героев HL2 на данный момент лучшие в игровой индустрии. Однако хотелось бы отметить, что персонажи MGS3 Snake Eater выглядят куда более живыми в силу грамотной анимации.

Правда ли, что Midway делает седьмую часть МК?

Представители Midway объявили, что компания будет выпускать игры по вселенной Mortal Kombat ежегодно. Правда, «седьмой частью МК» назвать их детище нельзя. Mortal Kombat: Shaolin Monks – это action/adventure с участием знакомых персонажей.

Где сейчас старые авторы – Дима Эстрин, Вячеслав Назаров и иже с ними?

Разбежались кто куда. Слава работает в Samsung, его конкурс вы не могли просмотреть. А Дима заведует онлайн-магазином. Сергей Амирджанов занимается маркетингом в «СофтКлабе». Борис Романов – примерно тем же, но в компании «Веллод».

Как вы смотрите на то, чтобы сделать один огромный супер-плакат вместо двух?

Пока никак. Дело это весьма сомнительное, да к тому же и затратное.

ОБЗОРЫ ФИЛЬМОВ НА DVD СЕНТЯБРЬ 2004-ФЕВРАЛЬ 2005



ЧЕТВЕРТЫЙ ВЫПУСК

500 ОБЗОРОВ

- рецензии на фильмы (отечественные и зарубежные)
- оценка качества изображения и звучания
- информация о дополнительных материалах
- биографические справки о самых известных кинорежиссерах
- словарь технических терминов
- хит-парад 25-ти лучших фильмов на DVD

ПОДАРОК В КАЖДОМ ЖУРНАЛЕ: DVD-ДИСК ДЛЯ НАСТРОЙКИ ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

Всем привет!

Итак, на ваш суд мы представляем четвертый диск в этом году. К сожалению, мы еще не получили откликов по поводу новой оболочки, поскольку третий номер появился лишь через два дня после сдачи этого. Тем не менее, мы не сидели сложа руки и проделали огромную работу по исправлению пропущенных ошибок. Искренне надеемся, что результат наших усилий вам понравится.

А теперь немного о содержании дисков. После Нового года на PC

хорошие игры, за редким исключением, не появлялись. Единственным достойным видеобзора проектом стала хардкорная тактика «Альфа: Антитеррор». Не всем она придется по вкусу, но поклонники жанра и ценители игр про спецназ просто обязаны ознакомиться с роликом. Среди видеорецензий хочу выделить обзор четвертой части Resident Evil. Не пропустите!

Ролики теперь нам озвучивает девушка. Надеемся, ее голос вам понравится! А текст к одному из видеобзоров проговорил его создатель –

Ворон. Думаю, его представлять не нужно. Кроме того, начиная с текущего номера мы будем комплектовать отдельные ролики альтернативным мнением одного из сотрудников редакции.

И не стесняйтесь высказывать свое мнение по поводу наших нововведений. Еще раз напомним адрес электронной почты, на который вы можете присылать свои замечания, – disk@gameland.ru. Особенно ценны для нас критика и предложения по видеобзорам. До скорых встреч!



Факт:

На диске более 120 минут видео

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...у наших видеобзоров есть две звуковые дорожки!

Доводим до вашего сведения: в видеоописаниях игр на dvd-видео части есть две звуковые дорожки: собственно обзор и музыкальный трек. Поэтому вдвойне наслаждались рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой. Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, необходимо поменять Beatstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

Демо-версии

Nascar Sim Racing



В кои-то веки Nascar от Electronic Arts превосходит своих конкурентов не только в плане графики, но и в части физической модели. В демке доступно две трассы (Индианаполис и Канзас), 10 пилотов и небольшой набор машин. Наслаждайтесь!



Act of War: Direct Action

Трехмерная стратегия в реальном времени, претендующая на звание революционного проекта. Вас ждут потрясающая графика, огромное число юнитов, высочайшая детализация окружения и хитро закрученный сюжет.



