

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
И ВИДЕОИГРАХ

#06 || 183

МАРТ, 2005

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

GRAN TURISMO 4

УВИДЕТЬ СЕМЬ СОТЕН МАШИН И УМЕРЕТЬ

192
СТРАНИЦЫ

Parkan II

ЗВЕЗДНЫЙ НАСЛЕДНИК

The Matrix Online

МАТРИЦА В КВАДРАТЕ

Tekken 5

ЛУЧШИЙ ФАЙТИНГ 2005!

Mercenaries

GRAND THEFT AUTO НА ВОЙНЕ

В РАЗРАБОТКЕ:

DEAD TO RIGHTS 2 | БРИГАДА E5 | AUTO ASSAULT |
UNREAL CHAMPIONSHIP 2 | THE ELDER SCROLLS |








ОБЗОРЫ:
NANO BREAKER | SW: KOTOR 2 | MASSIVE ASSAULT |
КАРИБСКИЙ КРИЗИС | TENCHU: FATAL SHADOWS

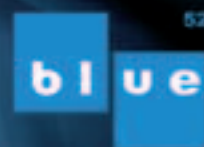
STOLEN

В Городе, погрязшем в хаосе и коррупции, даже герои давно перебрались по ту сторону закона. Прелестная Аня Романова - первоклассный вор, оснащенный по последнему слову техники. Луи Палмер - ее верный друг и незаменимый координатор. Вместе они промышляют искусным воровством. Едва не попавшись на последнем задании, Аня жаждет расквитаться с таинственной шпионкой Breeze, подставившей ее, а заодно и с тем смельчаком, что посмел бросить вызов звездному дуэту...



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

-  Огромные детализированные локации, кишящие чуткой охраной
-  Совершенное оружие и шпионские гаджеты с несколькими режимами использования
-  Безупречный AI противника, интеллектуальные системы безопасности
-  Ставка на ловкость и скрытность: бескомпромиссным секьюрити лучше не попадаться на глаза
-  Зрелищная анимация и поражающая воображение графика



52



НА СТАРТ!



С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

Всеобщий привет!

Что ни номер, то подвиг. Этот, например, мы с Разумом делали всего неделю. Виной тому поездка в Киев, где нам демонстрировали перспективнейшие украинские проекты, издаваемые фирмой «1С». Впечатлений и материалов, конечно же, масса. По объективным причинам рассказать в текущем номере об играх, которые видели в Киеве («Вивисектор», You are empty), мы не смогли. Не расстраивайтесь, обязательно отчитаемся в следующем.

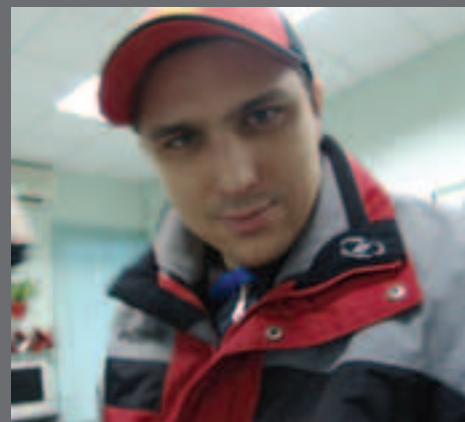
Вообще этой поездкой мы открыли традиционно насыщенный для игровой журналистики сезон. Весна – время выставок и встреч с разработчиками. Чувствую, свободного времени у нас не будет. Посудите сами: 5 марта состоится Gameland

Award, с 7 по 9 марта пройдет Game Developers Conference, с 1 по 3 апреля – Конференция Разработчиков компьютерных Игр (КРИ), в двадцатых числах апреля – «Игроград», с 17 по 20 мая – Е3. Уф, ничего не забыл?!

Кстати, у компании (game)land будет стенд на Е3. Если окажетесь в Лос-Анджелесе во второй половине мая, заходите. Будем рады вам!

Естественно, по каждому из вышеперечисленных мероприятий в «Стране Игр» мы напишем подробнейший отчет, ибо именно выставки дают самую полную информацию о текущем положении дел в игроиндустрии. Оставайтесь с нами – скучно вам не будет, обещаем!

Алексей Ларичкин



СТАТУС:
Зам. главреда

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Massive Assault: Расцвет Лиги

ИГРЫ В НОМЕРЕ

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



PC	PS2	Xbox	GBA	N-Gage	PSP	DS
3 черепа тольтеков 135	Лучшие из лучших. Велоспорт 2005. 135	UEFA Champions League 2004-2005 114	Racing Gears Advance 116			
Auto Assault 58	Спартак. Футбольный менеджер 134	Without Warning 62				
Massive Assault: Расцвет Лиги 122	Честь и Доблесть 135	GC				
Parkan II 118	PS2	UEFA Champions League 2004-2005 114				
Playboy: Mansion 158	Castlevania: Curse of Darkness 60	Xbox				
Retribution 80	Dead to Rights II: Hell to Pay 40	Dead to Rights II: Hell to Pay 40	Snakes 112			
Scrapland: Хроники Химеры 134	Gran Turismo 4 20	Doom 3: Resurrection of Evil 78	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory 128			
Star Wars: Knights of the Old Republic 2 102	Haunting Ground 80	Mercenaries: Playground of Destruction 130				
The Sith Lords 64	Mercenaries: 80	Playboy: Mansion 158				
The Elder Scrolls: Oblivion 46	Playground of Destruction 130	Star Wars: Knights of the Old Republic 2 102				
The Matrix Online 81	Nanobreaker 110	The Sith Lords 81				
TimeShift 81	NARC 74	TimeShift 81				
UEFA Champions League 2004-2005 114	Playboy: Mansion 158	UEFA Champions League 2004-2005 114				
Zoo Tycoon 2 134	Romancing SaGa: Minstrel Song 78	Unreal Championship 2: 70				
Бригада ЕБ: Новый альянс 54	Suikoden IV 154	The Liandri Conflict 70				
Возвращение в Гайю 108	Tekken 5 52					
Карибский кризис 106	Tenchu: Fatal Shadows 126					



GRAN TURISMO 4



НА ОБЛОЖКЕ



ЕСТЬ ТАКАЯ ПРОФЕССИЯ – АВТОМОБИЛИ РАЗБИВАТЬ. А ЕЩЕ БЫВАЕТ ДРУГАЯ – ДЕМОНИСТРИРОВАТЬ КРАСИВЫЕ МАШИНЫ ФАНАТАМ, РАЗРЕШАТЬ ИХ ПОТРОГАТЬ И, ЧТО САМОЕ ГЛАВНОЕ, НА НИХ ЕЗДИТЬ. GRAN TURISMO НЕ В ПРИМЕР BURNOUT ОТНОСИТСЯ К ВТОРОМУ ВАРИАНТУ. ВИРТУАЛЬНЫЙ АВТОСАЛОН НАСЧИТЫВАЕТ ПОД СЕМЬ СОТЕН МОДЕЛЕЙ, ВКЛЮЧАЯ И ТЕ, ЧТО ПОЯВИЛИСЬ НА СВЕТЕ В ПОЗАПРОШЛОМ ВЕКЕ. ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК ИЗРЯДНО ПОХОРОШЕЛ СО ВРЕМЕН GRAN TURISMO 3: А-СПЕС, ЕСТЬ НЕСКОЛЬКО ЭФФЕКТОВ, КОТОРЫЕ НЕ ВСТРЕЧАЛИСЬ ДАЖЕ В GRAN TURISMO 4: PROLOGUE. РЕЖИМЫ PHOTO MODE И В-СПЕС СИЛЬНО РАЗНООБРАЗЯТ ГЕЙМПЛЕЙ, НО В ЦЕЛОМ ЭТО ВСЕ ТОТ ЖЕ ВЕЛИКОЛЕПНАЯ GRAN TURISMO. ЛЮБИМ. ЦЕНИМ. ИГРАЕМ.



130

MERCENARIES

ОБЗОР

ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ БОЕВИК, ПОСВЯЩЕННЫЙ СОВРЕМЕННЫМ ВОЕННЫМ КОНФЛИКТАМ. СВОБОДА ДЕЙСТВИЙ, ОГРОМНЫЙ ВЫБОР ОРУЖИЯ, ТЕХНИКИ И СРЕДСТВ АВИАПОДДЕРЖКИ. И ЕЩЕ ЗДЕСЬ ОЧЕНЬ МНОГО ГОВОРЯТ ПО-РУССКИ. /130



ХИТ?!

DEAD TO RIGHTS II: HELL TO PAY СДЕЛАЕТ ИЗ ВАС ДОСТОЙНОГО СОПЕРНИКА АГЕНТОВ СМИТОВ. /40



ХИТ?!

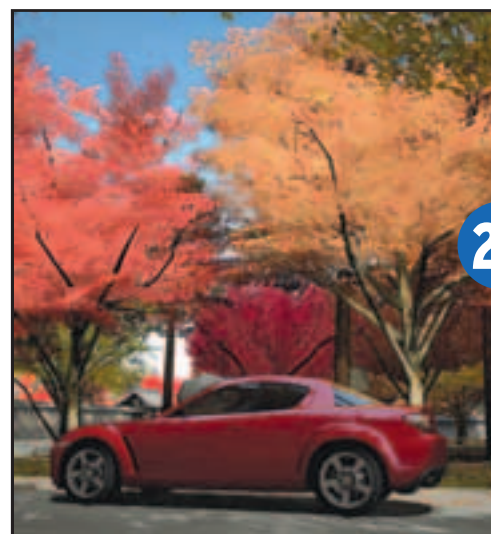
НАСМОТРЕЛИСЬ ГОЛЛИВУДСКИХ БЛОКБАСТЕРОВ? ХОТИТЕ ПОБЫВАТЬ В МАТРИЦЕ? THE MATRIX ONLINE ОТКРЫВАЕТ СВОИ ДВЕРИ. /46

НОВОСТИ

■ Конец Ion Storm	04
■ Обучение от Ubisoft	05
■ Антикиллер возвращается	06
■ Atari закрывает студии	06
■ Blizzard – завоевание Европы	06
■ Фильмы на PSP	12

ТЕМА НОМЕРА

Gran Turismo 4	20
----------------	----



22

СПЕЦ

Трудности перевода	30
Тактические RPG	88



88

ХИТ?!

Dead to Rights II: Hell to Pay	40
The Matrix Online	46

СЛОВО КОМАНДЫ

Авторская колонка I (И.Ченцов)	96
Авторская колонка II (Врен)	98
Авторская колонка III (Зонт)	100

МАТРИЦА: «ТЫ ВСЕ РАВНО БУДЕШЬ МОИМ, ГЕЙМЕР!»



Трудности перевода

Почему ждать русскую версию известного проекта частенько приходится очень долго? Как game становится игрой? Откуда в Праге взялся мост Чарльза? В спецматериале мы рассказываем о проблемах, с которыми сталкиваются переводчики, и показываем процесс локализации изнутри. Возможно, эта статья заставит вас по-другому взглянуть на русские версии игр. /30



Parkan II

О нем почти забыли, его имя стало легендой. А он выжил и вернулся... Parkan II – прямое продолжение известного отечественного проекта, прославившего в свое время студию «Никита». Это ядерная смесь различных жанров (начиная от космического симулятора и заканчивая экшном). Достойна ли сиквел почестей, воздаваемых оригиналу? Читайте нашу рецензию. /118

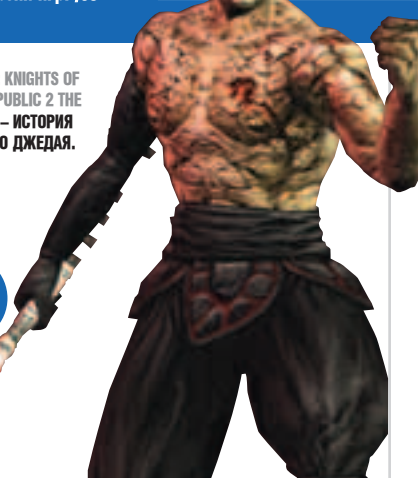


ТЕККЕН 5
МЫ ИЗУЧИЛИ ДЕМКУ
ИГРЫ И РАНЬШЕ ВСЕХ
СМОГЛИ НАПИСАТЬ О
ВЕРСИИ ДЛЯ PS2!

52

102

STAR WARS: KNIGHTS OF
THE OLD REPUBLIC 2 THE
SITH LORDS – ИСТОРИЯ
ПОСЛЕДНЕГО ДЖЕДА.

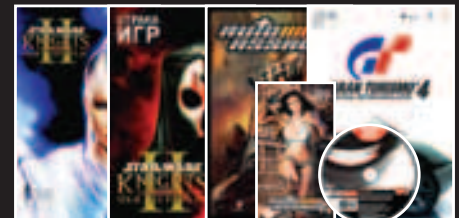


КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

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

МОДИНГ. НЕБОЛЬШОЙ ГИД ДЛЯ ТЕХ,
КОМУ НАСКУЧИЛ СЕРЫЙ КОРПУС
СВОЕГО КОМПЬЮТЕРА И КТО ГОТОВ
ИСПРАВИТЬ ЭТО РАЗ И НАВСЕГДА...



162

ДЕМО-ТЕСТ

- Tekken 5 52
- Бригада E5: Новый альянс 54

В РАЗРАБОТКЕ

- Auto Assault 58
- Castlevania: Curse of Darkness 60
- Without Warning 62
- The Elder Scrolls: Oblivion 64
- Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower 66
- Castlevania DS 68
- Unreal Championship 2: The Liandri Conflict 70
- NARC 74
- Romancing SaGa: Minstrel Song 78
- Doom 3: Resurrection of Evil 78
- Gyakuten Saiban 79
- Retribution 80
- Haunting Ground 80
- TimeShift 81

ГАЛЕРЕЯ

- Скриншоты из новых игр 82

ОБЗОР

- Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords 102
- Карибский кризис 106
- Возвращение в Гайю 108
- Nanobreaker 110
- Snakes 112
- UEFA Champions League 2004-2005 114
- Racing Gears Advance 116
- Parkan II 118
- Massive Assault: Расцвет Лиги 122
- Tenchu: Fatal Shadows 126
- Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (N-Gage) 128
- Mercenaries: Playground of Destruction 130

ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 134

PlayMobile

- Обзор игр для мобильных телефонов 136

КИБЕРСПОРТ

- CPL Turkey 2005 – провал или успех? 140
- Российские турниры по FIFA Soccer 2005 141
- Deadman не выстоял в Корее 142
- Московские турниры по файтингам 144

ОНЛАЙН

- Новости Сети 146
- Сайты, которые мы выбираем 148
- Открытые бета-тесты марта 150

ТАКТИКА

- Коды 152
- Playboy: Mansion 154
- Suikoden IV 158

ЖЕЛЕЗО

- Новости 160
- Обзор моддинговых устройств 162

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- Ретро: Vectrex 168
- Банзай! 174
- 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
25
29
33

«АКЕЛЛА» 37, 57, 85, 97, 101, 117, 121
«ТЕХНОТРЕЙД» 45, 77, 113
SAMSUNG 51
«АКЕЛЛА» 61
ULTRA COMPUTERS 63, 73, 109
R-STYLE 67, 69, 79, 81, 125, 129
HP 87
SOFT CLUB 143

«1С» 99
«БУКА» 145
ZYXEL 139, 151, 171
IRIVER 141
«РУССОБИТ-М» 149
«НОВЫЙ ДИСК» 150
GSC WORLD PUBLISHING 157
КРИ'2005 172-173

«ФОРМОЗА» 177
SMX 181
E-SHOP 183
NETLAND 185
«НОЧНОЙ ДОЗОР» 187
(GAME)LAND ONLINE 189
«НАШЕ РАДИО» 192
РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА «СИ»

ЖУРНАЛ «НЕОН»
MTV
ЖУРНАЛ «ХАКЕР»
ЖУРНАЛ РС ИГРЫ
ЖУРНАЛ DVD ГИД
ЖУРНАЛ TOTAL DVD
«СТУДЕНЧЕСКИЙ КУБОК»

ИГРЫ В ПОМОЩЬ

Испанский ученый Марисоль Гарсия Рубио смогла доказать, что компьютерные игры не вредны для глаз, а как раз наоборот, способны укрепить зрение человека, сделать его менее восприимчивым к нагрузкам. Естественно, это не означает, что заядлый геймер, который целыми ночами просиживает за монитором с джойстиком в руках, вдруг станет лучше видеть, нет. Рубио предупреждает, что во всем нужно знать меру. Так, детям не рекомендуется играть более полутора часов в день, и при этом необходимо делать небольшие десятиминутные перерывы, чтобы дать возможность отдохнуть глазам. Помимо того, не следует допускать, чтобы расстояние между глазами и экраном составляло менее сорока сантиметров, а играть лежа вообще запрещено. Зато если следовать всему вышесказанному, то можно не беспокоиться о перенапряжении глазных яблок. ■



КОРОТКО

► КОМПАНИЯ SEGA

в скором времени откроет студию в Центральной Англии. Основным направлением работы новой фирмы станут «гонки нового поколения», она будет развивать сериалы Sega Rally и Crazy Taxi.

► ОДИН ИЗ ВЕДУЩИХ

создателей Grand Theft Auto решил сменить профиль и заняться онлайн-мирами. Новая MMORPG получила название All Points Bulletin и создается в недрах студии Real Time Worlds. Изданием проекта займется азиатская компания Webzen.

КОНЕЦ ION STORM

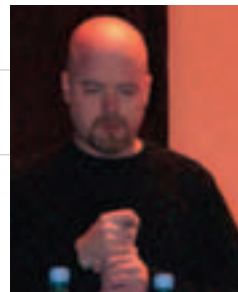
➔ Ничто не вечно под луной. Игровые компании – не исключение.

Слухи о скорой кончине Ion Storm появились еще около полутора года назад, сразу после ухода Уоррена Спектора с поста президента. К сожалению, они оказались правдой, и 10 февраля этого года было объявлено о закрытии остинского и тexasкого подразделений Ion Storm. Владелец студии, компания Eidos, объяснила это происшествие следующим образом: «Наша новая финансовая политика подразумевает объединение принадлежащих нам американских команд

в одну фирму. Тем самым мы снизим расходы на поддержание разработчиков, а также увеличим конкурентоспособность наших подразделений». Так что 35 человек, трудившихся последние девять



■ Кто же нам будет теперь новый Deus Ex делать?



■ Том Холл – отец-основатель Ion Storm.

лет над серией Deus Ex и Thief: Deadly Shadows, уже отправлены работать на благо Crystal Dynamics, которую также ждут в скором времени некоторые изменения. Например, к работе над Project: Snowblind и новой серией Tomb Raider будут привлечены дополнительные силы в количестве 130 человек, да и вообще, эта фирма останется последней студией, принадлежащей Eidos, на территории США. Напомним, что в распоряжении английского издательства имеются также IO Interactive, Core Design, Fresh Games и недавно сформированная Beautiful Game. ■

РОССИЯ ВЫБИЛАСЬ В ЛИДЕРЫ «ЧЕРНОГО СПИСКА»

➔ Ничего хорошего в этом нет, разумеется, но пиратский рынок в России все еще процветает.

Организация Entertainment Software Association провела очередные исследования рынка контрафактной продукции и определила лидеров по ее продажам. Российская Федерация пока не удостоилась чести быть первой и занимает лишь третье место по количеству реализованной за год пиратской продукции. На первом месте в этом году оказалась Малайзия, за ней следует КНР. В этих странах количество нелегального ПО составляет более 90%, в России эта цифра пока не превышает и 80%. При этом основная проблема состоит в том, что

вышеназванная тройка стран производит контрафактную продукцию не только для своего внутреннего рынка, но и для экспорта в другие страны Европы и Азии. Одна только наша страна в год изготавливает сотни миллионов дисков, расходящихся впоследствии по всему миру. Всего в «черном списке» указано более 65 стран, 47 из которых представляют наибольшую угрозу. По заявлениям аналитиков ESA, доход от продажи нелегальных копий за прошедший 2004 год составил \$13.4 млрд., что почти в два раза превышает прошлогодние показатели. ■



BATMAN BEGINS ОБЗАВОДИТСЯ «ГОЛОСАМИ»

Летом этого года к выходу готовится новый кинопроект Кристофера Нолана (известного по фильмам «Помни» и «Бессонница»), получивший название Batman Begins. Естественно, Electronic Arts не могла пропустить подобное событие и обзавелась правами на производство игры по мотивам киноленты. На ее создание EA не поспешила, в качестве разработчика была выбрана команда Eurocom Entertainment, недавно выпустившая Spyro: A Hero's Tail. К тому же не забыты и голоса героев. Для озвучивания диалогов пригласили актеров, снимающихся в самом фильме. А это значит, что в игре предстоит услышать голоса Кристиана Бэйла, Мишель Кэйн, Моргана Фримена, Кэти Холмес, Тома Вилкинсона и Силлиана Мерфи. В магазинах игра появится одновременно с выходом на широкие экраны самого фильма, а именно 17 июня 2005 года. ■



ОБУЧЕНИЕ ОТ UBISOFT И НЕМНОГО О ГЛАВНОМ

➔ Французская компания сотрудничает с руководством канадской провинции Квебек в области образования.