UEFA Champions League 2004-2005



Electronic Arts взялась за европейский футбол. В полной версии присутствует 239 команд. В демо-версии же представлен всего один матч – Chelsea vs. Bayern Munich.

Софт

Gimp

Программа, демонстрирующая преимущества Open Source. Новая версия кроссплатформенного графического редактора, распространяемого абсолютно бесплатно. Конечно, до Photoshop не дотягивает, но кое-что он умеет.

Blaze Media Pro

Самый настоящий музыкальный комбайн, включающий в себя универсальный медиа-плеер, каталогизатор файлов, интернет-радио, перекодировщик и CD-риппер. Мощнейшая и очень полезная программа.

EBCD Pro

Если система падает, обычно загрузочного диска под рукой не оказывается. В этом случае вам на помощь придет генератор загрузочных дисков. Получаем ISO-файл, записываем на болванку и загружаемся с оной.

Service Controller

Программа следит за состоянием процессов и, если какой-то из них запускается без вашей команды, немедленно сигнализирует об этом. Отличный помощник в борьбе с вирусами и рекламными программами.

НОВАЯ ОБОЛОЧКА PC-ЧАСТИ

Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?

Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его. При этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ЧИТАЙТЕ В ФЕВРАЛЕ:

14 рецензий на новинки
русского кинопроката

Более 100 обзоров DVD-дисков
5 региона

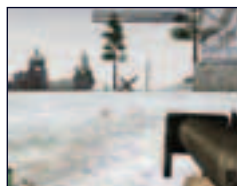
Сравнительный тест
жидкокристаллических
телевизоров

Награждение лучших дисков
2004 года!

Моды

Battlefiend 1942: Action Battlefield

Продолжение известной серии модификаций, берущих свое начало еще с Action Quake. Моды Action Battlefield изменяют параметры оружия и физическую модель в сторону большей реалистичности. Коррекции подверглись радиусы взрывов, повреждения, баллистическая система, скорость техники и многое другое.



Киберспорт

Special

Смотрите на нашем диске в разделе «Киберспорт» работы победителей \$1000000 Make Something Unreal contest. Например, ролик The Journey, созданный на движке UT2004 и победивший в номинации «Лучший фильм». Там же находится лучшая модификация Red Orchestra v. 3.1 и дополнительные карты для нее.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Nascar Sim Racing
Act of War: Direct Action
UEFA Champions
League 2004-2005

ПАТЧИ:

Painkiller 1.61
Xpand Rally 1.1.0.0
Superpower 2 v1.4
Call of Duty: United Offensive
1.51b Final
Spellforce: Shadow
of The Phoenix 1.52a
Космические
Рейнджеры 2 v1.2
Battlecruiser Millennium
Gold v1.01.07
Pacific Fighters v3.04

SHAREWARE:

3D Darts Professional
Bomberman VS Digger
Cubis Gold
Docker Sokoban
Dr. Blob's Organism
Dynamite Deluxe
Quadronoid
Super Mahjong Solitaire

СОФТ:

ACDSee
Auditech Grishka
Becky! Internet Mail
Blaze Media Pro
Capture Solution
Clone DVD
EBCD Pro
Flash FXP
Gimp
Gold Process Killer
Registry Mechanic
Service Controller
Web Drive

МОДЫ:

Richard Burns Rally
Космические Рейнджеры 2
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Half-Life 2
Doom III
Far Cry
The Sims 2

Unreal Tournament 2004
Call of Duty
Warhammer 40.000:
Dawn of War
Operation Flashpoint

БОНУС:

Скины для Winamp'a
Материалы к рубрике
Widescreen

ГАЛЕРЕЯ:

Обои
Скриншоты к играм номера

WIDESCREEN:

Corpse Bride
Fantastic Four
The Upside to Anger

ВИДЕО:

Resident Evil 4
WWE SmackDown! vs. Raw
Neo Contra
Альфа: Антитеррор
Pariah
Lost in Blue
Colin McRae Rally 2005 PSP
Boiling Point: Road to Hell
25 to Life
Supermario 64 DS
StarFox Assault
Splinter Cell: Chaos Theory
RPM Tuning
Iron Phoenix
Artificial Reality Engine
Fight Night Round 2
Advent Rising
Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:

Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne. Работы победителей \$1000000 Make Something Unreal contest.

МУЗЫКА:

Splinter Cell: Chaos Theory

ДРАЙВЕРЫ:

Forceware 71.25 Windows
2000/XP, Xtreme G 67.66, ATI
CATALYST Drivers v5.1 (classic)

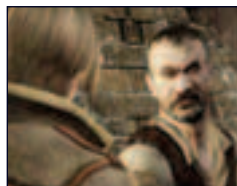
Факт:

На изготовление всей партии DVD уходит около тонны полимеров

Видео-обзоры

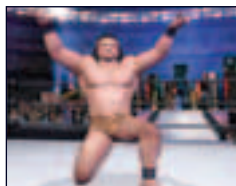
Resident Evil 4

Четвертая часть Resident Evil может похвастаться шикарной графикой и совершенно новой системой управления.



WWE SmackDown! vs. Raw

Шестая (!) часть лучшей на Земле игры о реслинге. Не такая революционная, как прошлая, но все же достойная вашего внимания.



Neo Contra

Новая «Контра» стала великим и полностью трехмерной. Как это повлияло на геймплей, вы увидите в нашем ролике.



Альфа: Антитеррор

Хардкорная пошаговая тактика от российских разработчиков. Готовы ли вы возглавить спецподразделение «Альфа»?



БАНЗАЙ ВИДЕО

Steamboy

Американский трейлер нового фильма Steamboy режиссера Кацухино Отомо, создателя «Акиры». Ставшая одним из открытий прошлого года картина собрала в японском прокате скромные \$9000000, но опасаться нечего: Steamboy – роскошный представитель аниме в стиле «парпанк».



**КАЖДЫЙ НОМЕР
С ФИЛЬМОМ НА
DVD**



**СОТНИ ПРИЗОВ В
КАТАЛОГЕ «КОНКУРСЫ» -
ИЩИ В DVD-ПРИЛОЖЕНИИ**

в продаже со 2-го марта

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



Знаменитый шпионский боевик в начале марта поступит в продажу в Европе. Мы готовим подробнейший анализ этой уникальной игры, расскажем об истории сериала и дадим советы по прохождению.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

SWAT 4

Демо-тест русскоязычной версии SWAT 4 – продолжения знаменитого тактического FPS.



X-PLANE 8

Лучший симулятор гражданской авиации на данный момент. Читайте наш обзор!



STAR WARS GALAXIES: JUMP TO LIGHTSPEED

Star Wars Galaxies выходит в космос. Подробности об изменениях в известной MMORPG.



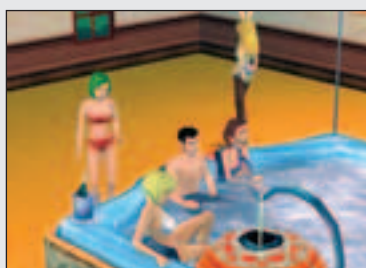
SHADOW OF ROME

Бескомпромиссное «мочилово» от Capcom понравится поклонникам Onimusha.



PLAYBOY: THE MANSION

Вечеринки с полуголыми красавицами, как стиль жизни от журнала Playboy. Удастся ли Playboy: The Mansion переплюнуть The Singles?



AREA 51

Наглые зеленые человечки не желают, чтобы люди их изучали в секретной лаборатории. Кто будет ставить их на место?



MERCENARIES

Война в Северной Корее, наемники, полная свобода действий. Насколько это интересно?



LEGEND OF KAY

Какой кот круче – из Legend of Kay или же Blixx 2: Battle of Time and Space? Думаем.