В скором времени Ubisoft организует в Канаде собственный курс по подготовке разработчиков компьютерных игр. Первые занятия должны пройти уже весной текущего года в Шербрукском университете и будут включать в себя уроки как по искусству анимации, так и по 3D-моделированию и дизайну. Организация подобных занятий не является сюрпризом, так как совсем недавно Ubisoft поделилась своими планами на будущее, в которых значится расширение монреальской студии. А под этим подразумевается увеличение штата, как минимум, на тысячу разработчиков. Многие аналитики расценили данный шаг как ответную реакцию на покупку 19,9% акций французского издательства компанией Electronic Arts. Совсем недавно стало известно, что представители EA и Ubisoft все же сели за стол переговоров – ранее они вообще никак не контактировали. Что



■ Конечно, вряд ли это новый преподаватель, но логотип Ubisoft на ней присутствует.

именно обсуждают боссы двух игровых гигантов, пока точно не ясно, однако издание The Wall Street Journal заявило, что Ubisoft наверняка попытается уговорить EA продать купленные ею акции, которые уже поднялись в цене на 57%. В настоящее время стоимость одной доли составляет \$41.68 (хотя сама Ubisoft оценивает себя по \$52.1 за акцию). ■

КОРОТКО

► **КОМПАНИЯ KONAMI** занимается пятой частью Suikoden. Данная информация появилась благодаря публикации Макото Тэрада, который заявил, что в настоящее время работает над озвучкой одного из персонажей этого проекта.

► **ПРОЕКТ AMERICA'S ARMY** обзавелся дополнением, в которое вошли две карты: Woodland Outpost и Urban Assault, новый режим соревнований, а также утилиты America's Army server manager.

► **КОМПАНИЯ MIDWAY РЕШИЛА** сменить название своего нового футбольного проекта Blitz Playmakers на Blitz the League. С чем это связано, так и не было объявлено, однако никаких изменений игровой процесс претерпеть не должен.

ЗАЧИСТКА РЯДОВ

Компания Square Enix забанила 800 жителей своей MMORPG Final Fantasy XI. Вроде, ничего значительного, подобные зачистки устраивают на серверах любой MMO-игры, однако обычно пользователи лишаются доступа к виртуальному миру за применение читов и разнообразных программ, позволяющих «облегчить» жизнь персонажа. В этот раз случай оказался действительно беспрецедентным: участники заплатили за то, что нарушили один из пунктов «Пользовательского соглашения PlayOnline». Оказывается, нерадивые жители виртуальных миров собирались в группы и оккупировали места респауна монстров, попутно истребляя как NPC, так и игроков, не позволяя им даже приблизиться к столь необходимому источнику экспы. А это напрямую противоречит правилам MMORPG. На достигнутом Square Enix останавливаться не собирается, и в ближайшее время чистка может повториться. ■



■ Ты записался в ряды сторонников fair play? Цензоры Square Enix бдят.

■ Неудивительно, что пятая часть Tekken принесла хорошие доходы.



КОГДА ФИНАНСЫ ПОЮТ РОМАНСЫ

➔ У руководства Namco есть хорошие новости и плохие новости. В основном хорошие.

Компания Namco отчиталась за три квартала текущего финансового года (по 31 декабря). По сравнению с показателями за аналогичный период 2003 года, доход фирмы снизился на \$200 млн., составив \$1.26 млрд. Однако при этом чистая прибыль осталась на прежнем уровне в \$63 млн. По словам аналитиков, подобного результата помогли добиться отличные продажи нового Tekken 5 для аркадных автоматов, а так-

же повышенный спрос на автоматы Pachislot, оснащенные LCD-дисплеем. К тому же, неплохие прибыли принесли продажи Ace Combat 5, Tales of Rebirth, Ridge Racers, Mr Driller: Drill Spirits, Taiko Drum Master и обласканный прессой пазл Katamari Damacy. К концу текущего года уровень доходов должен подняться до отметки в \$1.8 млрд., а чистая прибыль составит никак не меньше \$81 млн. ■



■ Namco зарабатывает даже на RPG – на сериале Tales of...



■ Katamari Damacy «накатамарил» немало зеленых бумажек во всех регионах мира.



ATARI ЗАКРЫВАЕТ СВОИ СТУДИИ

После публикации своего отчета за третий квартал 2005 финансового года, компания Atari сообщила о закрытии двух своих подразделений, в Калифорнии и Массачусетсе. Десятки специалистов оказались без работы из-за того, что продукция фирмы не смогла принести ожидаемого дохода — он, по сравнению с аналогичным периодом в прошлом году, снизился со \$190.6 млн. до \$161.8 млн. Что неминуемо привело к падению чистой прибыли: всего \$19.6 млн. против прошлогодних \$23.0 млн. долларов. По заявлению нового генерального директора Atari, Джима Капарро, это далеко не последние преобразования, коснувшиеся издательства. В скором времени планируется серьезная реструктуризация всей команды, а также изменение финансовой политики. Правда, по мнению аналитиков, такие меры в ближайшем будущем вряд ли приведут к улучшению финансового состояния компании, уже в следующем квартале ожидаются убытки в размере \$10 млн. ■

ПОСЛЕДНЕЕ ДЕЛО

Тесто подала в суд на владельцев сайта ninjahacker.net, за попытку организации взлома популярных игр компании.

Создатель Ninja Gaiden и серии Dead or Alive, компания Тесто, подала в суд на владельцев сайта «ninjahacker.net» за организацию «хакерского» форума и планирование взлома игр компании. Правда, участники дискуссий вовсе не собирались заниматься нелегальным копированием и распространением дисков, а просто обсуждали проблемы добавления в игры новых персонажей, возможностей, скинов и т.п. Однако юристы Тесто посчитали, что изменение контента их продуктов приравнивается к хакерству, и подали в суд. Правда, пока не известно, как именно исполнительный орган отреагирует на подобный иск, так как, по идее, данные действия можно расценивать как обычное создание модификаций, коих для различных игр сейчас имеется несчетное количество. Если прошение Тесто будет удовлетворено, то появится очень неприятный прецедент, способный сильно остудить у начинающих разработчиков тягу к созданию модов. Напомним, что несколько лет назад Тесто судилась с небольшой студией Westside, создавшей и распространявшей в Японии модификацию к Dead or Alive 2, позволяющую «снять» одежду с популярного персонажа Kasumi. Тогда ущерб, нанесенный компании, был оценен судом в \$18 тыс. ■



Женщина должна быть лишь полуобнажена, чтобы в ней оставалась загадка.

BLIZZARD — ЗАВОЕВАНИЕ ЕВРОПЫ.



11 февраля этого года в продаже появилась европейская версия World of Warcraft, в первые же дни продаж установившая новые мировые рекорды.

После серии бета-тестов компания Blizzard выполнила свое обещание и 11 февраля, точно в срок, выпустила европейскую версию MMORPG World of Warcraft. За 24 часа с момента начала продаж было реализовано 280 тыс. коробок с игрой. Напомним, что за аналогичный промежуток времени в США было продано всего 250 тыс. копий, так что жителям Европы удалось установить новый мировой рекорд по количеству экземпляров онлайн-игры, купленных в течение суток. В последующие два дня в Старом Свете было продано еще 100 тыс. коробок. В настоящий момент на серверах проекта, коих установлено восемьдесят штук, зарегистрировано 280 тыс. пользователей. А количество одновременно играющих превысило отметку в 180 тыс. человек. Российские игроки также получают возможность беспрепятственного доступа к виртуальному миру Warcraft, изданием которого в нашей стране занялась компания «Софт Клуб», для тех же, кто до сих пор так и не обзавелся кредиткой, будут выпускаться специальные Time-Card, предоставляющие доступ к серверам Blizzard на два месяца. ■



Хотите такую коробочку? А у нас она уже есть!

КОРОТКО

► 2K SPORTS ОБЗАВЕЛАСЬ ПРАВАМИ

на издание игр на основе популярного турнира The World Poker Tour. Игра разрабатывается силами студий Coresoft и Backbone. Новый проект появится в продаже для всех современных платформ, включая мобильные телефоны.

► MIDWAY ЗАЙМЕТСЯ ИЗДАНИЕМ

на PC RTS Rise & Fall: Civilizations at War, разрабатываемой в стенах Stainless Steel Studios. На прилавках магазинов сей проект должен появиться в четвертом квартале текущего года.

► NAMCO ПРИОБРЕЛА ПРАВА

на создание игр по всемирно популярной серии мультфильмов Berenstain Bears братьев Беренштейнов. Новый проект от Namco появится как на консолях, так и на PC уже к концу 2005 года.

ПОНАЕХАЛИ ТУТ ВСЯКИЕ

«Новый диск» анонсировал боевик от первого лица. В нем вы встанете на защиту Земли от чужаков и посетите мегаполисы, древние храмы, подводные города и инопланетные корабли, а также заброшенные станции метро и заводы. Миллионы лет назад на Земле жила могущественная цивилизация Геаа. Когда разразилась чудовищная межпланетная война, Геаа создали Метатрон — что-то вроде Ноева ковчега, в котором они надеялись пережить катастрофу и переродиться в будущем. Метатрон должен был очистить планету и создать на ней жизнь заново. Судьба распорядилась иначе, и на место могущественных Геаа пришла ничем не приметная цивилизация людей, которой чудом удалось избежать полного уничтожения. На протяжении многих лет человечество развивалось, размножалось и заселило всю планету. Тяга к научным исследованиям и экспериментам привела к необратимым последствиям: Метатрон был случайно обнаружен. Великие Геаа пробудились и теперь вполне обоснованно претендуют на свою родную планету. Игра Metathrone Project разрабатывается для PC. Ориентировочная дата выхода — третий квартал 2005 года. ■

АНТИКИЛЛЕР ВОЗВРАЩАЕТСЯ



Баркас и Амбал готовы к встрече с любителями криминальных боевиков.

Вот уже несколько месяцев в недрах компании Qbit Interactive идет работа над проектом «Антикиллер». Разумеется, игра делается по одноименному фильму и, как вы уже наверняка догадались, представляет собой шутер (с видом от третьего лица). В ряду заявленных игровых персонажей не только сам легендарный «антикиллер», но также Баркас — «опытный», если так можно выразиться, преступник, и Амбал — безумец и анархист, не признающий ни законов, ни бандитских понятий. За кого играть — выбирать игроку. От его выбора

зависит стиль игры, а также конечная цель каждой миссии. Сюжет и события напрямую связаны с фильмом, перед каждой миссией мы увидим кинофрагменты, раскрывающие мотивацию прохождения этапа и пересказывающие предысторию. Среди заявленных особенностей также обширный арсенал, тактические элементы и способности героя прыгать, прятаться, карабкаться по отвесным стенам. Выходит игра на PC, издателем выступает компания «Новый Диск». Предварительная дата выхода — второй квартал этого года. ■

METAL HEART ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ



Капитан Дантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Прощион - 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 Прощиона 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 имплантатов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов



КОРОТКО

► **SQUARE ENIX ЗАЯВИЛА**, что двенадцатая часть Final Fantasy не выйдет, как предполагалось ранее, весной этого года. Новая дата релиза пока не определена. Однако компания планирует подгадать выпуск популярного проекта так, чтобы он не составлял конкуренцию другим играм этой компании.

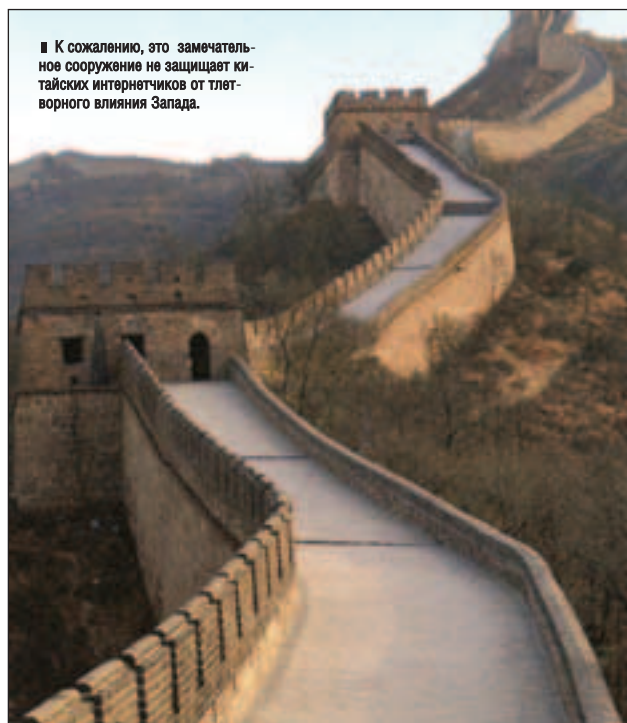
► **ОДИН ИЗ ВЕДУЩИХ** создателей серии SOCOM, Дэвид Сирс, занял пост креативного директора в студии Midway Games's Surreal Software, которая корпит в настоящее время над сиквелом к The Suffering.

► **2K GAMES ПОЛУЧИЛА ПРАВА** на издание таких игр, как римейк классического Carmageddon, Conflict: Global Terror и Reservoir Dogs (по мотивам фильма Квентина Тарантино).

► **UBISOFT ЗАЙМЕТСЯ РАЗРАБОТКОЙ** для Nintendo DS трех новых игр, среди которых Peter Jackson's King Kong, Splinter Cell: Chaos Theory, а также римейк классического Bomberman. Правда, первый проект появится не только для карманной консоли, но и для PC, Xbox, GC и PS2 и будет приурочен к выходу одноименного фильма.

КИТАЙ – ЭТО НАШЕ ВСЕ

➔ По подсчетам аналитиков, КНР сейчас занимает второе место по количеству интернет-пользователей.



■ К сожалению, это замечательное сооружение не защищает китайских интернетчиков от тлетворного влияния Запада.

Организацией Analysis International были проведены очередные исследования, в ходе которых выяснилось, что Китай в настоящее время занимает второе место после США по количеству подключенных к Интернету пользователей. Доступ к Всемирной паутине в КНР имеется более чем у 93.8 млн. владельцев компьютеров, а к концу текущего года их количество возрастет до 134 млн. человек. По словам аналитиков, основной толчок к популяризации Интернета дали многопользовательские игры. Так, каждый год число игроков увеличивается на 61% и к настоящему моменту составляет

24 млн., а к декабрю 2005 года это число вполне может увеличиться до 35 млн. игроков. Кстати, доход от реализации одних только MMO в Китае составляет порядка \$434 млн. Единственной проблемой, препятствующей выходу КНР на первое место, является государственная политика. Не так давно правительством было принято решение запретить к продаже на территории страны некоторые MMORPG в связи с тем, что они якобы «содержат вредоносную для пользователей информацию». Таким образом государство борется с «пагубным влиянием Интернета на жителей». ■

ГЛАВНОЕ СУДИТЬСЯ, А ЗА ЧТО – ПОТОМ РАЗБЕРЕМСЯ

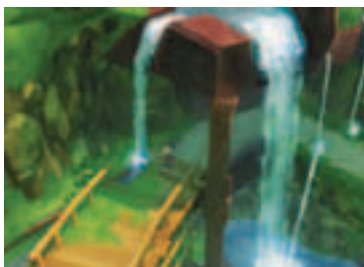
➔ Родственники убитых в 2003 году полицейских подают на создателей Grand Theft Auto в суд.

Не прошло и года, как разработчики Grand Theft Auto в последний раз отстаивали свои права в суде, доказывая, что лозунг «Kill all the Haitians!» в GTA: Vice City не призывает игроков к массовым убийствам. И вот снова приходится отправляться в суд. Напомним, что в 2003 году произошло трагическое событие: восемнадцатилетний Девин Томпсон выхватил у полицейского пистолет и застрелил его владельца, а также еще двух служителей правопорядка, находившихся неподалеку, после чего попытался скрыться на полицейской машине, но был арестован. Во время допроса Девин заявил следующее: «Жизнь – как видеоигра. Иногда приходится умирать». Родственники убийцы заявили, что парень много времени посвящал игре в GTA 3. Через два года после ареста с их стороны были сделаны «правильные» выводы, что это именно проект Rockstar научил Томпсона убивать и угонять машины. В этот раз иск подан не только против девелоперов, но и против Take-Two Interactive. Вниманием не обошли даже саму Sony, которая тоже «виновата», так как основной платформой для GTA 3 является именно консоль PlayStation 2. К тому же в списке виновных числятся крупные онлайн-магазины Wal-Mart и Gamestop, в которых юный Девин приобретал игры. Все вышеперечисленные компании, по мнению истцов, виновны в «подготовке» парня к убийствам. Естественно, дело имеет свою финансовую сторону, родители Томпсона, а также родственники убитых, надеются получить в качестве возмещения ущерба \$600 млн. В ответ на все это ТТИ выразила свои глубокие соболезнования семьям погибших и сказала, что все остальное – это полнейшая чушь и прямой связи между их проектом и действиями Девина Томпсона они не видят. ■

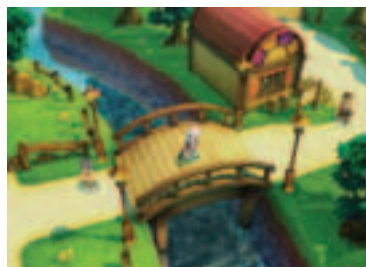


Галерея

Tales of Legendia (PS2)



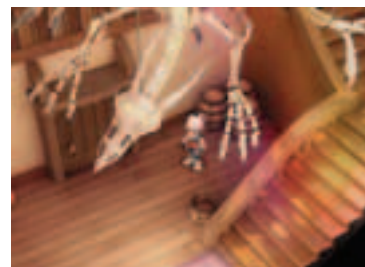
■ Сначала игру хотели выпустить на GameCube, но передумали. Зря, конечно.



■ Игра готова на 50%, в Японии выйдет уже в конце этого года.



■ Этот кадр как будто позаимствован из Grandia 2. Что-то делает сейчас GameArts?



■ Действие игры происходит на гигантском корабле Ruin Boat длиной около 100 (!) километров.

Акелла

Gothic II

ГОТИКА II

НОЧЬ ВОРОНА

NIGHT OF THE RAVEN



Новая таинственная история вплетается 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



ШУТКИ С ЭЛЕКТРИЧЕСТВОМ ОПАСНЫ

Компания Microsoft объявила о том, что более 14.1 млн. приставок Xbox было поставлено с дефектным сетевым кабелем. Данное техническое упущение часто приводило к выходу из строя некоторых деталей консоли, а также, в отдельных случаях, к возгоранию «черного ящика». К настоящему моменту известно о тридцати подобных инцидентах, произошедших во время работы приставок. Данная проблема коснулась лишь приставок, выпущенных до 23 октября 2003 года (для европейской версии – до 13 января 2004 года), в дальнейшем модели уже выпускались с исправленными шнурами. Сейчас обладатели бракованных консолей могут отослать запрос в Microsoft и бесплатно получить новый кабель. Кстати, проблема со шнурами электропитания не является такой уж редкостью. Так, около двух лет назад, Dell отозвала 4.4 млн. электрических адаптеров, выпущенных в период с 1998 по 2002 год и продававшихся в комплекте с ноутбуками. ■



■ Не пытайтесь повторить это дома со своим Xbox.

КОРОТКО

▶ ELECTRONIC ARTS И MARVEL COMICS

занимаются совместной разработкой проекта Marvel Nemesis: The Imperfects с участием главных героев известных комиксов.

▶ КОМПАНИЯ ZOO DIGITAL

заявила, что европейская версия Alien Hominid будет отличаться от американской. Жители Европы получат специальную функцию replay, позволяющую переиграть уровень, а также будет включена поддержка Xbox Live, для скачивания дополнительных мини-игр на PDA.

▶ SEGA OF AMERICA

ОБЪЯВИЛА о разработке Condemned, грядущего «психологического триллера от первого лица» для консолей следующего поколения. Непосредственно над ней работает Monolith Productions.

PS3 ОБЗАВОДИТСЯ ПАМЯТЬЮ

➔ Процессор есть, с видеосистемой тоже вроде бы все ясно. Осталось закупить память!

Японская компания Elpida Memory Inc. заявила о подписании контракта с Sony, по которому первая в ближайшем будущем займется производством оперативной памяти для PlayStation 3. Помимо нее, в процесс изготовления будут также вовлечены Toshiba и Samsung. Количественный процент производимых чипов будет распределен между тремя компаниями чуть позже. Кроме того, EM допускает возможность создания ОЗУ не только для новой консоли от Sony, но и для платформы следующего поколения, создаваемой Nintendo. Подробности будут объявлены через месяц, во время проведения Game Developers Conference. ■



■ Глава Sony, он-то и расскажет самое интересное.

ЛЭЛАНД ЙИ VS. ИГРЫ

➔ Сенатор Лэланд Йи продолжает борьбу с жестокими играми и выдвигает очередной законопроект.

Лэланд Йи выдвинул на рассмотрение в California Assembly's Committee очередной законопроект, получивший название AB 450 и призванный ограничить продажу игр со сценами насилия детям, не достигшим семнадцатилетнего возраста. В прошлом году этот неугомонный сенатор уже делал подобное предложение, только тогда он



требовал запретить к продаже несовершеннолетним все игры, содержащие сцены сексуального характера, а также «пропаганду» алкоголя, сигарет и т.п. Теперь же он требует запрета проектов с графическим отображением насилия. Самое интересное, что если следовать тексту закона, то под него попадают только сингловые режимы игр, где игрок наносит урон NPC, а вот мультиплеер, когда приходится убивать аватара под управлением живого человека, уже не будет считаться противозаконным. Естественно, по мнению сенатора, существующие организации, типа ESRB, со своими задачами не справляются, и сразу после принятия AB 450 придется создать новую беспристрастную комиссию. Как практикующий детский психолог, Йи заявил, что игры наносят непоправимый урон детской психике и развлекательный софт вообще нужно приравнять к курению си-

гарет, так как вреда от них отнюдь не меньше. «Игры намного хуже кинематографа. Например, в кино зритель является лишь пассивным наблюдателем за всем происходящим на экране, а в играх приходится принимать в этом непосредственное участие и, следовательно, самому решать, кого заколоть, избить, поджечь или убить», – утверждает Лэланд. В ответ на AB 450 участники Entertainment Merchants Association заявили, что это всего лишь очередная безнадёжная попытка местного правительства привлечь население свои взгляды. По словам представителей EMA, все ее участники, начиная с Best Buy и заканчивая Wal-Mart, еще с декабря 2003 года занимаются проверкой ID юных покупателей, а также публикуют расшифровку возрастных рейтингов от ESRB. Рассмотрение нового законопроекта назначено на 18 марта текущего года. ■

ПОКЛОННИКИ ТРЕХ КОРОЛЕВСТВ ОТПРАВЛЯЮТСЯ В ОНЛАЙН

Компания Koei открыла в Сингапуре студию, задача которой – создание MMORPG по мотивам Romance of the Three Kingdoms. Над разработкой проекта будет трудиться штат численностью около ста человек. Запуск проекта решено назначить на 2007 год и, по мнению аналитиков Koei, за первые полгода с начала старта RoTK сможет получить полмиллиона подписчиков и занять лидирующие позиции на рынке многопользовательских игр. Правда, в Европе и США это произведение появится не сразу, так как изначально предназначено для жителей таких стран и территорий, как Корея, Тайвань, Китай и Япония. Напомним, что серия RoTK насчитывает уже девять игр и последняя часть появилась ровно год назад на PlayStation 2. ■



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

www.ultracomp.ru

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

www.spb.ultracomp.ru

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.

ФИЛЬМЫ ДЛЯ PSP

Sony Pictures Home Entertainment огласила дату запуска в продажу первых фильмов, записанных на UMD-дисках, специально для карманной консоли PSP. Состоится сие событие в апреле текущего года. Первыми фильмами, удостоившимися чести быть скопированными на новые носители от Sony, станут XXX, Hellboy, Resident Evil 2, Once Upon A Time in Mexico и The House of Flying Daggers. Стоимость

дисков будет варьироваться в пределах от \$19.99 до \$28.99. Пока Sony не собирается ставить производство фильмов на поток, для начала аналитики компании оценят, нужно ли это потребителям и сможет ли подобное дело приносить существенные доходы. Кстати, в стандартную поставку американской версии PSP, релиз которой намечен на 24 марта этого года, планируется включить фильм Spider-Man 2. ■



КОРОТКО

► **BIGBIG STUDIOS ЗАНИМАЕТСЯ** созданием игры Pursuit Force для PSP. Игроку придется выступить в роли полицейского, которому поручено поймать пятых злостных автоугонщиков. Релиз назначен на конец 2005 года.

► **MIDWAY ПОЛУЧИЛА ЛИЦЕНЗИЮ** на создание игр по мотивам популярного шоу Adult Swim. В линейку проектов войдут: Aqua Teen Hunger Force, Space Ghost Coast to Coast, The Brak Show, Sealab 2021, Harvey Birdman и Attorney at Law. Запуск первого назначен на 2006 год.

► **PARADOX INTERACTIVE** займется созданием для Nintendo DS популярной стратегической Eurogа Universalis II. Детали проекта не разглашаются, и чем карманная версия игры будет отличаться от PC-варианта – пока не известно.

► **TIGER TELEMATICS** сообщила о том, что Worms World Party в скором времени поступит в продажу в версии для карманной консоли Gizmondo и представит игрокам классический геймплей с кучей оружия и червяками в главной роли.

► **SONY COMPUTER** Entertainment America договорилась с голкипером Манчестер Юнайтед, Тимом Ховардом, его изображение украсит обложку World Tour Soccer 2006 (PS2).

► **SONY ONLINE** подписала контракт с крупной сетью пиццерий, по которому пользователи Everquest 2 смогут, не выходя из игры, заказать на дом пиццу. Для этого просто нужно набрать в окне чата «/pizza», жаль только, платить за удовольствие придется реальными деньгами, а не виртуальными.

ПОБЕДИТЕЛИ СТУДЕНЧЕСКОГО ТУРНИРА ПО CS ПОДЕЛЯТ \$ 5000

➔ Жизнь проста. Шевели мышкой – зарабатывай деньги.

Сеть интернет-центров «Safemax» и издательство «Гейм Лэнд» проводят Первый студенческий турнир среди вузов Москвы по компьютерным играм. Турнир по игре Counter-Strike 1.6 (5x5) будет проходить в трех московских интернет-центрах «Safemax» в течение апреля 2005 года. О турнире рассказывает менеджер по маркетингу сети интернет-центров «Safemax» Рамиль Ильясов.

– В июне и октябре 2004 года издательство «Гейм Лэнд» и сеть интернет-центров «Safemax» провели несколько «Дней Читателя» игровых журналов. Каждое такое мероприятие посетило более 500 человек. В рамках «Дня Читателя» проводились турниры по компьютерным играм, а также разыгрывались многочисленные ценные призы от спонсоров. Основная часть пришедших к нам читателей были школьниками и студентами. Увидев это, мы поняли, что пора сделать отдельный игровой турнир для студентов по Counter-Strike. Ведь Counter-Strike – самая популярная игра среди учащихся вузов Москвы.

– Что должны сделать студенты, чтобы участвовать в турнире?

– Купить один из игровых журналов издательства «Гейм Лэнд» («Страна игр» (№5, 6), «PC ИГРЫ» (№4), «Путеводитель» (№3)) или журнал «Афиша» (№5, №6), найти в них купон участника

турнира, заполнить и вырезать его. Капитану команды нужно прийти с этим купоном в один из трех московских интернет-центров «Safemax» («Safemax на Пятницкой», «Safemax в МГУ» или «Safemax на Новослободской»), чтобы зарегистрироваться на турнир. Купоны также можно найти в вузах, где в марте их будут раздавать наши промоутеры, и в интернет-центрах. Болельщики команд также могут зарегистрироваться с помощью этих купонов, что позволит им получить бонусы от Safemax и призы от спонсоров турнира. Участие в турнире бесплатное, а призовой фонд составляет \$5000.

– А можно о бонусах и подарках поподробнее?

– Каждому участнику и болельщику при регистрации мы выдаем сертификат, который позволяет играть в наших интернет-центрах со значительной скидкой (2 часа за 30 рублей), а также получить чашку кофе, стакан Pepsi и другую продукцию бесплатно.

– Сколько команд будет принимать участие в турнире, как он будет проходить, по какой схеме, какой призовой фонд?

– В турнире смогут принять участие более 100 команд. Схема очень простая. После жеребьевки команд будет изве-

стна сетка на отборочные игры. Отборочные игры пройдут по олимпийской системе, т.е. на вылет. В течение двух первых недель апреля в определенное время пройдут три или четыре этапа отборочных игр в трех московских интернет-центрах. Игры будут проходить с 17-00 до 21-00 каждого дня. В финал пройдет 8 команд, среди которых и будут разыграны основные призы. Финальные игры состоятся в один день в одном из интернет-центров. А на следующий день всех ждет сюрприз: участники и болельщики турнира смогут прийти на mega-party на свежем воздухе. Призовой фонд распределится между тремя первыми местами. 1 место – \$2500, 2 место – \$1500, 3 место – \$1000. Утешительные призы будут вручены и остальным 5 командам-финалистам.

– Каковы правила в самой игре?

– Правила похожи на общие правила WCG. Карты подобраны известные, но до начала турнира не оглашаются.

– Где можно будет наблюдать за происходящим на турнире?

– Мы специально создаем сайт (<http://cup.safemax.ru>), на котором опишем все правила участия. Каждый день будет обновляться сетка турнира. Также в интернет-центрах будут висеть турнирные таблицы, которые естественно тоже планируем обновлять ежедневно. ■



■ Говорят, что если выстрелить врагу прямо в голову, то он умрет прямо на месте.



■ Осень «Терроры» полетели на юг.



■ Убей их всех понарошку, заработай настоящие деньги!

Акелла

БОЙ С ТЕНЬЮ

fight

СМОТРИТЕ ФИЛЬМ
ПОКУПАЙТЕ ИГРУ
с 17 МАРТА



COLCHIN
ТЕНЬЮ



«Акелла» представляет акцию по одному из крупнейших проектов российской киноиндустрии 2005 года - фильму "Бой с Тенью". Примите непосредственное участие в судьбе простого парня Артема Колчина, воспитанного Бригадой, но выбравшего свой собственный жизненный путь. Бойцовские качества потребуются герою не только на ринге, но и на жестоких улицах, где его поджидают бывшие соратники-бандиты и самые ярые соперники в лице главарей группировок. В ход пойдет все - от ураганых комбо и предметов потяжелее до пистолетов и более внушительных «стволов». Ведь от исхода каждой схватки зависит, сможет ли герой среди ненависти и отчаянной злобы обрести себя.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

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



© 2005 "Akella", © 2005 ЗАО «Централ Партнершип»
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614





■ **Enthusia Professional Racing** | Сможет ли эта перспективная игра от Konami одолеть Gran Turismo 4?



■ **Pariah** | Этот замечательный боевик выйдет не только на PC, но и Xbox. Консольщики, обратите внимание.



■ **Musashi Samurai Legend** | Очередная action/RPG от Square Enix вскоре доберется до США, а затем, надемся, и Европы.

ДОЖДАЛИСЬ?

PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

■ Платформа: PS2, Xbox
■ Издатель: VU Games

Эта игра не повторяет события фильмов, не имеет отношения и к вселенной Alien vs. Predator. В 1930 и 2030 годах вам предстоит посетить Землю и применить там весь арсенал оружия настоящего хищника. ■



RAINBOW SIX 4: LOCKDOWN

■ Платформа: PC, PS2, GC, Xbox
■ Издатель: Ubisoft

Очередная часть популярного боевика с сюжетом «от Тома Кланси» вскоре доберется до всех основных платформ. Элитное подразделение «Радуга 6» по-прежнему борется с террористами во всем мире. ■



■ **TimeSplitters: Future Perfect**
Так выглядят кавайные девочки в европейских видеоиграх.



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
15.03	* Tekken 5	Namco	США
15.03	* Musashi Samurai Legend	Square Enix	США
18.03	* Brothers in Arms	Ubisoft	Европа
18.03	* Champions: Return to Arms	Ubisoft	Европа
18.03	* Duel Masters: Sempai Legends	Atari	Европа
18.03	* EyeToy: Monkey Mania	SCEE	Европа
18.03	* TimeSplitters Future Perfect	Electronic Arts	Европа
18.03	* Robots	VU Games	Европа
18.03	* EyeToy: Monkey Mania	SCEE	Европа
18.03	* Fight Night Round 2	Electronic Arts	Европа
20.03	* Full Spectrum Warrior	THQ	США
21.03	* TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts	США
22.03	* NARC	Midway	США
22.03	* Dragon Ball Z: Sagas	Atari	США
25.03	* Neo Contra	Konami	Европа
25.03	* Devil May Cry 3	Capcom Europe	Европа
25.03	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
25.03	* EyeToy: AntiGrav	SCEE	Европа
25.03	* Monster Hunter	Capcom Europe	Европа
25.03	* Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	* The Bard's Tale	Ubisoft	Европа
25.03	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
29.03	* Predator: Concrete Jungle	VU Games	США
29.03	* Dynasty Warriors 5	Koei	США
29.03	* Red Ninja: End of Honor	VU Games	США
1.04	* Full Spectrum Warrior	THQ	Европа
1.04	* King Arthur	Konami	Европа
1.04	* MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
1.04	* Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
1.04	* Viewtiful Joe 2	Capcom Europe	Европа
1.04	* Yu Yu Hakusho Dark Tournament	Atari	Европа
1.04	* Dead to Rights II: Hell to Pay	Namco	Европа
15.04	* Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar	Европа
15.04	* Metal Slug 4 & 5	SNK	США
15.04	* The Punisher	THQ	Европа
22.04	* Ghost In The Shell: Stand Alone Complex	Atari	Европа
3.05	* Darkwatch	Sega	США
3.05	* Enthusia Professional Racing	Konami	США
20.05	* Juiced	не объявлен	Европа
29.04	* Kessen III	Koei	США
27.05	* Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
24.06	* Aquanox – The Angel's Tears	JoWood	Европа
14.07	* Fantastic Four	Activision	Европа
10.07	* Tekken 5	Namco	Европа
TBA	* Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	Европа
TBA	* Moto GP4	SCEE	Европа
TBA	* Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа
TBA	* Resident Evil Outbreak File #2	Capcom Europe	Европа
TBA	* Destroy All Humans!	THQ	Европа
TBA	* Commandos Strike Force	Eidos Interactive	Европа
TBA	* Conflict: Global Terror	Sci	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	Европа
TBA	* EyeToy: Kinetic	SCEE	Европа
TBA	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	Vivendi	Европа
TBA	* The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
TBA	* Kingdom Hearts II	SCEE	Европа
TBA	* Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
TBA	* Okami	Capcom	Европа
TBA	* Kingdom Hearts II	SCEE	Европа
TBC	* The Movies	Activision	Европа

GAMECUBE



Дата	Игра	Издатель	Регион
18.03	* Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	Европа
18.03	* Mario Party 6	Nintendo	Европа
18.03	* Resident Evil 4	Capcom Europe	Европа
18.03	* TimeSplitters Future Perfect	Electronic Arts	Европа
18.03	* Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	США
18.03	* Fight Night Round 2	EA Sports	Европа
22.03	* Dragon Ball Z: Sagas	Atari	США
25.03	* Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	* TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Европа
25.03	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
25.03	* Stolen	HIP	США
1.04	* Baten Kaitos	Namco Europe	Европа
1.04	* King Arthur	Konami	Европа
1.04	* Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Европа
1.04	* Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
1.04	* Viewtiful Joe 2	Capcom Europe	Европа
1.04	* Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Европа
29.04	* Star Fox: Assault	Nintendo	Европа
01.05	* Advance Wars: Under Fire	Nintendo	США
3.06	* Donkey Konga 2: Hit Song Parade	Nintendo	Европа
15.06	* Starcraft: Ghost	Bizzard Entertainment	США
17.06	* Batman Begins	EA Games	США
27.06	* Killer 7	Capcom Europe	Европа
5.11	* Mortal Kombat: Deception	Midway	Европа
TBA	* Batman Begins	EA Games	Европа
TBA	* NARC	Midway	Европа
TBA	* Fire Emblem	Nintendo	Европа
TBA	* Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Meele	Konami	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	* Total Club Manager 2005	Electronic Arts	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	Vivendi	Европа
TBA	* Nintendo Puzzle Collection	Nintendo	Европа
TBA	* Odama	Nintendo	Европа
TBA	* The Legend of Zelda	Nintendo	Европа
TBA	* FIFA Street	Electronic Arts	Европа
TBA	* Mario 128	Nintendo	Европа
TBA	* Fantastic Four	Activision	Европа
TBA	* Jacked	JoWood	Европа

XBOX



Дата	Игра	Издатель	Регион
18.03	* American McGee's Scrapland	KOCH Media	Европа
18.03	* Brothers In Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	Европа
18.03	* TimeSplitters Future Perfect	Electronic Arts	Европа
22.03	* NARC	Midway	США
25.03	* CT Special Forces: Fire For Effect	не объявлен	Европа
25.03	* Greg Hastings' Tournament Paintball	Activision	Европа
25.03	* Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	* The Bard's Tale	Ubisoft	Европа
25.03	* Stolen	HIP	Европа
25.03	* Conker: Live & Reloaded	Microsoft	Европа
25.03	* Far Cry: Instincts	Ubisoft	Европа
25.03	* Darkwatch	Sega Sammy	Европа
25.03	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
01.04	* Advent Rising	Vivendi	Европа
01.04	* King Arthur	Konami	Европа



■ **Juiced** | Это уже не та игра, о которой мы писали в начале осени 2004 года. Новый издатель попросил разработчиков все переделать.



■ **Bard's Tale** | Консольщики уже успели наиграться в эту смешную игру, а вот на PC она еще только готовится к релизу.



■ **Red Ninja: End of Honor** | Сколько литров крови прольет сегодня юная убийца? Очень перспективный конкурент Tenchu: Fatal Shadows.

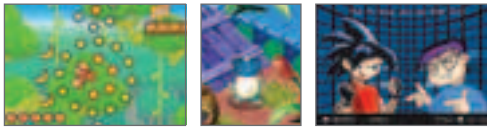


Как там Suikoden IV?

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

01.04	* MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
01.04	* Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
04.04	* Doom 3	Activision	Европа
12.04	* Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar Games	США
15.04	* Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar	Европа
15.04	* The Punisher	THQ	Европа
15.04	* WWE WrestleMania	XVI	Европа
25.04	* Area 51	Midway	США
29.04	* LEGO Star Wars	Eidos	Европа
30.04	* Creature Conflict: The Clan Wars	Senega Publishing	Европа
03.05	* Pariah	Groove Games	Европа
15.05	* NARC	Midway	Европа
20.05	* Juiced	не объявлен	Европа
27.05	* Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
07.06	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	США
10.06	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	Европа
10.06	* MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Европа
24.06	* Aquanox - The Angel's Tears	JoWood	Европа
24.06	* Madagascar	Activision	Европа
15.07	* Fantastic Four	Activision	Европа
TBA	* Psychonauts	не объявлен	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	Vivendi	Европа
TBA	* Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder	Empire Interactive	Европа
TBA	* The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
TBA	* Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа
TBA	* Forza Motorsport	Microsoft	Европа
TBA	* Otogi 2 - Immortal Warriors	Sega	Европа

22.04	* Dungeon Lords	DreamCatcher Interactive	Европа
22.04	* ER	Legacy Interactive	Европа
28.04	* Guild Wars	NCsoft	Европа
29.04	* X2: The Return	Deep Silver	Европа
10.04	* Codename Panzers Phase 2	CDV UK	Европа
10.04	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	Европа
10.04	* MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Европа
17.04	* X2 Gold	Deep Silver	Европа
24.04	* Madagascar	Activision	Европа
TBA	* S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Европа
TBA	* Age of Empires III	Microsoft	Европа
TBA	* Duke Nukem Forever	Take 2 Interactive	Европа
TBA	* Max Payne 3	Rockstar	Европа
TBA	* Quake IV	Activision	Европа
TBA	* Spellforce 2	JoWood	Европа
TBA	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	не объявлен	Европа
TBA	* The Guild 2	JoWood	Европа
TBA	* The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
TBA	* Tycoon City: New York	Atari	Европа



PC



Дата	Игра	Издатель	Регион
18.03	* Act of War: Direct Action	Atari	Европа
18.03	* American McGee's Scrapland	не объявлен	Европа
18.03	* Blitzkrieg Strategy Collection	CDV UK	Европа
18.03	* Brothers In Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	Европа
18.03	* DRIV3R	Atari	Европа
18.03	* Painkiller: Black Edition	DreamCatcher Interactive	Европа
18.03	* Sentinel	The Adventure Company	Европа
18.03	* Silent Hunter 3	Ubisoft	Европа
24.03	* Hidden Stroke 2	CDV UK	Европа
25.03	* Battlefield 2	Electronic Arts	Европа
25.03	* CT Special Forces: Fire For Effect	не объявлен	Европа
25.03	* Disciples II: Gold Edition	не объявлен	Европа
25.03	* The Bard's Tale	Ubisoft	Европа
25.03	* The Matrix Online	Ubisoft	Европа
25.03	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
1.04	* Advent Rising	Vivendi	Европа
1.04	* Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
4.04	* Doom 3: Resurrection of Evil	Activision	Европа
8.04	* Billy Blade and the Temple of Time	не объявлен	Европа
8.04	* Cossacks II: Napoleonic Wars	CDV UK	Европа
8.04	* Mission Barbarossa	CDV UK	Европа
8.04	* Operation Barbarossa	Just Flight	Европа
15.04	* Cross Racing Championship	Project 3	Европа
15.04	* Sacred Gold	не объявлен	Европа
15.04	* Sacred Underworld	не объявлен	Европа
15.04	* The Punisher	THQ	Европа
15.04	* Transport Giant Gold	JoWood	Европа
22.04	* Domination	DreamCatcher Interactive	Европа

GAME BOY ADVANCE



Дата	Игра	Издатель	Регион
14.03	* Tokyo Xtreme Racer Advance	Crave	США
18.03	* Rayman: Hoodlums' Revenge	Ubisoft	Европа
25.03	* Duel Masters 2: Showdown	Atari	Европа
25.03	* Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	* Yu Yu Spirit Detective	Atari	Европа
03.04	* DK: King of Swing	Nintendo	Европа
22.04	* Yoshi's Universal Gravitation	Nintendo	Европа
30.04	* Pokemon Emerald	Nintendo	Европа
06.05	* Kingdom Hearts: Chain of Memories	Square Europe	Европа
19.05	* Star Wars: Revenge of the Sith	Ubisoft	США
14.06	* Dragon Ball GT: Transformation	Bandai	США
03.07	* WarioWare Twisted!	Nintendo	Европа
15.07	* Fantastic Four	Activision	Европа
24.07	* Mario Party Advance	Nintendo	Европа
TBA	* Dynasty Warriors	KOEI	Европа
TBA	* Robots	Vivendi	Европа
TBA	* Herby Fully Loaded	Disney Interactive	Европа
TBA	* Koala Brothers	не объявлен	Европа
TBA	* Star Wars: Revenge of the Sith	Ubisoft	Европа
TBA	* Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBA	* Megaman Battle Network 5	Capcom Europe	Европа
TBA	* Madagascar	Activision	Европа
TBA	* Dora The Explorer: Super Star Adventures	TDK	Европа
TBA	* It's Mr Pants	THQ	США
TBA	* Prince of Percia: Warrior Within	Ubisoft	США
TBA	* Tales of Phantasia	Namco	США
TBA	* Pac-Man Pinball	Namco	США
TBA	* Shaman King	Konami	Европа

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

НА ГОРИЗОНТЕ

BATEN KAITOS

- Платформа: GC
- Издатель: Nintendo

Мы очень удивились, когда узнали, что Baten Kaitos, вторую эксклюзивную RPG от Namco от GameCube, все-таки будут издавать в Европе. Спасибо Nintendo, теперь мы не обделены. ■



MORTAL KOMBAT: DECEPTION

- Платформа: GC
- Издатель: Midway

Версия этого файтинга для GameCube запоздала, зато Midway добавит в игру несколько новых игровых персонажей, хорошо знакомых всем фанатам вселенной Mortal Kombat. Один Шао Кан чего стоит!