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

Выходит 2 раза в месяц.

№04 (181) февраль 2005

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Алексей Ларичкин	chikitos@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Константин Говорун	wren@gameland.ru	редактор
Роман Тарасенко	polosatv@gameland.ru	редактор
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор

DVD/CD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Юрий Воронов	voron@gameland.ru	редактор
Илья Викторов	orange@gameland.ru	редактор

ART

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

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Ярослав Дмитриев	clane@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

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

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

PR-ОТДЕЛ

Максим Баканович	baxx@gameland.ru	руководитель отдела
Ксения Мельничук	ks@gameland.ru	менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@glc.ru	региональное розничное распространение

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
-----------------	------------------------------------------------------------

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

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

Дмитрий Донской		основатель журнала
-----------------	--	--------------------

PUBLISHER

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

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: 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

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 размещение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

ЧИТАЙТЕ В ФЕВРАЛЕ:



«Ночной дозор»

- Только в «PC ИГРАХ». Эксклюзивная информация о новом проекте Nival Interactive: обзор текущей версии игры, видеорепортаж, интервью с командой и дневники разработчиков, конкурс.



Nexus: The Jupiter Incident

- Игра месяца! Лучшая космическая стратегия!



Chronicles of Riddick: Escape from Butchers Bay

- Первый кандидат на звание «Блокбастер года»!



**ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ**

**Правильная комплектация
Двухслойный DVD или 3 CD**

**Правильный объем
240 страниц**

**ФЕВРАЛЬСКИЙ
НОМЕР
УЖЕ В
ПРОДАЖЕ**



ЧАСТЬ ТИРАЖА – с DVD

8.5Gb

**ЭКСКЛЮЗИВНОЕ
ВИДЕО!!!**



А ТАКЖЕ:

- Дневники разработчиков. Куда исчезли «Корсары 2»?
- Спец-тема. Оружие, которое нас впечатлило!
- Разговор по душам. Американ МакГи - благопристойный хулиган.
- Рецензии на Prince of Persia: Warrior Within, LOTR: Battle for Middle-Earth, Pro Evolution Soccer 4, Sid Meier's Pirates, EverQuest 2...

И многое другое!

**Никакого мусора и невнятных тем,
настоящий геймерский рай
ТОЛЬКО PC ИГРЫ**

**ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР -
ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!**

(game)land

ВЫБОР БУДУЩЕГО



F 700B

Абсолютно плоский 17" экран,
идеальное соотношение
цена/качество



FL 1710S

17" ЖК монитор - совершенный дизайн,
воплощение передовых технологий

ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания

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

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилайн г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видео г. Москва (095) 777-7775
НеоТорг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиоконспект-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
Орторг 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

SAMSUNG

***На скорости
960 стр/час***



Печать на высокой скорости* и с высоким разрешением (600x600 точек на дюйм). Поддержка различных операционных систем, включая MacOS и Linux.
Двойной интерфейс (IEEE 1284, USB). Входной лоток на 250 листов. Режим экономии тонера до 40%. Лазерные принтеры Samsung – конец всех ограничений!

*16 страниц в минуту для ML1710P/1750.

СТРАНА NTP



SID MEIER'S
PIRATES!

СТРАНА
ИГР



DEVELOPED BY
FIRAXIS
GAMES

ATARI

DARKWATCH

СТРАНА
ИГР

or she'll gun
YOU

FUN
her!



Sammy Studios

SEGA

FORGOTTEN REALMS

DEMON STONE™



СТРАНА
ИГР

AT&T
RI

СТРАНА ИГР || 04 | 181 || ФЕВРАЛЬ || 2005 || **Heroes of Annihilated Empires** || **Darkwatch** || **Close Combat: First to Fight** || **Xenus** || **Imperial Glory** || **Killer 7** || **Sims 2 University** || **Resident Evil 4** || **Tales of Symphonia** || **Альфа: Антигрупп**