- Fire Emblem
- Чем хороши тактические RPG, так это количеством самых разнообразных персонажей.





PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 14.02 – 20.02

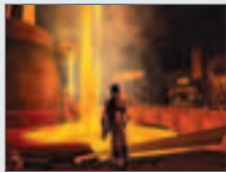


* ► игра

► издатель

1 World of Warcraft

VU Games



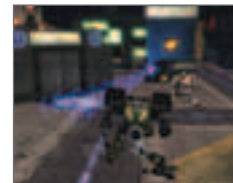
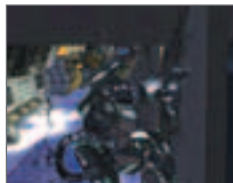
Описание:
Европейцы решили, что белыми людьми нынче быть немодно и срочно перекалифицировались в орков, гоблинов и прочую ерунду.

- 2 Star Wars: Knights of the Old Republic 2
- 3 The Sims 2
- 4 Football Manager 2005
- 5 Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
- 6 Half-Life 2
- 7 The Settlers: Heritage Of Kings
- 8 Rome: Total War
- 9 Medal of Honor: Pacific Assault
- 10 Rollercoaster Tycoon 3

LucasArts
Electronic Arts
Sega
Electronic Arts
VU Games
Ubisoft
Activision
Electronic Arts
Atari



Mech Assault 2: Lone Wolf



GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 14.02 – 20.02

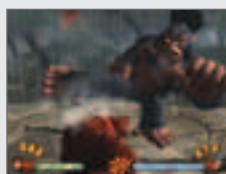
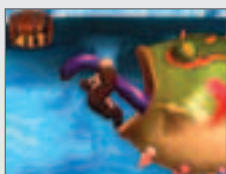


* ► игра

► издатель

1 Donkey Kong: Jungle Beat

Nintendo



Описание:
В чарте для GameCube изменения редки. А все потому что настоящие хиты выходят редко. Да что там хиты – просто новых игр очень мало. Сдает консоль позиции, сдает.

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

Nintendo
Atari
THQ
Sega
Nintendo
Atari
Nintendo
VU Games
Nintendo



XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 14.02 – 20.02



* ► игра

► издатель

1 Star Wars: Knights of the Old Republic 2 LucasArts



Описание:
Рецензию на новые «Звездные войны» ищите в журнале. Отметим лишь, что это главный RPG-сериял на Xbox. Увы, японцы консоль невзлюбили.

- 2 Mercenaries
- 3 Dead or Alive Ultimate
- 4 Sonic Mega Collection Plus
- 5 Halo 2
- 6 Pro Evolution Soccer 4
- 7 Mech Assault 2: Lone Wolf
- 8 Need for Speed: Underground 2
- 9 The Spongebob Squarepants Movie
- 10 Call of Duty: Finest Hour

LucasArts
Microsoft
Sega
Microsoft
Konami
Microsoft
Electronic Arts
THQ
Activision



ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)



* ► игра

► издатель

1 Devil May Cry 3

Capcom PS2



Описание:
Вах, какой красавец перед нами! Стильный, модный, совершенный просто-таки. Глаза блестят, рот приоткрыт в хитрой улыбке. Только зубы чистить надо чаще.

* ► игра

► издатель

- 2 DragonBall Z3
- 3 Rumble Roses
- 4 D1 Grand Prix
- 5 Gladiator: Road to Freedom
- 6 Gran Turismo 4
- 7 Popolocrois: Pietoro Ouji no Bouken
- 8 Catch! Touch! Yoshi!
- 9 Shinseki Yusha Daisen
- 10 Everybody's Golf Portable

Bandai PS2
Konami PS2
Yuke's PS2
Ertain PS2
Sony PS2
Sony PSP
Nintendo NDS
Atlus PS2
Sony PSP

Комментарий: Абсолютные цифры продаж Devil May Cry 3 невелики – всего под 200 тысяч копий.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

 **PS2** 14.02-24.02

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 Grand Theft Auto: San Andreas	36
2 Need for Speed Underground 2	22
3 Killzone (рус. субтитры)	20
4 Ace Combat: Squadron Leader	14
5 Call of Duty: Finest Hour	13
6 Prince of Persia: Warrior Within	12
7 UEFA Champions League 2004-2005	12
8 Burnout 3: Takedown	10
9 Lord of the Rings: The Third Age	10
10 Mortal Kombat: Deception	10

 **PC (BOX)** 14.02-24.02

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 World of Warcraft	62
2 Full Spectrum Warrior	21
3 The Sims 2	17
4 Half-Life 2	14
5 Need for Speed Underground 2	14
6 Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth	13
7 Half-Life 2 (DVD)	13
8 UEFA Champions League 2004-2005	12
9 Золотая серия: Герои Меча и Магии (DVD)	11
10 The Sims 2 (DVD)	10

 **PC (JEWEL)** 14.02-24.02

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 SRS. Street Racing Syndicate	37
2 Scrapland. Хроники Химеры	19
3 Альфа: Антитеррор	18
4 Принц Персии 2. Битва с судьбой	17
5 Алеша Попович и Тугарин Змей	17
6 True Crime. Streets of L.A.	16
7 Пункт назначения: Берлин	14
8 Doom 3	11
9 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	11
10 Карибский кризис	10



Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 14 по 24 февраля 2005 года.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

 **PS2** 14.02-27.02

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 Grand Theft Auto: San Andreas	67
2 Ace Combat 5: Squadron Leader	41
3 Killzone	33
4 Need for Speed Underground 2	31
5 Tekken 4	26
6 Call of Duty Finest Hour	26
7 Суперсемейка	25
8 Gran Turismo 3 A-Spec	23
9 Ratchet & Clank 2: Locked and Loaded	20
10 Mortal Kombat: Deception	20

Информация: Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 14 по 27 февраля 2005 года.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ АЛИСЫ



STEP CREATIVE GROUP



Игра «Путешествие Алисы» перенесет вас в волшебный мир будущего, полный головокружительных приключений. Алиса, ее отец космобиолог Селезнев, механик Зеленый, птица Говорун, множество невероятных инопланетных существ, предан-



ные друзья и коварные злодеи повстречаются вам в удивительном странствии по фантастическим мирам в поисках пропавшего капитана.



Приключенческая игра по мотивам юнга имонетого писателя-фантаста

- Множество игровых загадок, в решении которых юнга Кира Булычева окажет вам незаменимую помощь
- Отменная мультипликационная графика и превосходная анимация
- Любимые герои, знакомые поклонникам отечественной фантастики с юных лет

© 2005 "Akella"
© 2005 Step Creative Group
© Кир Булычев
Все права защищены.
Многоязычные издания и переводы
игры с доставкой www.akella.ru
оптовые заказы: (095) 353-4514
тел. поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "MultiTrade"
www.multitrade.com.ua

www.akella.com





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



В ПРОДАЖЕ С 9 МАРТА

ВЫБЕРИ СВОЮ ФОТОКАМЕРУ!

ЧИТАЙ В МАРТОВСКОМ НОМЕРЕ:

Идеальная камера: какая из них твоя?

Выбираем штатив.

Обзоры камер Konica Minolta DiMAGE X50, Olympus C-70 ZOOM, Pentax Optio SV, Rekam Presto T60, Fujifilm FinePix S5500, Sony Cyber-shot DSC-M1.

Доступное качество.

Сравнительный тест 3-мегапиксельных камер до \$200.

И конечно, наш суперкаталог.

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

→ FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

06 (159) 2004



→ НА ОБЛОЖКЕ:

Tom Clancy's Splinter Cell: Rainbow Six 3

Репортаж с КРИ 2004 ознаменовался одним любопытным приколом, который, возможно, так и не заметили наши читатели. Возьмите номер, полистайте – на одной из фотографий две booth girls выглядят несколько откровеннее, чем на остальных. Дело в том, что на второй день мероприятия они и оделись вызывающе. Более трезво мыслящим геймерам рекомендуем специа-

териал «Геополитика для чайников», посвященный творчеству Тома Клэнси. А это книги, игры, кинофильмы, телесериалы...

И, возвращаясь к приколам. Загляните на страницу со словом команды, прочтите реплику третьего слева редактора и... составьте из первых букв каждого предложения секретную фразу. Мы только сейчас это заметили. ■

Кол-во страниц:

144

Тираж:

80 000

Кол-во материалов:

65

Бонусы:

**1 DVD
2 постера
наклейка**

5 ЛЕТ НАЗАД

06 (63) 2000



→ НА ОБЛОЖКЕ:

Nox

В раздел «Хит» попала одна их самых известных ролевых игр последних лет – Wizardry VIII. Более подробный рассказ об еще не поступившем в продажу проекте трудно себе представить. Интересно, что это была заключительная игра серии на PC, с тех пор развивалась лишь японская ветвь, обитающая на консолях. Полезно вспомнить и об MDK2 – одной из последних действительно удачных игр от Shiny Entertainment. Концепту-

альный дизайн, необычный, «воздушный» геймплей обеспечили ей всенародное признание как в оригинальной версии на PC, так в поздних портах на консоли.

Лучшей игрой номера оказалась «диаблоподобная» аркада Nox. Но нам интереснее вспомнить о Sega GT – первой и относительно удачной попытке Sega скопировать сериал Gran Turismo. К сожалению, она не помогла Dreamcast выжить. ■

Кол-во страниц:

96

Тираж:

50 000

Кол-во материалов:

41

Бонусы:

**1 CD
1 постер**

3 ГОДА НАЗАД

06 (111) 2002



➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Grand Theft Auto 3

Старт Xbox в Японии ознаменовался приездом Билла Гейтса, что дало повод упомянуть событие в теленовостях. Однако ни шумная рекламная кампания, ни сниженная на \$50 цена не позволили консоли завоевать доверие сынов Страны восходящего солнца. Зато на Западе у Xbox дела шли хорошо – LucasArts объявила Star Wars: Knights of the Old Republic эксклюзивом для него. Специальный материал был посвящен необыч-

ной теме – играм «в третьем поколении». То есть, тем, в названии которых стоит заветное «3» или «III». Мы попытались понять, действительно ли культовые сериалы «выдыхаются» к третьей части, или же дело обстоит совсем по-другому...

Просуществовавшая недолго рубрика Star Express обрадовала читателей интервью с Дельфином. Оказывается, его игровой путь начался с компьютера типа «Денди»... ■

Кол-во страниц:

120

Тираж:

55 000

Кол-во материалов:

56

Бонусы:

**2 CD
2 постера**

7 ЛЕТ НАЗАД

03 (22) 1998



➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Sin

Мы опрометчиво поставили знак равенства между Alpha Centauri и Civilization III, не зная о том, что несколькими годами позже настоящий сиквел гениальной игры Сида Мейера все же доберется до геймеров. Темой специального репортажа были выбраны авиасимуляторы. Как ни странно, жанр, ныне одаривающий нас одной-двумя приличными играми в год, в то время бурно развивался - мы насчитали десятка два

готовящихся к релизу проектов, от игры по мотивам Babylon 5 до чуда под названием Fighter Squadron: The Screamin' Demons over Europe. Интересно, что большая их часть действительно была достойной звания «симулятор» – никакой излишней аркадности. Из обзоров отметить хочется статью о Final Fantasy Tactics. Игра получила 7.5 баллов и я, пожалуй, соглашусь с мнением Дмитрия Эстрина. ■

Кол-во страниц:

192

Тираж:

65 000

Кол-во материалов:

72

Бонусы:

1 CD

Акелла

по мотивам произведений Э. Успенского

Трое из Простоквашино

В поисках клада

ждут не дожидаясь, пока вы присоединитесь к ним в деревне Простоквашино. Вместе с вами они отправятся на поиски настоящего клада, зарытого в простоквашинских лесах! Разумеется, приключение не обойдется и без взвешивающего почтальона Печкича. Игра, без сомнения, придется по вкусу как ребятишкам, так и их родителям, которые без сомнения знакомы с обязательными персонажами мультфильма.

«Трое из Простоквашино: В поисках клада» - первый квест из серии игр по мотивам произведений Эдуарда Успенского. Не по годам рассудительный Дядя Федор, ироничный кот Матроскин, простудный Шарик и подарочный почтальон Печкич

- Более 50 ярких и полностью анимированных локаций, не уступающих по своей красочности и стилизации оригинальному мультфильму
- Знакомые герои, созданные напрямую со страниц книг Эдуарда Успенского и одноименного мультфильма
- Множество хитроумных головоломок, развивающих логику и память

www.akella.com

Принято решение о выпуске серии "1000" и "10 000"

© 2005 "Акелла"
© Э. Успенский
© 2005 "Восточное Издательство"
Все права защищены.
Настоящее издание распространяется
игры с доставкой: www.cbgames.ru
оптовая продажа: (095) 263-4814
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Softkyivna"
www.multitrade.com.ua



Gran Turismo 4



Автор:
Юрий Левандовский
voron@gameland.ru





■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	racing
■ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Polyphony Digital
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2
■ ОНЛАЙН:	
	http://www.playstation.com

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



9.5

Наше резюме:

Пожалуй, лучший гоночный симулятор на консолях на сегодняшний день. У конкурентов почти нет шансов.

Сериал Gran Turismo вот уже семь лет радует владельцев игровых приставок. С выходом в далеком уже 1998-м году его первой части мир консольных гонок изменился окончательно и бесповоротно. Типичный аркадный игровой процесс более не прельщал геймеров, они заболели реалистичностью и красотой, каких до тех пор не видывали. Красота по тем временам была действительно невероятная; казалось, что игра выжимает из первой PlayStation все соки и мечтать о лучшей графике уже просто нельзя.



ОНЛАЙН

Хоть в только что вышедшей GT 4 и нет онлайн-режима, зато можно играть шестером по локальной сети. Согласитесь, что это намного лучше, чем надоевший всем split-screen, ухудшающий графику почти вдвое. Теперь вы можете соединить до шести PS2 в сеть посредством шести сетевых адаптеров, компьютерного «хаба» и шести кусков витой пары. Ну и, конечно, шесть дисков с игрой обязательны для сетевых сражений.

поскуливать и призывать Кадзуно-ри выпустить четвертую часть игры, да поскорее! А он все хитро улыбался перед телекамерами и рассказывал о том, что четвертая часть будет, а когда именно – он не скажет. Ведь это самая главная игра его жизни и выпустить он ее сможет только тогда, когда она будет ему нравиться абсолютно всем. И вот по прошествии долгих месяцев и лет ожидания артефакт под названием Gran Turismo 4 у нас в руках, и мы спешим поделиться своими впечатлениями.

Некоторое время спустя вышла вторая часть, внешним великолепием она нас уже не поразила, но вот количеством трасс, а особенно машин – весьма! В Gran Turismo 2 мы могли испробовать более 500 разнообразных автомобилей; конечно, многие были просто модификациями одной и той же модели, но цифра все равно по-

ражает воображение. С выходом PS2 фанаты стали ждать новую часть и, конечно же, никуда она от них не делась. Gran Turismo 3: А-срес была графически почти идеальной, особенно по меркам первых игр для консолей нового поколения. Но вот количество машин в ней было резко сокращено, что не самым благоприятным образом от-

разилось на ее оценках в прессе. Тем более что и физический движок остался таким же, как и во второй части. Конечно, любоваться трассой в Сиэтле можно было часами, но все же не этого ждали от новой части именитого сериала. И вдоволь нагонявшись по новым трассам да открыв все секретные машины, геймеры начали тихонько

АВТОМОБИЛЬНЫЙ ФЕТИШИЗМ

Вообще, игры серии Gran Turismo всегда привлекали геймеров не только своим реалистичным игровым процессом или возможностью тонкой настройки автомобиля. Всем нравилось смотреть на блестящие, красивые, волшебные модели машин. Плана заболела автомобильным фетишизмом. И каждая новая часть игры





АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Gran Turismo 3: A-Spec

КУДА ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Sega GT 2002



только разжигала эту болезнь. Вторая часть – количеством автомобилей, которые можно было поразглядывать, третья – качеством трехмерных моделей этих машин. Просто-таки настоящая автоэротика. Четвертая же часть – настоящая кульминация праздника автомобильных фетишистов. Идея любования автомобилями здесь превратилась в культ. Судите сами. В игре более семисот (!) автомобилей. Такого количества вы не встретите больше нигде и, похоже, уже никогда! Конечно, многое из этого списка – варианты одной марки автомобиля, но все равно, даже выкинув эти варианты, мы получим такой парк машин, что его хватит на сотню других игр! Немного обидно, что Ferrari и, соответственно, Maserati (это теперь один концерн), а также Bentley и Lamborghini не продали

Polyphony Digital лицензии на использование своей продукции, но и без них здесь хватает экзотики. Каждая модель автомобилей в игре создана с такой любовью, с таким вниманием к деталям, что сделать выбор при покупке первой своей машины в игре ой как сложно. Можно часами сидеть и разглядывать десятки претендентов. Но это только начало вашего пути в мире Gran Turismo 4. Далее вы приятно удивитесь тому, с какой скоростью будут меняться ваши машины и пополняться гараж. В отличие от третьей части, где можно было добраться до середины игры на одной машине, постоянно прокачивая характеристики, здесь уже после десяти процентов в вашем гараже будет более двадцати всевозможных автомобилей. И связано это не только с тем, что в игре теперь в пять раз

больше машин, а и с тем, что соревнования предъявляют более жесткие требования к автомобилям участников. Погонять на своем Lancer Evolution VII T.M.E. с американскими маскл-карами у вас не выйдет. Все соревнования теперь поделены на так называемые залы. Да и вообще интерфейс главного режима Gran Turismo претерпел серьезные изменения. Основной экран представляет собой этакую карту местности с точками, доступными для посещения. Например, Номе, где мы можем поглядеть на наш гараж, выбрать себе машину для будущих соревнований, почитать журнал, в котором записываются все наши победы на чемпионатах (даже лучший круг на трассе будет записан!). Там же вам дадут сохраниться, посмотреть повторы и поменять какие-

либо настройки. Есть множество торговцев машинами, причем они теперь поделены по странам-производителям машин. Помимо новых машин, можно купить и какую-нибудь классическую модель, но чаще всего их дают только поразглядывать, а вот как их достать – остается гадать. То ли она будет призом за выигранный чемпионат, то ли вы ее купите на одной из точек, где продают подержанные автомобили. Ведь помимо основных дилеров есть три магазина, торгующих бывшими в употреблении машинами. Лично я все свои покупки делал именно здесь. Как и во второй части GT, подержанные машины радуют соотношением цена-мощность. Причем в отличие от той же Juiced (речь идет о версии «для Acclaim», которая была у нас в конце лета





2004 года; сейчас, возможно, все изменилось), где подержанные машины избиты и искалечены, в Gran Turismo они отличаются только числом на счетчике километража да состоянием масла. Смена масла вам обойдется в пятьдесят кредитов, а счетчик... да разве он вас волнует? Будет на нем двадцать пять тысяч километров или ноль – какая разница! Да и вообще соби- рание подержанных машин – такое же увлекательное занятие, как коллекционирование всевозможных обитателей леса в MGS3. Ведь они не все сразу доступны в магазинах, каждую неделю может появиться что-то новое и пропасть старое, так что заглядывайте сюда почаще. После покупки своего первого автомобиля вы первым же делом на оставшиеся деньги захотите его проапг-

рейдить. Поменять глушитель, подвеску, тормоза, добавить с десяток другой лошадак своему двигателю. Режим тюнинга совершенно такой же, как и в прошлой части игры. Добавилось три новинки, которые можно ставить на автомобили. Первая – nitros, он же закись азота, и его присутствие в GT вначале немного смущает. Но вот пользы от него не так много, как в каком-нибудь NFS. Впрыснув его, мы даем кратковременный прирост мощности нашему двигателю, насколько много его впрыскивать – вы можете отрегулировать вручную. Баллон можно поделить максимум на 100 нажатий кнопки R1, с помощью которой активируется заветное устройство. Но вот прирост скорости на прямой в GT почти ничего не решает. Если грамотно настроить коробку передач и поста-

вить хороший турбонаддув, то никакой nitros вам вообще не понадобится, у машины и так будет перерасход лошадиных сил. Так, к примеру, у TVR Speed 12 при его 800 лошадиных силах и семилитровом двигателе с весом машины всего в тонну мощности столько, что при излишнем усердии давления на педаль газа, колеса постоянно срываются в пробуксовку. Представляете, что будет, если еще и nitros на нее поставить... Сорвет, закрутит и очнетесь на ближайшей гравийной полосе безопасности. Вторая новинка, которая появилась в четвертой GT, это supercharger, который весьма любили ставить на старые американские автомобили. В игре – фактически аналог турбонаддува, дает прирост в 100 лошадиных сил, больше ни на что не влияет. Ну и последняя новинка – стальной каркас бе-

зопасности. Ставится для повышения жесткости, повышает устойчивость машины на трассе. Вкупе с покупкой специальных шин для грязи или снега, позволяет достойно выступать на раллийных трассах. Соревнований стало вдвое больше, чем когда-либо. Если трасс в игре – около пятидесяти, то соревнований, на них проводимых, просто сотни. Чтобы мы не потерялись в их списках, их поделили для нас на карте на девять различных залов. Beginner, Professional и Extreme Hall с основными соревнованиями и чемпионатами, три делящиеся по региональной принадлежности – American, European и Japanese Hall, и три дополнительных зала с самыми экзотическими видами соревнований – Mission Hall, Special Condition Hall и Endurance Hall. Те-

ФОТО-РЕЖИМ

В новой GT есть режим, еще раз доказывающий, что игру создавали люди, любящие машины больше всего на свете. И делали они ее для таких же фанатов, как и они сами. Для тех, кто может часами смотреть на своего любимого железного друга. Поэтому в игре появился режим Photo Mode. Здесь вы можете выбрать одну из своих любимых тачек и разместить ее в одной из пятнадцати локаций, расположенных по всему миру. И главная ваша задача – подобрать хороший угол камере, фокусное расстояние. Короче, почувствовать себя настоящим профессиональным фотографом. Кстати, кроме специально заготовленных мест, разбросанных по всему миру, снимки можно делать и с обычных повторов. В любой момент можно остановить картинку, выбрать одну из 64 доступных камер, покрутить экспозицию, баланс белого, скорость затвора. Далее вы можете распечатать ваш шедевр на USB-принтере от Epson, сохранить на USB Flash-карточку в разрешении 1280x960 и затем перенести на компьютер или сохранить на memopу card. Поверьте, процесс фотографирования затягивает не меньше самой игры.





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

Оптовые поставки: Тел. (095) 514-14-19 www.rsi.ru
Техническая поддержка: R-Style Computers: тел. (095) 514-1417
www.r-style-computers.ru

Сделано в России. Сделано на совесть!



перь о каждом чуть-чуть подробнее. В Beginner, Professional и Extreme проходят самые обычные соревнования. Участие в каждом отдельном чемпионате будет ограничено или приводом автомобиля или его принадлежностью к определенному ви-

ду; к примеру, есть соревнования, куда допускаются только родстеры. Друг от друга залы отличаются «прокачанностью» участвующих в соревнованиях тачек и призовыми за победу. American, European и Japanese Hall предлагают нам, как

ясно из названия, посоревноваться на автомобилях произведенных в этих регионах. Причем зачастую в заездах могут принимать участие не все машины от европейских производителей, а машины, произведенные между 1970 и 1979 годами. Это

сильно сужает круг участников и добавляет интереса в покупке и поиске таких старых экземпляров продукции автопрома. Но самые оригинальные чемпионаты нас ждут в Mission Hall, Special Condition Hall и Endurance Hall. В первом нам пред-





А ВОТ И «ЧЕСТНЫЕ ТРЕХМЕРНЫЕ ЗРИТЕЛИ» ВЫГЛЯДЯЮТ СЛЕВА. ПОЛИГОНОВ В НИХ НУ ОЧЕНЬ МАЛО, ЗАТО ТЕКСТУРЫ ХОРОШИЕ.

лагают выполнить некую миссию за весьма хорошие призовые. Это может быть простое задание, например, «выиграть заезд, стартовав на десять секунд позже соперника» или, скажем, «обогнать двух соперников в ближайшем повороте». Заданий таких здесь десятки и сложность их варьируется от очень простых, до невыносимо сложных. Но и награда за их выполнение куда более существенная. В Special Condition Hall нас ждут раллийные соревнования, а в Endurance Hall – многочасовые марафоны по 60-70

кругов, которые можно уже считать неотъемлемой частью сериала Gran Turismo. И раз уж речь зашла о них, то надо отметить еще одну весьма важную новинку игры, это режим V-Spec. Теперь в любой гонке можно побыть не только пилотом, но и менеджером команды. Вместо того чтобы крутить баранку, вы можете просто сидеть и отдавать команды своему пилоту. Атаковать, попридержаться силы и ехать спокойно, заехать на пит-стоп. Это очень удобно как раз при участии в многочасовых гонках. Так как удовольствия от отдачи

приказов в гонке на пять кругов ничтожно, а вот в многочасовых марафонах – очень даже много. Да и поручить самому пять кругов – одно, а девяносто пять кругов – совсем другое. Я вот один раз зашел в соревнования, где надо было проехать всего-то 25 кругов по трассе, думаю, осилю, не вопрос, да и машинка у меня неслабая. Оказалось, круг приходится за 9 минут! И вся гонка продлилась почти четыре часа! После этого я решил больше сам не участвовать в таких марафонах. Вместо этого я выставляю гонщика,

а сам, попивая чай, отдаю ему приказы. Главное, чтобы машина была конкурентоспособной, тогда нам останется приходить и смотреть каждые 10 минут, что происходит на трассе, корректировать происходящее и наслаждаться призовыми за выигранную гонку. Но многие захотят ощутить на себе все прелести двухчасовой гонки, нарезания кругов и игры умов – кто кого пересидит на пит-стопах. Ведь физически игра просто божественна, мы уже писали о том, как хороша игра в обзоре Gran Turismo 4: Prologue, с тех





КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Огромный выбор автомобилей и трасс, мощная графика, отличный набор игровых режимов.



Минусы:

Нет модели повреждений, нет некоторых линеек автомобилей, не самый лучший AI.



ЯПОНИЯ VS. ЕВРОПА

Если кажется, что японская версия кроме иероглифов ничем не отличается от PAL'овской европейской версии, то вы сильно ошибаетесь. Даже вид основного меню в режиме Gran Turismo отличается кардинально. Если в японской версии Америка находится в верхней правой части экрана, а под ней – Япония, то в европейской версии Америка рядом с Европой и находится уже в верхнем левом углу. Не говоря уже о том, что в PAL-версии есть семь новых автомобилей и одна дополнительная тюнинговая компания!

Говорить о Gran Turismo 4 можно часами, как и играть в нее. Это единственная гонка, в которой не замечаешь течения времени.

пор ничего сильно не изменилось. Все так же отлично чувствуется каждый бугорок трассы, срыв колес, описывать это словами сложно, надо один раз сыграть и понять, как это круто! Главное, когда будете играть, рулите только новым Logitech Driving Force Pro. Обратная отдача этого руля не перестает меня поражать. Настолько грамотной реализации сего давно уже используемого приема обратной отдачи нет ни в одной другой игре, ни на одной из платформ. Нет более нигде и потрясающей графики, которой обладает новая Gran

Turismo. Включите трассу El Capitan, на пару минут у вас будет настоящий шок! Вы забудете о прохождении поворотов, обгоне соперников и будете просто любоваться красотой горных массивов на заднем плане, синего неба, облаков... все так реально, что не верится, будто старушка PlayStation 2 способна на такое! Не вдаваясь в обсуждение технических подробностей движка, можно просто сказать – это самая красивая из всех существующих гонок на любой из доступных сейчас платформ и, похоже, останется ею до выхода Gran Turismo 5. Из появившихся со

времен GT4: Prologue эффектов нужно отметить эффект размытия при столкновениях с препятствиями и наклона экрана при торможении и разгоне автомобиля; мелочи, а игру украшают очень сильно. Говорить о Gran Turismo 4 можно часами, как и играть в нее. Это единственная гонка, в которой не замечаешь течения времени. И ее недостатки – ничто по сравнению с тем удовольствием, которое вы получите от этой игры. Но они есть. Так и не появились повреждения, более того – машины отскакивают от бортов зачастую как резиновые. На раллий-

ных трассах нельзя срезать даже полметра трассы. Получив множество лицензий от разных тюнинговых бюро, вроде Spoon, TOM'S, Trial, Blitz, Mine's, разработчики никак ими не воспользовались. Во всех фирмах тюнинговые части одинаковые, дающие одинаковый результат. Зачем столько ателье для тюнинга – неясно. Можно точно так же «прокачать» тачку и у официального производителя. Но все это придирки. Все равно Gran Turismo 4 – самая гениальная, самая красивая, самая-самая и не купить ее всем обладателям PS2 – просто грех! ■



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 Казюры Якутки. 500 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. Штучное производство, год выпуска 2000. Без пробега по России.

Toyota Celica



\$350 000

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


Pagani Zonda S



\$450 040

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

Nissan 350Z



\$ Звоните!

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

Salen S7



\$419 130

Настоящий американский суперкар. 350 лошадиных сил в вашем полном распоряжении!

Subaru Impreza



\$350 000

Версия WRC, отличное сцепление и аэродинамика. Почти новый, год выпуска – 2003.

Honda NSX-R



\$119 570

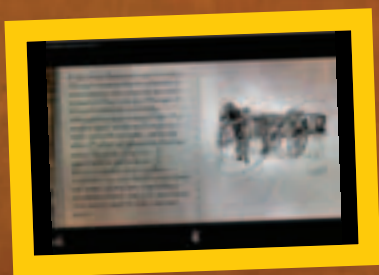
Быстрый и легкий суперкар от известного производителя. Самолет из Японии.

Dodge Viper



\$185 300

Знаменитая «гадка» из Детройта. Жесткая подвеска, растаможен 100%. В подарок – комплект автоакустики.



Как game становится игрой?

Трудности перевода





Итак, представители двух игровых издательств ударили по рукам, подмахнули договор и сверкнули улыбкой в тридцать два золотых зуба – дело в шляпе. Контракт об издании локализованной версии игры X в России заключен. Заметим сразу: тот обстоятельство, что издаваемая версия «заговорит по-русски», выгодно не только российскому, но и зарубежному компаньону. Наша страна, к сожалению, среди других деловых партнеров пока зачастую находится на положении «паршивой овцы», с которой и пытаются урвать свой клочок шерсти заграничные издатели. Игры (для PC, по крайней мере), у нас в массе своей стоят дешевле, чем, например, в Америке, и если бы они выходили на английском, можно было бы легко делать хорошие деньги, покупая их «здесь» и продавая «там». Впрочем, сегодня разговор у нас пойдет не о денежной стороне дела, а о том, как английская версия становится русской.

ЛОКАЛИЗАЦИОННЫЙ КОМПЛЕКТ

Из всех файлов для локализаторов важнейшими являются... нет, не те, из которых состоит собственно игра. Разумеется, версию игры они тоже получают, но непосредственно работают чаще всего с «локализационным комплектом» (localization kit, LK). Попросту говоря, это собрание всех подлежащих изменению игровых материалов с указаниями, как эти материалы надо переводить. На деле LK может выглядеть как угодно, хотя чаще всего составлен на английском языке. Наиболее типичный формат – Excel'евские таблицы, где в одном столбце находится оригинальный текст, а в другой надо вписать перевод. Обычно в этом случае переведенные тексты отсылаются заграничному партнеру, который передает их разработчикам, чтобы те вставили их в игру. Собранный комплект затем отправляют обратно в Россию (иногда ждать приходится неделями!). Потом в ней, разумеется, всплывают ошибки и все начинается сначала. А уж что

МОЛЧАНИЕ – ЗОЛОТО?

Озвучка игр – тема для отдельной статьи. Зачастую она является слабым местом удачных в остальном локализаций. Однако в некоторых случаях происходит совсем уж неприятная вещь – локализаторы, видимо, осознавая свою беспомощность, вообще вырезают некоторые звуковые фрагменты. Например, в игре Dark Fall II путешествие героя из порта на маяк сопровождается закадровым чтением поэмы о пропавших без вести. Таинственная история задает тон всей игре. В русской версии, увы, герой плывет в гробовой тишине. Подобное явление наблюдается и в игре Shadowman («Тень»). Здесь пострадали ролики на движке – они сопровождаются русскими субтитрами, но русской озвучки в них нет. Впрочем, если очень прислушаться, можно различить оригинальную английскую.



бывает, когда к моменту локализации команда разработчиков и вовсе уже не существует, как было, например, с Runaway... Вас ведь всегда интересовало, почему игры переводятся так долго?! Вот вам одна из причин.

ГЛОССАРИЙ

Глоссарий – одно из самых важных понятий в деле перевода. Это игровой словарь. В него вносятся имена персонажей, названия населенных пунктов и другая неповторимая лексика игры. Зачем он нужен? Если над разными фрагментами текста работают разные переводчики, глоссарий поможет им сделать переводы единообразными, чтобы, например, героиню по имени Gem не называли то Гем, то Жемчужиной. При работе над игровым сериалом крайне желательно сохранять постоянство, например, имен героев игры от серии к серии.

СЛУШАЕМ КОНТЕКСТ

Определившись с терминологией, поговорим о трудностях перевода.

Некоторые из них не отличаются от особенностей работы с обычным, книжным текстом, другие же характерны только для игр. Первым «врагом» переводчика являются тексты, допускающие неоднозначное толкование. В английском, как и в русском, много омонимов (омоним – слова, характеризующиеся одинаковым написанием, но отличающиеся по значению), и зачастую понять, о чем идет речь, можно, только взглянув на игру. А такая возможность у переводчика, к сожалению, есть не всегда – работает он порой вне офиса, да и сроки частенько поджимают. Приходится вырабатывать своеобразное чутье, догадываться по контексту, что имелось в виду. А иначе получается, как в примере про Charles Bridge, вынесенном во врезку. Игру и издателя мы называть не будем.

ФАЙЕРБОЛОМ ПО АНДЕДАМ

Справедливости ради отметим, что для перевода игр, содержащих воен-



Эта сцена в оригинале называлась Charles Bridge, а статуя – St. Thomas. Недолго думая, автор перевода назвал мост «мостом Чарльза», а изваяние окрестил «Святым Томасом». Только вот на самом деле действие происходит в Праге на Карловом мосту, нареченном в честь императора Карла IV (да, по-английски он тоже пишется Charles). Святого же, о котором идет речь, мы называем не Томасом, а Фомой Аквинским. Вот образчик того, как в бесхитростный, казалось бы, текст, пробралась нелепая ошибка, – а все из-за того, что переводчик оказался не слишком эрудированным.



Фильм и игра The Incredibles делались по одному глоссарию под надзором Disney.



Некоторые издатели предоставляют более мощный инструментарий, который позволяет сразу вписывать текст в игру. В этом случае, разумеется, процесс идет гораздо быстрее. Немаловажно также и качество документации, содержащейся в локализационном комплекте. В этом отношении хорошо зарекомендовала себя компания Ubisoft. Все ЛК этой компании не только содержат подробные инструкции по собственно переводу – к ним, как правило, прилагаются иллюстрированные описания персонажей игры (очень полезная информация для переводчиков и работников озвучания), а также заранее сформированный глоссарий.

200

2005

2006

2007

2008

2009

2010

201

2012

2013

2014

2015

2016

201

2018

2019

2020

2021

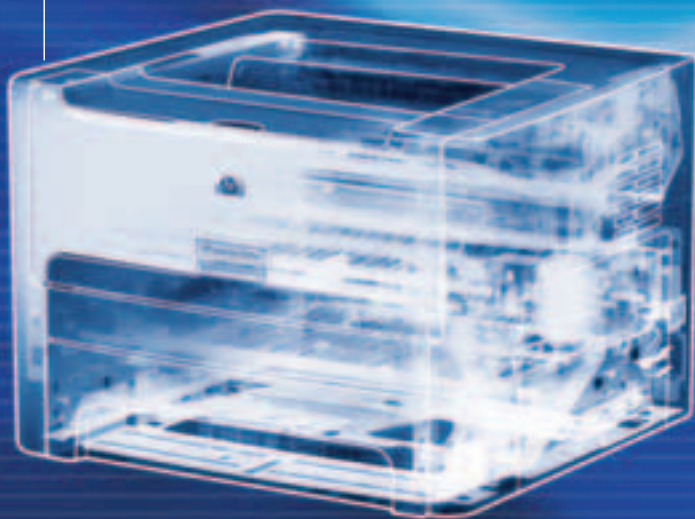
2022

2023

202



Принтер HP LaserJet 1320
Модель 2004 г., осень



est. 2011

BBn-05b



est. 2017

BBn-05b

est. 2024

BBn-05b

Принтеры HP LaserJet. Будущее доступно уже сегодня.

Выбирайте модели принтеров HP LaserJet, которые теперь доступны по новым – низким! – ценам. Если вы ищете надежное устройство с отличным качеством и высокой скоростью печати, вам подойдут модели HP LaserJet 1010 и 1160. Обратите внимание на нашу новинку – надежный персональный принтер HP LaserJet 1160: его отличает высокая скорость черно-белой печати, компактность и превосходная совместимость. Если вам необходимо многофункциональное устройство с удобным дизайном, производительное и простое в эксплуатации, остановите свой выбор на устройстве «всё-в-одном» HP LaserJet 3015 mfp. Какую бы модель принтера HP LaserJet вы ни предпочли, вы можете быть уверены, что нашли идеальное соотношение цены и качества. Спешите получить подарок от HP – наручные часы каждому покупателю HP LaserJet!*



HP LASERJET 1010

НОВАЯ
ЦЕНА

- Скорость печати: 12 стр/мин
- Разрешение: 600 т/д
- Выход первой страницы: менее чем через 10 секунд
- USB порт
- Нагрузка: до 5 000 страниц в месяц



HP LASERJET 1160

- Скорость печати: 19 стр/мин
- Разрешение: 600 т/д
- Выход первой страницы: менее чем через 10 секунд
- USB и параллельные порты
- Нагрузка: до 10 000 страниц в месяц

HP LASERJET
3015 mfpНОВАЯ
ЦЕНА

- Скорость печати/копирования: до 14 стр/мин
- Факс-модем: 33,6 Кб/с
- Разрешение при сканировании: 9600 т/д
- USB и параллельные порты
- Нагрузка: до 7 000 страниц в месяц



До 30 апреля –
часы в подарок!*

*В акции участвуют модели:
Ц1010, 1160, 1320, 3015, СЦ2550L.

ТЕЛ.

8 800 200-3-500
звонок бесплатный

САЙТ

www.hp.ru/promo/lj



Текст	Старый перевод	Правильно?	Новый перевод	Правильно?
Goblins	Гоблины		Гоблинов	
Goblins receive 25 points of damage	Гоблины получают 25 очков урона	Да	Отряд гоблинов получает 25 очков урона	Да
You see lots of goblins	Вы видите много гоблины	Нет	Вы видите много гоблинов	Да
Hire goblins	Нанять гоблины	Нет	Нанять гоблинов	Да
Cast "Blind" on goblins	Направить «Ослепление» на гоблины	Нет	Направить «Ослепление» на гоблинов	Да

И так далее. Как видите, нестандартный подход дал свои плоды.



При переводе «Платиновой серии» было принято очень правильное решение – переводить множественное число не именительным падежом, как раньше, а родительным (то есть, допустим, trolls перевели не как «тролли», а как «троллей»). Результаты оказались гораздо более приемлемыми, как можно увидеть в таблице, приведенной выше.



«УЛУЧШЕННАЯ КУЗНИЦА» СТАЛА «КОВАЛЬНОЙ».

ную, спортивную или автомобильную терминологию, издатели часто привлекают профессионалов. И это дает хорошие плоды. А что делать, если игра фэнтезийная? Тут каждый мнит себя мастером. Действительно, все понимают, что означает фраза «The wizard casts the fireball spell», но попробуйте попросить перевести что-то вроде «Визард кастует спел файербола». Если теперь к «визарду» добавить sorcerer, warlock и mage и спросить, чем они отличаются друг от друга и как называются по-русски – задачка станет еще заковыристей. А теперь представьте, что вы вспомнили слова «волшебник, колдун, чернокнижник, маг», чтобы разграничить упомянутые четыре вида заграничных чародеев (о, вот и еще одно слово!), но оказалось, что «волшебник» и «чернокнижник» – слишком длинные и не помещаются в отведенные поля. Как раз так и получилось с игрой Might & Magic VII. В результате мозгового штурма родилось слово «волхв». Использование этого, мягко говоря, нетипичного термина удивило фанатов, но, увы, все «приличные» названия были длиннее.

НИ В КАКИЕ РАМКИ

Рамки, ограничивающие текст, – тоже вечное проклятие тружеников

клавиатуры и словаря. В игре Railroad Pioneer («Магнаты железных дорог»), например, фигурировали такие персонажи, как balloonist и pioneer. Сделать balloonist'а «воздухоплавателем» не удалось – при первой же проверке выяснилось, что слово шире отведенной для него рамки. К счастью, нашелся короткий синоним – «аэронавт». Точно так же и pioneer остался «пионером», а не стал «первопроходцем». А в «Героях меча и магии II» по той же причине пришлось вместо простых пар «Кузница» – «Улучшенная кузница», «Хижина» – «Улучшенная хижина» изобретать отдельные названия для зданий после апгрейда.

БЕЗ ПАДЕЖОВ

В тех же «Героях» часто приходилось сталкиваться и с другой бедой – нехваткой словоформ. Англоговорящему населению, как известно, хватает для своих существительных двух форм: единственного и множественного числа. А в те далекие годы, когда были выпущены первые серии «Героев», никто из разработчиков и не подозревал, что их игра будет переводиться на русский. Поэтому и переводчикам пришлось обходиться, например, для названий воинов только двумя формами – единственным и множественным числом.



Разработчики Beyond Good & Evil обошли проблему падежей довольно остроумным способом. В фразах вроде «Give the boots to Pey'J» («Передать ботинки Пей'джу») вместо названий предметов и имен персонажей используются их иконки, так что остается только перевести слова «give» и «to». Во Франции, Англии, России портрет дядюшки-свина будет обозначать именно Пей'джа, как бы не писалось его имя.



В «Моджо Джоджо» на каждом уровне мини-игры находится три или четыре такие машины, и каждая делает со словом свое преобразование – например, одна ставит глагол в прошедшее время, вторая добавляет приставку «за-», третья заменяет слово синонимом, а четвертая, например, делает из глагола существительное через суффикс «-к-». При повторном пропускании через машину слово восстанавливается. В результате, из одного слова можно, пропуская его через разные машины, получить 15 других, из которых половина, а то и больше, будут «ненастоящими». Например, если из «греть» сделать существительное, то получится «грелка», а если к «грелке» добавить «за», выйдет непонятная «загрелка». Только если в игре все преобразования производит чудо-машина, то в жизни все эти слова переводчику приходится собирать самому.

Заметим, что, например, в новой серии игр Neighbours From Hell («Как достать соседа»), разработанной командой Jowood Vienna, LK предусматривает гораздо более гибкую систему именования предметов.

НЕДЕТСКАЯ СЛОЖНОСТЬ ДЕТСКИХ ИГР

Вообще, собирать текст из кусочков, будто мозаику, всегда трудно. Нужно четко представлять все возможные варианты, чтобы избежать несогласованности предложений. А если из кусочков надо собирать отдельные слова? «Обучалочки» для детей, которые большинство из вас даже и не считает в полном смысле играми, часто задают локализаторам такие задачи, что и в десяти «Думах» не найдешь.

Помните страшную историю про «Адские машины Моджо Джоджо» из игры Powerpuff Girls: Mojo Jojo's Clone Zone, которыми я пугал вас в одном из прошлогодних номеров?

О НЕЙ И О НЕМ

Отдельная песня – изменение глаголов по родам. Здесь русский язык

опять оказывается сложнее английского. Надеюсь, вы помните, что глаголы в прошедшего времени у нас обладают грамматической категорией рода («делал-делала»), а в английском языке обходятся одной формой. Чтобы по-русски речь звучала естественно, тоже приходится идти на хитрости – либо менять время глаголов, либо вообще подчистую переписывать реплики.

Например, в самом начале игры Myst: Revelation девочка Йеша обращается к игроку, показывая ему красивый вид: «I remember some of the other times you've visited us... You've always liked stopping here.» В буквальном переводе: «Я помню, как ты приезжал к нам раньше. Ты всегда любил здесь останавливаться». Однако игроку-женщине будет не очень приятно, что к ней обращаются, как к мужчине. Поэтому текст был немного переделан: «Я помню, тебе и раньше доводилось приезжать к нам, и это место тебе очень нравилось». Потом, правда, было принято решение, что Йеша, как вежливая девочка, должна обращаться к игроку на «вы», и вопрос был полностью исчерпан.

РУГАЙТЕСЬ СТИЛЬНО!

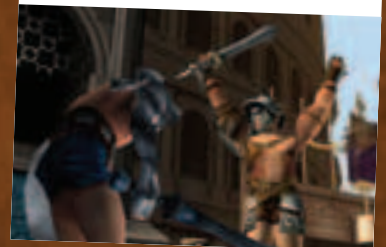
При переводе любого художественного текста очень важно не только передать информацию, но и сохранить стилистику. Тексты игр – не исключение. Если у персонажей есть какие-то особенности речи, например, они говорят с акцентом или на жаргоне – каждую мелочь необходимо пересадить на родную почву. И хорошо, если речь идет о профессиональном жаргоне. А если о нецензурной лексике? Не станешь же приглашать для консультации гопников-матершинников?

Так же обстоит дело и с акцентами. Если кавказский, прибалтийский или еврейский говор себе хорошо представляют и переводчики, и актеры, то, скажем, испанский или итальянский уже вызывают трудности. Поэтому, например, кубинец Фидель из Jagged Alliance 2 стал в русском переводе эдаким чеченским басурманом. А горячему электронному парню Секундо из той же Beyond Good & Evil пришлось вместо испанского акцента привить характерную особенность речи – лю-



ГЛАДИАТОР МСТИТ БАЙРОНУ

Даже обыкновенная цитата известного автора может вызвать трудности, если это будет выглядеть так, как в игре Gladiator: Sword of Vengeance («Месть гладиатора»). В эпиграфе фигурирует посвященный гладиаторам стихотворный фрагмент, приписанный авторами Байрону. Действительно, эти шесть строчек взяты из «Паломничества Чайльд-Гарольда»: первые три – из одной строфы, да еще и не по порядку, а следующие три – совсем из другой. Результат – полная бессмыслица. Столкнувшись с таким «ремиксом», трудно перебороть желание вместо этого безобразия написать что-нибудь вроде «Твой враг в пыли, жалок и слаб. Загнанный зверь, поверженный раб...»



Вуди может вначале «Посмотреть на запертую дверь», а потом попытаться «Использовать фломастер на запертой двери». Разработчики-австрийцы знают – если игра ориентирована на восточноевропейский рынок, в ее LK должна быть возможность корректного перевода на славянские языки.

уменьшительным суффиксам: «Синьорочке директрисочке научного центрочка срочно нужны фотографии зверюшечек».

А теперь представьте себе, что у искомого героя РУССКИЙ акцент, причем это является существенной частью его образа. Как заставить его выглядеть иностранцем, если все вокруг него тоже говорят по-русски?

Схожая ситуация возникла при переводе Law & Order: Justice Is Served. Действие игры происходит в Нью-Йорке, но трое персонажей щеголяют псевдорусским выговором. Правда, при дальнейшем рассмотрении выяснилось, что на самом деле они украинцы. Но если познания разработчиков из Legacy Interactive в «державной мове» ограничивались словом «нъет», то уж у наших-то локализаторов она не вызвала никаких проблем. Заодно героиня со спорным именем Ivana Kirenikov была переделана в Ирину Кириенко, а забавная сцена, где двое из упомянутых украинцев разговаривают друг с другом на ломаном английском (чтобы игрок понял, видимо), была приведена в более логичный вид – украинская речь с русскими субтитрами.

ШУТИТЬ ИЗВОЛИТЕ?

Вообще, перевод Law & Order стал для команды локализаторов непростым испытанием по многим причинам. Необычные акценты, обилие профессиональной терминологии (теннисной, судебно-медицинской и просто юридической). Кроме того, каждый второй персонаж игры не упускает случая отпустить шуточку, полную непередаваемого колорита «Большого Яблока». «После 11 сентября в дом нью-йоркца по-прежнему не просто вломиться, зато выбраться наружу стало гораздо проще», – говорит детектив Бриско вместо обычного «эта дверь закрыта». Шутки, каламбуры, игра слов – «высшая математика» перевода,

ВАШ НОМЕР ВОСЕМЬ...

Еще Томас С. Эллиот заметил: «Непросто кошек называть». И действительно, переводчики немало повозились, пытаясь найти русский эквивалент кличкам Jennyanydots и Rumtuttugger. Имена и прозвища героев игр тоже не всегда просто русифицировать. Возьмем, например, персонажа GTA III, известного под кличкой 8-Ball. Это простое словечко несет в себе уйму смысловых подтекстов. Оно обозначает и «лысого, как бильярдный шар», и «черного, как восьмой шар», и «волшебный шар, отвечающий на вопросы», и «мальтийский ликер», и «1/8 унции кокаина». Ну-ка, назовите аналогичное русское слово?



МОЯ НЕ ПОНИМАЕТ

Вот, например, небольшой фрагмент ICQ-переписки, где переводчики обсуждают отрывок диалога об отношениях спортсменов и спортивных агентов.

Chentzilla:
HOFFMAN: Many of these athletes are regressed like children. They only know the world of professional tennis. Agents often have to clean up their messes.
SOUTHERLYN: Which Greenfield could have resented.
HOFFMAN: Comes with the territory.
Это они к чему? Чьи messes кто clean? И что comes with the territory?

Wahonowin:
«Агенты должны убирать за ними дерьмо», грубо говоря.
- Гринфилду это могло не нравиться.
- Таковы правила игры.
Так примерно.
Имеется в виду, что хочешь этим заниматься – оно идет в нагрузку.

Chentzilla:
У меня был вариант инос-

казательного намека на то, что у Елены «завелась» от Марка беременность, а ему это не понравилось.

Wahonowin:
Нет, тут, по-моему, все чисто – говорит то, что говорит, про беременность не знает или не упоминает.

Chentzilla:
Там дальше про беременность идет, в этом же диалоге.

Wahonowin (03:37 PM) :
Но вот этот конкретно обмен репликами намеков не включает. Все прозрачно!

Chentzilla:
Сазерлин: But he was optimistic about Elena's chances for a comeback, with a big endorsement deal with La Coste lined up for her.
Хоффман: But if their affair and her pregnancy got out, who knows how the sponsors would have reacted? Or she might have fired him.

Считаешь, не связано?

Wahonowin:

Но там по смыслу никак не получается вставить намек. То есть сам текст не дает такого повода.

- Теннисисты – как дети. Агентам приходится подтирать за ними.
- Может, Гринфилду это и не нравилось?
- А тут куда не денешься. Я тут с трудом вижу, где кроется намек.

Chentzilla:

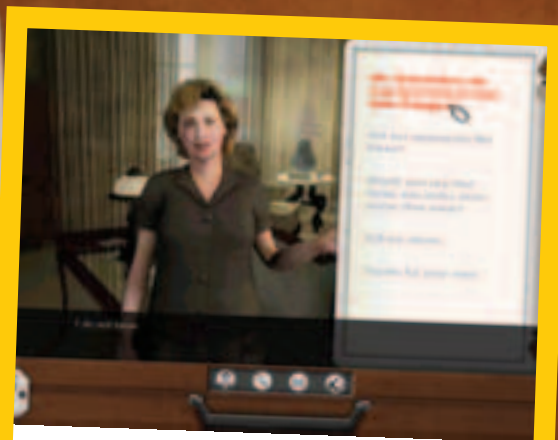
Ну, если считать, что their относится к агентам, то получается «агентам часто приходится убирать ЗА СОБОЙ» (сделал ребенка – убери). Вроде как они совращаются на раз. И сами не знают, что делать с этим. Хотя, возможно, это неправильный подход, потому что меня и забуксовало.

Wahonowin:

Это было бы тогда «their own messes» в таком контексте. А так вполне прозрачный образ – они как дети, агентам приходится менять им подгузнички.



Ирина Изотова, координатор переводов компании «Бука», рассказывает о локализации игры Conflict: Vietnam («Конфликт: Вьетнамская война»): «Это случилось спонтанно. Надо было переводить со слуха. Я села послушать, чтобы понять, кому можно его отдать... и медленно залилась краской до самых ушей после первых же нескольких фраз. Мы с Полиной решили, что отдавать переводчику не будем, так как у нас они очень культурные и приличные мальчики, и как-то даже неловко предлагать им работать с матом. Чтобы было понятно, приведу пример с прозвищами: переводчик назвал Junioгa Малышом (у нас в итоге – Малой), а Сегу – Новичком (Соляк). Мы решили, что ругательства должны остаться ругательствами. Правда, испугались, что переводчики постесняются применить все свои познания в этой области и будут смягчать выражения (помните про прозвища?). Вот так я и засела на 2 недели отслушки...»



СВЕТЛАНА КУСАРОВА, МАТЬ ЖЕРТВЫ:
«НЕ ЗНАЮ Я, ШО ЦЕ ТАКЕ».

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ

1С МУЛЬТИМЕЛИА

По вопросам поставки игр и условий работы в сети «1С Мультимедиа» обращайтесь в Фирму «1С»: 123095, 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.



В одном из диалогов игры *Broken Sword: The Sleeping Dragon* Джордж Стоббарт, главный герой, спрашивает Тристрама Хилладжа, владельца магазина, о своем друге Бруно, который незадолго до этого гостил в его заведении. Джордж и Тристрам недопоняли друг друга в связи с тем, что американцы называют словом *pants* брюки, а англичане – нижнее белье, «подштанники». Поэтому, когда Джордж просит Тристрама дать ему взглянуть на брошенные Бруно *pants*, Хилладжа удивляет «извращенное» желание Стоббарта. Непросто было подобрать аналогичное слово, чтобы передать неловкость ситуации. Были перепробованы «пantalоны» и «штанцы», а в окончательную версию попали «шортики». Возможно, вариант и не лучший, но задача, согласитесь, была непростая.

самая сложная и самая интересная работа. А если каламбур еще и несет в себе ценную информацию? Стоит «ухватиться» не за то значение слова, и смысл будет потерян.

ПЕРЕВОД ГРАФИКИ

Перевод игры почти всегда не ограничивается только изменением текстовых файлов. Обычно также приходится переделывать различные графические ресурсы – прежде всего, шрифты. В наше время считается хорошим тоном делать шрифты перевода максимально похожими на оригинальные, а среди них часто попадаются редкие и вычурные. Рисовать буквы приходится вручную.

Другой вопрос, возникающий при работе с графикой, – насколько полным должен быть перевод? Вопрос далеко не праздный, ведь

если действие игры происходит, например, в Париже, повсеместные русские надписи могут разрушить всю атмосферу. С другой стороны, если место вымышленное, а надписи несут важную информацию, либо просто забавны, почему бы их не перевести?

ТЕСТИРОВАНИЕ

После того как тексты переведены и вычитаны редактором и собрана первая русская версия (возможно, пока без озвучки), она передается в отдел тестирования. Тестеры вылавливают пропущенные ошибки, смотрят, правильно ли согласовываются слова в «сборных» фразах, отслеживают обрезанные слова, а также находят смысловые несоответствия, которые переводчики могли допустить, например, потому что непосредственно не общались с игрой.



Этот скриншот – из русской версии *Postal 2*. Как вы, возможно, знаете, большинство вывесок и плакатов в игре было переведено на русский, и весьма неплохо. Почему название «Богородица ненасытной жадности» осталось на английском – непонятно. Локализаторы испугались гнева православной церкви?



Кое-где локализация проигрывает в эстетичности (слева – английская версия, справа – русская).





При переводе песен важен не только текст, но и вокальные способности актера



Перед вами скриншоты из игры Flatout. Слева – первая версия перевода, справа – вторая. Как видите, вначале в шрифте почему-то поменялись местами буквы «ь» и «ы», слово «амортизаторы» написано через две «м», были и некоторые другие орфографические ошибки. На втором скриншоте большинство ошибок исправлено. Но текст все равно придется изменять еще раз – теперь он не входит в отведенную рамочку!

ОДИН ЗА ВСЕХ, И ВСЕ ЗА ОДНОГО

Компания Snowball известна своим творческим подходом к процессу локализации. Алексей Середин, технический продюсер troll.ru (детского направления компании), рассказывает о пока необъявленном проекте: «Проект основан на одной из известнейших в мире лицензий. На эту же тему есть кинофильм, в котором одного из главных героев озвучил замечательный американский актер. Он сделал это настолько мастерски, что теперь в любой английской игре, в любом фильме персонаж должен говорить только голосом этого актера. А его минимальный гонорар за двухдневную сессию в студии равен бюджету последнего проекта «Нивала». Соответственно, в английской версии игры главгерой, как и другие персонажи, не произносит ни слова: весь текст написан от лица рассказчика. Что мы сделали? Учитывая, что большинство детей знакомы с русской версией фильма, мы решили ввести говорящих персонажей. С помощью знакомых режиссеров нашли актера, озвучивавшего главного героя в переведенной версии кинокартины. Гонорар у него не маленький, но в бюджет адаптации вписывается. В течение недели нашли и всех других актеров, задействованных в озвучке фильма. Продюсер локализации согласовал изменения в тексте (замену рассказчика на прямую речь персонажа) с продюсером команды разработчиков и владельцем лицензии. На PPM (pre-production meeting) утвердили концепцию: оригинальный материал не только переводится, но и переписывается с учетом прямого присутствия всех принимающих участие в игре персонажей».



МОЖЕТ, СТОИТ ПОПРОБОВАТЬ?

Разумеется, лучший тестерский коллектив, чем многотысячная армия покупателей, представить сложно. Так что, как бы не старались издатели, любую локализацию всегда найдется, за что покриковать. Я могу лишь призвать вас быть чуточку снисходительнее. Если вы чувствуете, что смогли бы сделать лучше, почему бы вам самому не заняться локализацией проектов? Скучно не будет, обещаю. ■



Dead to Rights II: Hell to Pay

СУРОВОГО ВИДА
ПОЛИЦЕЙСКИЙ БОРЕТСЯ С
ОРГАНИЗОВАННЫМИ
ПРЕСТУПНЫМИ
ГРУППИРОВКАМИ. ВСЕ
БАНАЛЬНО, ДА.

Успех Max Payne не
дает покоя
конкурентам. Все
пытаются они
выдумать нечто
лучше.





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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	апрель 2005 года (США)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.deadtoights2.com>

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



ЗАПРЫГИВАТЬ В УКРЫТИЕ БАНДИТОВ С ВЕРХУ – СОВСЕМ НЕ ТО ЖЕ, ЧТО ПОДБИРАТЬСЯ К НЕМУ МЕЖДУ ЯЩИКАМИ.



ЖИВОЙ ЩИТ

Нехорошо, конечно, применять к врагам негуманные методы, но они сами напросились. Как и ранее, Джек может хватать противника, чтобы затем прикриться им от выстрелов его товарищей. Нововведение очень простое – теперь защищаться можно не только живым гадом, но и мертвым. Пули-то в нем застревать будут и ладно. Ничего сверхоригинального нет, тем более что в Metal Gear Solid 3: Snake Eater мы только что наигрались, но все равно приятно. Namco не только в ногу со временем идет, но и сама даже тон этого «в ногу» задает.



ИСПОЛЬЗОВАТЬ БАНДИТОВ В КАЧЕСТВЕ ЖИВОГО ЩИТА? А ПОЧЕМУ БЫ И НЕТ?

Оригинальный Dead to Rights осчастливил собой последователей Xbox, PlayStation 2 и GameCube, а затем и PC. Обозреватели неустанно сравнивали игру с гонконгскими боевиками, намекали на сходство с Max Payne и сходились на том, что проект удался во всем кроме... графики – особенно это касалось версии для PlayStation 2. При этом казалось, что Dead to Rights – вещь все же проходная и не столь интересная. Хороших боевиков ведь не

так уж и мало. Время шло, но игра почему-то оставалась на слуху, некоторые разработчики занялись копированием ее идей (один из последних примеров – Miami Vice: The Game), а Namco поручила своему американскому отделению сваять сиквел. О нем и пойдет речь.

ПЕРВЫЙ УДАР!

Что такое Dead to Rights? В первой части мы отыгрывали роль Джека Слейта, бывшего полицейского, несправедливо обвиненного в

убийстве. Сюжет банальный, но вполне подходящий и по духу, и по содержанию хорошему боевику – в нем нашлось место и кровавым разборками с боссами бандитов, и побегу из тюрьмы. Тогда даже фишка bullet time, хорошо знакомая по Max Payne и кинофильму «Матрица», еще не казалась столь уж заезженной, но разработчики расщедрились на настоящий креатив. Так визитной карточкой игры – а теперь уже и сериала – стало обезоруживание врагов. Грубо говоря,

Настоящей визитной карточкой игры – а теперь уже и сериала – стало обезоруживание врагов.

СТРАННАЯ СУДЬБА

Dead to Rights стал в свое время заложником больших игр издательства Microsoft, стремящегося обеспечить свою консоль максимальным количеством эксклюзивов. Американцам неизвестно каким образом удалось убедить Namco выпустить Dead to Rights сначала на Xbox, а затем уже на остальных платформах. Это пошло на пользу вышеупомянутой консоли и первым ее поклонникам, возможно, даже и самой

Namco, но в результате самые доступные массам версии – на PlayStation 2 и PC – оказались наименее удачными. PC-порт и вовсе вызвал скандал – игра зависала в начале, и ничего с этим поделать было нельзя. Исправили, потом, конечно, но неприятный осадок остался.



Dead to Rights 2: Hell to Pay

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



МОДЕЛИ ГЕРОЕВ ИЗЯДНО ПОХОРОШЕЛИ, НО ВСЕ ЖЕ ВЯРД ЛИ МОГУТ БЫТЬ НАЗВАНЫ ИДЕАЛЬНЫМИ.



СЛЕДУЮЩИЙ ХОД ДЖЕКА – ОТОБРАТЬ У ГАДА ПИСТОЛЕТ И РАЗЯРДИТЬ ЕГО В ЖИВОТ ВРАЖИНЕ.

ПО ВТОРОМУ РАЗУ

Dead to Rights II: Hell to Pay – чисто однопользовательская игра. Никакого мультиплеера. И онлайн вообще. Лишь пользователи Xbox Live смогут похвастаться перед друзьями своими рекордами, но не более того. Зато игру, возможно, будет интересно проходить по второму разу. Есть секретные предметы, которые любопытства ради предлагается собирать, – можно этим активно заниматься сразу, либо уже во время второго прохождения – разнообразия ради. Начав игру заново, получится использовать добытые дополнительные костюмы, а также полный набор оружия.



ИДУТ НАСТОЯЩИЕ ГОРОДСКИЕ ВОЙНЫ. ВЗОРВАННЫЕ АВТОМОБИЛИ И ПОКОСИВШИЕСЯ ДОМА ПРИПАГАЮТСЯ.



ДЕВОЧКИ РАЗНОЙ СТЕПЕНИ СИМПАТИЧНОСТИ ВОЛНУЮТ ДЖЕКА КУДА МЕНЬШЕ, ЧЕМ БОРЬБА С КОРРУПЦИЕЙ В ВЫСШИХ ЭШЕЛОНАХ ВЛАСТИ.

вень, вылавливая в прицел каждого врага по отдельности. Но теперь есть другой способ – молодецки пробежаться в сторону гадов, залезть на какой-нибудь ящик рядом с их укрытием, затем еще выше (раньше так было нельзя!), а потом прыгнуть хорошенько, свалиться врагам как снег на голову, в воздухе включить bullet time и, пользуясь хорошим обзором, перестрелять их. Как собак, да. Вполне укладывается в (простите за официоз) современные тенден-

ции развития видеоигр такой ход, как увеличение интерактивности уровней. Раньше, например, Джек мог хватать канистру с бензином, швырять во врагов, взрывать ее. А сейчас можно будет поступить проще – взорвать автомобиль, за которым прячутся глупые бандиты. Правда, если те окажутся умными, то вовремя сообразят, что то же самое можно сделать с машиной, за которой укрывается ваш герой... Если убивать людей на расстоянии, не заглянув им в глаза перед тем,

как нажать на курок, вам претит, можете подойти к ним поближе и воспользоваться арсеналом приемов рукопашного боя. Кулаки и подручные предметы вроде бейсбольных бит помогут вколотить бандитам в голову простой факт: «зарабатывать на жизнь честным трудом куда безопаснее, если в этом городе с вами живет аватара злобного геймера из России». Пока что остается еще один интересный вопрос – как в эту схему вписывается собака Шэдоу. Нетрудно

"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



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

Бука
бука@buka.ru

The Matrix Online



«Виртуальная реальность
в квадрате» уже совсем
рядом. Вам какую таблетку:
синюю или красную?



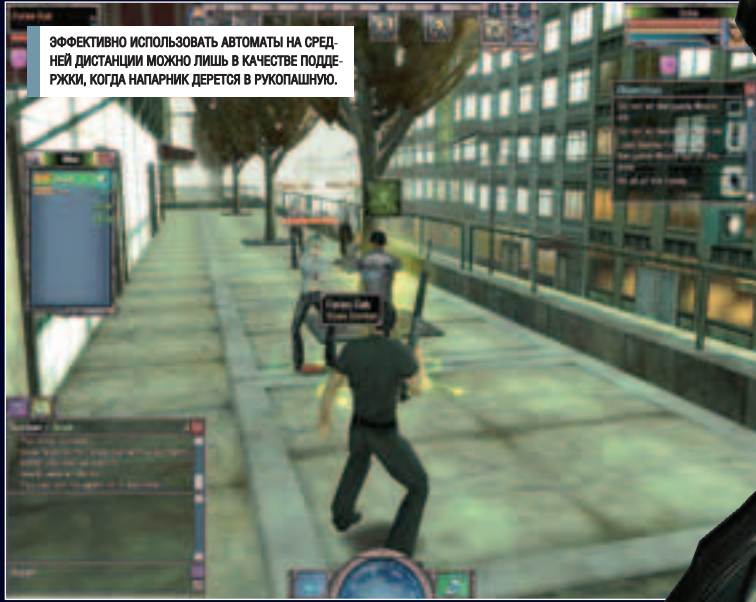
Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ ИЗДАТЕЛЬ:	SEGA
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Monolith Productions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ДАТА ВЫХОДА:	2005 год

■ ОНЛАЙН:
<http://thematrixonline.warnerbros.com>

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



ЭФФЕКТИВНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ АВТОМАТЫ НА СРЕДНЕЙ ДИСТАНЦИИ МОЖНО ЛИШЬ В КАЧЕСТВЕ ПОДДЕРЖКИ, КОГДА НАПАРНИК ДЕРЕТСЯ В РУКОПАШНУЮ.



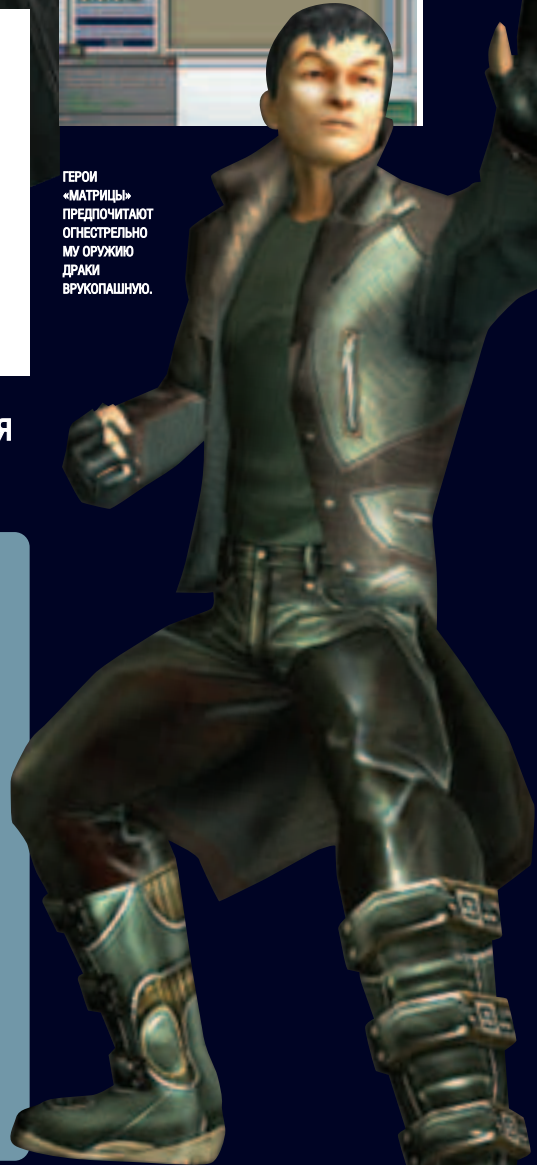
НЕДАРОМ МНОГИЕ И В ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ ОДЕВАЮТСЯ, КАК ГЕРОИ «МАТРИЦЫ». ЭТО СТИЛЬНО И КРАСИВО!

ЛИЧНЫЙ КАБИНЕТ

Еще до загрузки персонажа в игровой мир становится доступно развлекательное меню, позволяющее покопаться в характеристиках героя и разобраться с бездонным инвентарем. С помощью этого меню можно в спокойной обстановке изучить трофейные коды, загрузить новые способности и познакомиться с картой города. Примечательно также, что, независимо от места, где персонаж покинул игру, вам позволено загрузить героя, куда захотите. Лишь бы таксофон был поблизости.



ГЕРОИ «МАТРИЦЫ» ПРЕДПОЧИТАЮТ ОГНЕСТРЕЛЬНОМУ ОРУЖИЮ ДРАКИ В РУКОПАШНУЮ.



Можно с уверенностью заявить, что самую грандиозную сетевую игру, пускай и на экране кинотеатров, создали братья Вачовски. Заставить миллиарды людей с упоением рубиться в «настоящую жизнь» — чем не мечта для разработчика? Но пока технический прогресс далек от столь заоблачных высот, а машины еще не собираются захватывать мир, человечеству придется

довольствоваться чем-то более приземленным. И недавно представители Monolith Productions поведали, чем именно. Закрытое бета-тестирование долгожданной The Matrix Online началось, и мы, естественно, не удержались от прогулки под ручку с белым кроликом...

ТОЧКА ОТСЧЕТА

Оригинальный сюжет исчерпал себя в кинотрилогии, был оконча-

тельно изуродован серией второсортных игр, и даже гражданин Киану Ривз (исполнитель роли Нео) признал, что в этой истории пора ставить жирную точку. Поэтому более всего геймеров страшила перспектива увидеть на экранах еще одно сомнительное продолжение фильмов. В ответ им обещали невиданный доселе фантастический мир и отсутствие игрового «попкорна». И почему тог-

Используя эти замечательные диски, можно в момент сделать из героя медика, хакера... да хоть сантехника третьего разряда.

ДЕЖАВЮ

Признаюсь: на все три части фильма меня не хватило. Но, даже на мой неискушенный взгляд, начало игры просто кишит кино-сценками. Тут вам и белая комната, и пробуждение обыкновенного гражданина, и пара пилюлей в придачу.

Вот только Морфеуса разработчики почему-то умыкнули, хотя и пообещали непременно познакомиться с ним в будущем. В остальном о фильмах напоминают лишь персонажи, особенно вездесущие агенты с каменными лицами.





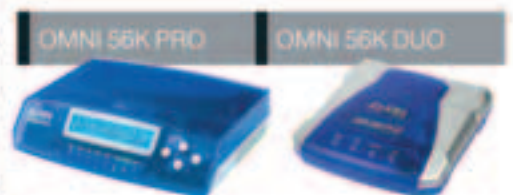
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН



Береги свой ZyXEL с молодости!



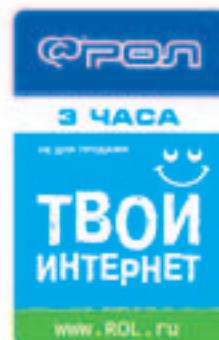
модемы серии **OMNI 56K**



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



Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



МАНЕРА БОЯ АСКИ ОЧЕНЬ СИЛЬНО НАПОМИНАЕТ ДЗЮН ИЗ ВТОРОГО И ДЗИНА ИЗ ТРЕТЬЕГО ТЕККЕН.

В ТЕККЕН 5, КАК И В БОЛЬШИНСТВЕ СОВРЕМЕННЫХ 3D-ФАЙТИНГОВ, ПОРАЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА СОПРОВОЖДАЕТСЯ ИЗОБРАЖЕНИЕМ БОЛИ В ЖИВОТЕ ИЛИ СПИНЕ, ЧТО ВЫГЛЯДИТ ДОВОЛЬНО ЗАБАВНО.

Tekken 5

ВСЕМИ ЛЮБИМЫЙ МОКУДЗИН ВОЗВРАЩАЕТСЯ.



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	fighting
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	июнь 2005 года

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

Бал-маскарад

Уже в аркадной версии **Теккен 5** у игроков была возможность навешивать на своего персонажа всякие побрякушки, менять цвет костюма, всячески выделяя его и придавая тот вид, который нравится вам. В консольной версии разработчики развили эту тему так, что теперь можно преобразить любимого героя до неузнаваемости. Конечно, для того, чтобы получить самые необычные костюмы, придется попотеть, но после VF4 это уже не страшно.



МАЛЫШ РОДЖЕР ПОВТОРЯЕТ ВСЕ ДВИЖЕНИЯ МАМАНИ.

Томительное ожидание новой части самого любимого в народе сериала **Tekken** скрасила небольшая демо-версия, попавшая пару дней назад в нашу редакцию. В Японии, Америке и Корее давно уже режутся в версию для игровых автоматов, выучили все приемы и провели несколько состязаний, причем в Корее даже прошел национальный чемпионат! А мы с вами, вдали от всей этой суеты, сидим и терпеливо ждем консольную версию. В данной демке мы смогли самолично оценить, как игра выглядит на PS2, ощутить изменения в игровом процессе, по сравнению с прошлыми частями. И вот теперь спешим поделиться с вами впечатлениями.

Хотя в демке всего два игральных персонажа и две арены для схваток, этого вполне достаточно, чтобы составить первое представление об игре. Персонажи – новички: Рэйвен (Raven) и Аска Кадзама (Asuka Kazama). И если Рэйвен – совершенно незнакомый герой, с новым стилем и тактикой

боя, то Аска, по сути, заменяет Дзюн Кадзаму из второй части. Ведь вернуть ее не могли, так как она мертва. Вот и появилась у нас новая представительница семейства Кадзама. Но вначале пару слов о графике. Наверняка всех волнует, насколько консольная версия отличается от своего старшего аркадного брата? Так вот, спешу обрадовать, они похожи, как две капли воды. Порт просто великолепный. Таких проработанных арен нет ни в одном файтинге на PS2. Единственное, что приходит в голову, это **Dead or Alive Ultimate** – настолько в новом **Tekken'e** все красиво. Полигонов хоть и поубавилось, но лица все такие же живые, как и на игровых автоматах. А за счет отличного текстурирования и просто великолепной плавной анимации и постоянных шестидесяти кадров в секунду, с которыми идет игра, персонажи выглядят прекрасно. А ведь их в игре будет трид-

цать три и на каждого по три-четыре костюма!!! Представляете это пиршество? Но оставим восхваление нового графического движка для обзора и перейдем к игровой механике. Да, игра стала быстрее, намного быстрее четвертой части. Пропал отход в сторону, теперь есть только сайдстеп, исполняющийся отточенным нажатием комбинации «два раза вверх» или «два раза вниз». А игровой процесс вообще напоминает третью часть. Основной геймплея нового **Tekken'a** является джагл, то есть подброс соперника в воздух и пинание его там как можно большее число раз. Так же радует большое количество приемов и комб. Даже не заглядывая в мувлисты на сайтах, я спокойно могу сделать восьмиударную комбинацию за Аску. Да и вообще, поиграв пару часов в демку, можно уже осмысленно делать перехваты, уходы в сторону, научиться



ЗЛОЙ КУМА ОДЕРЖИМ ЖЕЛАНИЕМ ВЕРНУТЬСЯ В MISHIMA ZAIBATSU.



А ВОТ У РАЙВЕНА СОВЕРШЕННО НОВЫЙ СТИЛЬ, ТАКОГО НИНДЗЮЦУ ВЫ ЕЩЕ ТОЧНО НЕ ВИДЕЛИ.



НАЧАЛО КАЖДОГО РАУНДА СОПРОВОЖДАЕТСЯ ФЕЕРНОЙ СВЕТОВЫХ ЭФФЕКТАМИ.



КИКБОКСЕР БРИОС ИРВИН, ПРИНИМАЕТ УЧАСТИЕ В ТУРНИРЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ РАДИ.

Heihachi Mishima is dead!

Как ни пугали нас разработчики из Namco, но настоящие фанаты серии никогда не верили, что в новом Tekken больше не будет Хэйхати. И они оказались правы! Он жив и здоров и неплохо себя чувствует в консольной версии Tekken 5, где является секретным персонажем, дополняя и без того здоровый отряд героев.



Камнедробилка

Помимо того, что арены в новой части безумно красивы, они, как и раньше, интерактивны. Здесь, конечно, нет статуй, которые будут ломаться, как в четвертой части, нет и арен с переменной высот, все плоское – и это очень хорошо. А интерактивны теперь стены и пол. Часто после падения пол трес-

кается. С одной стороны, это весьма забавный эффект, с другой – выполнен он довольно странно. Перед тем как пол покроется трещинами, из него вылетают огромные глыбы камней, что выглядит как-то глупо. Но это единственный недочет игры, который пока я смог найти.



КАК ВИДИТЕ, ПОЖЕРТВОВАВ ПОЛИГОНАМИ ДЛЯ РУК И ПАЛЬЦЕВ, РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ПОЖАЛЕЛИ ИХ ДЛЯ ЛИЦ ГЕРОЕВ.

простейшим джаглам по четыре-пять ударов. Доступность игры очень радует. А главное, что Tekken остается все таким же продуманным файтингом, как и раньше.

Поэтому уже сейчас можно сказать – новый Tekken удался, он намного лучше четвертой части. Он вообще является сейчас лучшим файтингом на PS2, даже хардкорный Virtua Fighter 4, возможно, будет вынужден уступить свое тронное место. Ведь здесь будет сюжет, море костюмов для героев, отличная графика и выверенный геймплей, может быть и не идеальный, но доступный и достаточно глубокий для проведения по нему чемпионатов. Пока в России играют в Tekken 4 да еще Soul Calibur II. Но скоро ситуация изменится! Грядет новый кумир, имя ему: Tekken 5. ■

Левой или правой?

Как и во многих файтингах, в Tekken 5 бойцы могут вставать как в правостороннюю, так и в левос-

тороннюю стойку. Но влияет на приемы это только у Хворанга, у Аски же от перемены мест слагае-

мых сумма не меняется, просто вместо правой ноги, она начинает бить левой.





Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru



Бригада Е5: Новый альянс



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	tactics
■ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	«Апейрон»
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ДАТА ВЫХОДА:	2005 год

■ ОНЛАЙН:
<http://www.e5brigade.ru>

Знакомьтесь, «Апейрон»

«Апейрон» – это небольшая команда разработчиков из Санкт-Петербурга, созданная в 2002 году. Восемь молодых питерцев работают под девизом «мы создаем игры, в которые нам самим интересно играть». «Бригада Е5» является их первым проектом, но ведущие сотрудники уже имеют опыт в этой сфере, а руководитель проекта известен как один из создателей космической стратегии Remember Tomorrow.

Если бы существовала Красная книга редких и вымирающих игровых жанров, то пошаговая тактика непременно заняла бы в ней одну из первых страниц, где-то между классическими адвенчурами и глобальными стратегиями. Когда за год появляется от силы один-два релиза – это уже тот предел, за которым лежит полное забвение. В таких условиях мы не можем обойти вниманием ни один новый тактический проект. «Бригада Е5»? Тактическая? Хардкорная? ТАКОГО, говорите, еще не было? Хорошо, немедленно выезжаем.

УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ

Не успеваю запустить тестовый билд игры, как начинаются неожиданные события. Где привычный классический вид сверху? Почему показывают экшн от третьего лица? Но од-

ним движением мыши я запускаю камеру в небеса, и вот передо мной неоглядные просторы огромного сектора. Свободная камера... да, интересный подход... а если я захочу вид от первого лица, как в шутере? Нет? Жаль.

А почему такой непривычный интерфейс? Куда пропали очки действия? Где, наконец, культовая кнопка «End of Turn»? Как так – ре-

альное время? Ах, Smart pause mode! Понятно, это как в UFO: Aftermath – реал-тайм с тактической паузой. Останавливаем время, отдаем команды каждому из шести подопечных, снимаем с паузы, наслаждаемся результатом. Любое важное событие (по группе открыли огонь, боец ранен, у солдата кончились патроны...) автоматически останавливает игру. Пока вра-





ДА, ИМЕННО ТАКИМ МЫ И ПРЕДСТАВЛЯЛИ НАСТОЯЩЕГО НАЕМНИКА БЕЗ СТРАХА И УПРЕКА.



ТРОЕ ПОКА СТОЯТ, ОДИН УЖЕ ЛЕЖИТ. «ЭТО ВЫЗЫВАЕТ ГЛУБОКОЕ УДОВЛЕТВОРЕНИЕ», – НЕВОЗМУТИМО КОММЕНТИРУЕТ СИТУАЦИЮ НАЕМНИЦА.

гов поблизости нет, бегаем в чистом реал-тайме; как только в поле зрения попадает хоть один противник, тут же включается режим умной паузы. Прогрессивно.

ГРЯЗНАЯ ПОЛИТИКА В ТРОПИЧЕСКОМ КЛИМАТЕ

Как вы сказали? Ветвистый сюжет? Свободное перемещение по целой стране? Игрок сам выбирает, на какую из политических сил в банановой республике он хочет работать.

Отсюда берут свое начало три различных сюжета. Предполагается, естественно, и три концовки. Свежо. А если нанять побольше бравых пистолетерос и уничтожить всех трех работодателей? Удастся взять власть в свои руки? «Несомненно», – утверждают девелоперы.

Создание персонажа? Как в лучших тактических играх. Выбираем базовый типаж из шести предлагающихся, затем заполняем опросник: в соответствии с выбранными ответами

формируются навыки и умения персонажа. Навыки растут в процессе тренировки, падают от безделья. Лучше, чем в Jagged Alliance 2, все равно не придумать, а подражание классикам не ззорно.

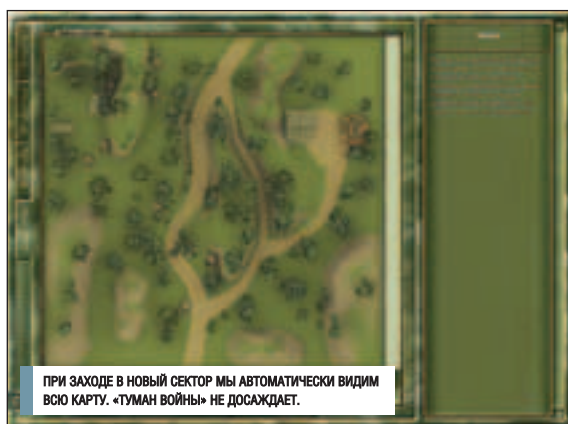
РЕВЕРАНСЫ В СТОРОНУ RPG

А это у нас что? Экран экипировки персонажа? Зачем столько ячеек в инвентаре? Рюкзак, кармашки на нем, пояс, отделения на поясе, кар-

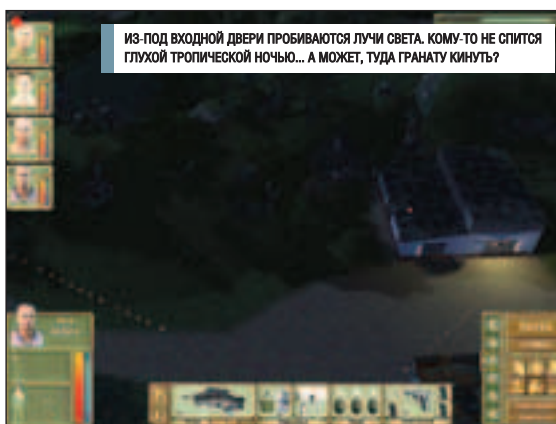


Занять позицию лежа!

Положение тела играет в «Бригаде Е5» важнейшую роль. Опустившись на колени, персонаж существенно повышает меткость стрельбы, а уж если заляжет в траве, то превращается в абсолютно неуловимого снайпера. Правда, по-пластунски очень неудобно двигаться. Ползет боец медленно, устает быстро.



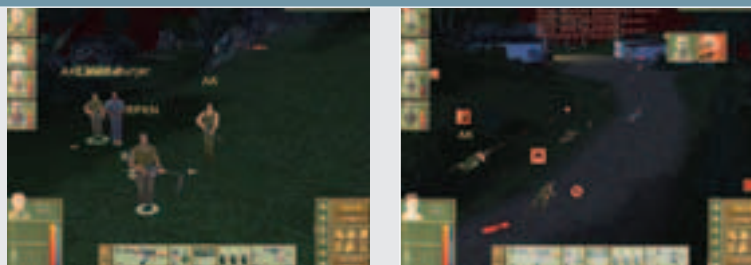
ПРИ ЗАХОДЕ В НОВЫЙ СЕКТОР МЫ АВТОМАТИЧЕСКИ ВИДИМ ВСЮ КАРТУ. «ТУМАН ВОЙНЫ» НЕ ДОСАЖДАЕТ.



ИЗ-ПОД ВХОДНОЙ ДВЕРИ ПРОБИВАЮТСЯ ЛУЧИ СВЕТА. КОМУ-ТО НЕ СПИТСЯ ГЛУХОЙ ТРОПИЧЕСКОЙ НОЧЬЮ... А МОЖЕТ, ТУДА ГРАНАТУ КИНУТЬ?

Темные дела творятся только в темноте

Освещение и время суток являются определяющими элементами геймплея «Бригады Е5». С наступлением сумерек поле зрения всех персонажей катастрофически сужается, а в ночном мраке враг практически слеп. Если огромное количество гранатометов и штурмовых винтовок не помогает вам пройти особо сложную миссию, то, скорее всего, стоит дожидаться наступления ночи, оставить команду на базе и отправиться на дело с десантным ножом. Только потом не удивляйтесь, если аборигены будут называть вас странным словом «ридик».





УДАЧНАЯ АВТОМАТНАЯ ОЧЕРЕДЬ МОЖЕТ КАРДИНАЛЬНО ИЗМЕНИТЬ РАССТАНОВКУ СИЛ.



ДИЗАЙНЕРЫ «АПЕЙРОНА» НАРИСОВАЛИ НЕМАЛО РАЗНООБРАЗНЫХ МОДЕЛЕК ПЕРСОНАЖЕЙ.



Эх, ну кто ж ездит по заминированным дорогам?

Сразу после генерации персонажа нам рассказывают, как герой с группой боевых друзей прибыл в республику Палинеро для установления военных порядков. К сожалению, путь этой команды к президентскому дворцу прерывается на неудачно попавшей под колеса мины. После взрыва главный персонаж остается единственным выжившим, окруженным, к тому же, толпой бандитов. С этого момента и начинается сама игра.



«Макаров» в руке, подползаю со спины. Один выстрел в ногу, второй – в грудь. Враг падает, корчится, со стонами отползает в кусты, оставляя за собой кровавую дорожку.

маны на одежде... Да, похоже, небольшая часть игры будет посвящена поискам Самого Удобного и Вместительного Рюкзака.

Так, а что у нас с арсеналом? Более ста видов оружия, полностью копирующих реальные образцы. Стандарт жанра. А вот до шести модификаций на каждый ствол – это уже серьезно. Лазерный прицел, сошки, глушитель, подствольник, штык... Впечатляет! Настоящий конструктор «сделай сам». Впрочем, оружие мало обвешать крутыми фишками: чтобы любимая винтовка не подвела, ее необходимо регулярно чистить и смазывать.

СУРОВЫЕ БУДНИ

Вот и первый враг. «Макаров» в руке, подползаю со спины. Один выстрел в ногу, второй – в грудь. Падает, корчится, со стонами пытается отползти в кусты, оставляет за собой кровавую дорожку. С брезгливым смешком делаю контрольный в голову. Уровень владения пистолетом повысился на 1%. Жизнь налаживается. О, гранатомет! Как насчет разнести вдребезги во-о-он тот деревян-

ный сарайчик? Нет? А почему? Разрушаемые предметы в игре не предусмотрены? Жаль, жаль, так хотелось... А вот все равно выстрелю! Черт, бедро задело осколком (баллистическая траектория каждой пули и каждого рикошета, естественно, детально моделируется). Хромая, отхожу в кусты, шарю по бесчисленным кармашкам в поисках аптечки. Аптечка, увы, не спешит восстанавливать потерянные очки жизни. Максимум, на что можно рассчитывать, это остановить кровотечение.

А если б пришлось в голову? Что, вот так прямо Game Over? От одного случайного рикошета? Да кто ж в такое играть будет? Ага, пре-

дусмотрен настраиваемый уровень сложности. Хардкорщикам – как в жизни, казуалам – аркадный, всем прочим – масса промежуточных вариантов. Удобно!

Увы, время поджимает, пора прощаться. Quit Game? Yes. На выходе из игры подстерегает последний сюрприз. Что это за строчка «мультиплеерный режим» в главном меню? Онлайн-баталии, 8 команд по 6 бойцов, все против всех, битва до последнего человека? Должен признать, двадцатилетний игровой опыт делает меня в некоторой степени снобом, но тут я вынужден восторженно воскликнуть – дьявол меня возьми, ТАКОГО действительно еще нигде не было! ■



Их восемь, нас двое, расклад перед боем не наш...



Да, когда к паре наших наемников прямо на городской улице подваливают пятеро бандюганов, несложно догадаться, что ситуация складывается не в нашу пользу. Допустим, левого я сниму, троих кучно стоящих положит очередь боевая подруга, если, конечно, повезет, а за это время толстяк в голубой рубашке продырявит нас обоих. Пожалуй, лучше без разговоров отдать деньги... А через несколько дней шайку головорезов найдут на тихой городской окраине. Разумеется, с большим количеством проникающих ножевых ранений.



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 абордаж 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!





В ГОРОДАХ СХОДСТВО С FALLOUT СТАНОВИТСЯ ОЧЕВИДНО.



ГОД НАЗАД AUTO ASSAULT КАЗАЛАСЬ ДЕТСКОЙ ИГРУЛЕЧКОЙ ПРО МИКРОМАШИНКИ...



...СЕГОДНЯ AUTO ASSAULT – ЭТО ЗЛОЙ, ЯДОВИТЫЙ БЕЗУМНЫЙ МАКС МИРА MMORPG.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/MMORPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	NCsoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	NetDevil
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ДАТА ВЫХОДА:	лето 2005 года

Auto Assault



♦
РАННИЙ КОНЦЕПТ-АРТ БЫЛ СОЛНЕЧЕН И ВЕСЕЛ. СЕЙЧАС ИГРА СТАЛА ТЕМНОЙ, СУМЕРЕЧНОЙ, ПОСТАПОКАЛИПТИЧНОЙ.

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

Изобретаем жанровые определения: онлайнный Безумный Макс от NCsoft зовется Massively Multiplayer Action.



Слабые духом жители ролевых империй ломаются на одном: когда до следующего уровня, следующего квеста, навыка, предмета остается уничтожить три сотни орков, за утомительным процессом удар-удар-эликсир-удар-удар-эликсир игра становится в тягость. Мотто команды NetDevil (Луисвилл, штат Колорадо) – «не игра ради экспириенса, а экспириенс ради игры». Вместо заклинаний, эльфиек и орков – багги, карбюратор и постапокалиптика.

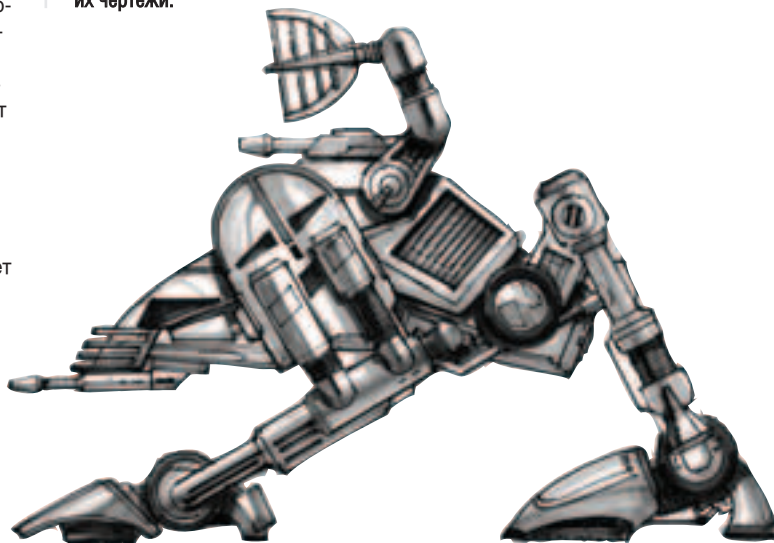
МАКС, ЖМИ!

Серьезно, Auto Assault – не обычная MMORPG с машинками, а попытка открыть новую степень свободы в застоявшемся жанре. Представьте, что страшного монстра можно одолеть не только длинным мечом и толстым кошельком, но ловкостью рук, уходя от его атак и поражая уязвимые места, – и получить за это положенную награду в опыте, шмотках и деньгах. Проведенное в игре время перестанет быть решающим параметром в выяснении отношений: ночующие на сервере мальчиш-

ки получают по носу от хуже экипированного, но более умелого игрока. Партии собираются не кличем «пад-лад 50 в Морию», а скромным объявлением «разыскивается умелый водитель, знакомый с такой-то картой и такими-то монстрами, с автомобилем такой-то грузоподъемности и таким-то оружием». Крепости на колесах в Auto Assault освещают карту двумя конусами атаки – основного и дополнительного оружия, и если цель находится в мертвой зоне, ловить нечего при любом раскладе. Ролевые характеристики разделены на две группы: те, что принадлежат собственно персонажу-водителю, и те, что описывают его постапокалиптическую колымагу. Первые растут с опытом и определяют, какими видами техники герой может управлять, какие виды оборудования может поставить под (и на) крышу, какие предметы может собрать из найденного в пустоши мусора. Характеристики машины влияют на ее грузоподъемность и скорость, вид оружия – на цифру, отскакивающую от обстрелянного противника.

Создай себе кумира

Работа с чертежами, необходимыми для создания навесок на автомобиль, не требует от персонажа каких-то талантов. Достаточно отыскать указанное сырье и скомбинировать его, как сказано в инструкции, и предмет будет собран со стопроцентной вероятностью. Можно рискнуть, отклониться от классического метода и примешать чего-нибудь от себя – получившаяся штука окажется немного иной. Найденные на поле боя вещицы несколько отличаются параметрами, даже если и выглядят одинаково, – поэтому двух клонированных пушек во всем мире не сыщешь. И еще: владеющие навыком «реверсного инжиниринга» герои смогут разбирать предметы, составляя их чертежи.



КРАСНЫЕ ЛАМПОЧКИ НАС ИНТРИГУЮТ. ЭТО МАЯКИ? ДАТЧИКИ? СИГНАЛЬНЫЕ ОГНИ? ПРОСТО УКРАШАТЕЛЬСТВА, НАКОНЕЦ?



АВТОРЫ ИГРЫ ОБЕЩАЮТ, ЧТО СРАЖАТЬСЯ НЕ НА КОЛЕСАХ НУЖНО НЕ БУДЕТ. ЗАЧЕМ ЕЙ ТОГДА БЛАСТЕР И ВИНТОВКА?

Природоведение

Жило человечество, жило не тужило. Пока не свалился на планету артефакт инопланетных свойств, не поразвелись пришельцы, да не пошла мутация косить тружеников полей. Лучшие умы планеты создали биомеков, нацию солдат-защитников планеты. Солдаты-защитники доказали свою полную бесполезность, и остатки человечества забились в бункер, подорвав на поверхности парочку атомных бомб – так, для острастки. Через несколько сотен лет люди выбраются на оживающую поверхность и видят там знакомые все лица: недобитых любителей мутагена и железных борцов за ассимиляцию. Пока человечество ютилось под землей, мутанты изменились еще более причудливым образом, а биомеки научились превращать свои машинки в шагающие «меки». Аналог Vault Dweller'a из Fallout поднимается на поверхность, садится в старое авто и отправляется в путь, исследовать планету. Это вы.



Auto Assault – не обычная MMORPG с машинками, а попытка открыть новую степень свободы в застоявшемся жанре.

ПОМНИТЕ ЛИ ВЫ САМУЮ СТИЛЬНУЮ РС-ПОКАТУХУ INTERSTATE'78? ДЕВЕЛОПЕРЫ, ВИДНО, ПОМНЯТ.



НА КОЛЕСАХ

Весь экшн и драйв творится только за рулем. В городах путешественников ждут безопасные зоны; там водилы выбирают из машин и расхаживают трехмерными моделями по магазинам, обслуживают свою технику, нанимаются на квесты, беззаботно обсуждают грядущие подвиги. Выйти в пустошь без авто невозможно («собьют, и фамилии не спросят», – отмазывается Скотт Браун, основатель NetDevil). Остав же традиционной MMORPG сохранения: игроки таскаются туда-сюда на посылках у NPC, получают награды, сбиваются в стайки («уж мы позаботимся, чтобы подходящую партию было найти легче легкого», – обещает Скотт), собирают с уничто-

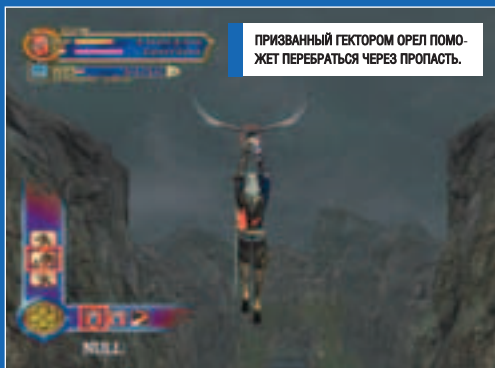
женных NPC-машин трофеи. Физику Auto Assault обслуживает движок Havok – тот самый, что из Half-Life 2, и, по словам Скотта, разрушить можно все что угодно, от холмика у дороги до небоскреба в заброшенном городе. Более того, если одна группа уничтожит строение на базе конкурентов, оно так и будет лежать в руинах, пока кто-нибудь его не восстановит. По этой причине большинство квестов будет засылать игроков (часто задания нельзя получить, не сколотив группу подходящих размеров) в обособленные карты, которые можно подвергнуть самому тщательному и последовательному уничтожению. И да, я уже знаю, как будет называться русский клан. «Вангеры». ■

Все четыре колеса

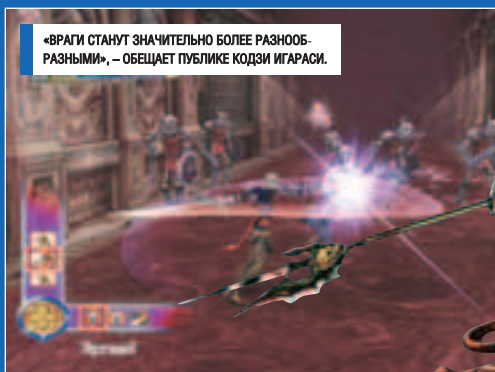
Известно, что персонажам придется содержать гараж средств передвижения на все случаи жизни. Журналисты спросили Скотта Брауна о том, что же это будут за модели. «Мы стремимся сделать так, чтобы любимая машина каждого игрока гарантированно существовала в Auto

Assault. У нас есть легковушки и мотоциклы, спортивные машины и багги, грузовики и танки, внедорожники и пикапы», – ответил Скотт. Позвольте, а как же трейлеры о восемнадцати колесах? А «пожарки»? А бетономешалки? Моя любимая машина – бетономешалка. Требую!





ПРИЗВАННЫЙ ГЕКТОРОМ ОРЕЛ ПОМОЖЕТ ПЕРЕБРАТЬСЯ ЧЕРЕЗ ПРОПАСТЬ.



«ВРАГИ СТАНУТ ЗНАЧИТЕЛЬНО БОЛЕЕ РАЗНООБРАЗНЫМИ», — ОБЕЩАЕТ ПУБЛИКЕ КОДЗИ ИГАРАСИ.



МОНСТРЫ И БОССЫ СТАЛИ ПОХОЖИ НА ГЕРОВ СКАЗОК. ДОРОГИЕ ДИЗАЙНЕРЫ, ОДУМАЙТЕСЬ, ПОЖАЛУЙСТА.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.konami.com/gsc/curseofdarkness>

Castlevania: Curse of Darkness

ПРОСТИТЕ, У ВАС ШТАНЫ СПАДАЮТ. КУДА СМОТРИТ ЦЕНЗУРА?

Клевая трехмерная Castlevania: миф или не миф?



Кодзи Игараси, продюсер сериала Castlevania, предстал перед собравшимися на Konami Gamer's Day журналистами как истинный гот: в черной широкополой шляпе, черных джинсах и черной кожаной куртке, одетой поверх черной майки. Господин Игараси разоделся не зря: главный специалист по вампирам в видеоиграх представил миру сразу две новые Castlevania. Об игре для Nintendo DS вы можете прочитать на соседних страницах, здесь же — новости о Castlevania: Curse of Darkness, трехмерной action/RPG для PlayStation 2. Игараси — признанный мастер двумерных игр; переход к объемной графике дается ему с трудом. Napobreaker собирает зуботычины игровой прессы, Castlevania: Lament of Innocence вышла затянутой и скучной. Castlevania: Curse of Darkness не имеет ничего общего с сомнительным первым шагом сериала в 3D. Бальмонты больше не при делах. Герои новой истории — ученики Дракулы, «адские кузнецы» Гектор и Исаак. Они вместе постигали науку под началом матерого вампи-

ра, но Гектор осознал ошибки, одумался, встал на путь искупления, бежал из Валахии (отчего Дракула стал немощен и наполучал тумачков от Бальмонтов). Теперь в разрушенном родовом гнезде Князя Тьмы обосновался злодей Исаак. По его вине любимую очеловечившегося Гектора обзывают ведьмой и сжигают на костре. Тот устраивает истерику и, поклявшись навалить люлей обидчику, вступает на дорогу, ведущую к замку Дракулы. Изюминка этой части — элементы RPG, растущие с опытом характеристики персонажа, которые будут скопированы из отличной Castlevania: Symphony of the Night. Адский кузнец может «выковывать» (адских?) демонов-помощников: орел поднимет героя в воздух, голем откроет заклинившую дверь. Всего в игре будет три с лишним десятка подобных союзников. Господин Игараси пообещал, что в Curse of Darkness появятся новые, неожиданные противники, а режимов игры и секретов будет куда больше, чем в Lament of Innocence. Пора, давно пора! ■

«Сказание о Дракуле-воеводе», перевод Н. М. Карамзина

Был в Мунтяновской земле воевода, христианин греческой веры, имя его по-валашски — Дракула, а по-нашему — Дьявол. Так жесток и мудр был, что, каково имя, такова была и жизнь его. Однажды пришли к нему послы от турецкого царя и, войдя, поклонились по своему обычаю, а колпаков своих с голов не сняли. Он же спросил их: «Почему так поступили: пришли к великому государю и такое бесчестие мне нанесли?» Они же отвечали: «Таков обычай, государь, наш и в земле нашей». А он сказал им: «И я хочу закон ваш подтвердить, чтобы крепко его держались». И приказал прибить колпаки их к головам железными гвоздиками...



Castlevania: Curse of Darkness

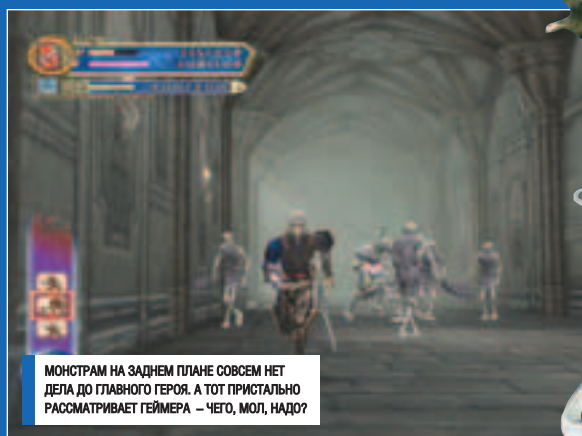
В РАЗРАБОТКЕ



НА ФОНЕ СТИЛЯГИ ДАНТЕ ИЗ НОВЕНЬКОГО DEVIL MAY CRY 3 ГЕКТОР ВЫГЛЯДИТ, КАК ТОЛКИНИСТ ИЗ ЗГЛАДОРА.



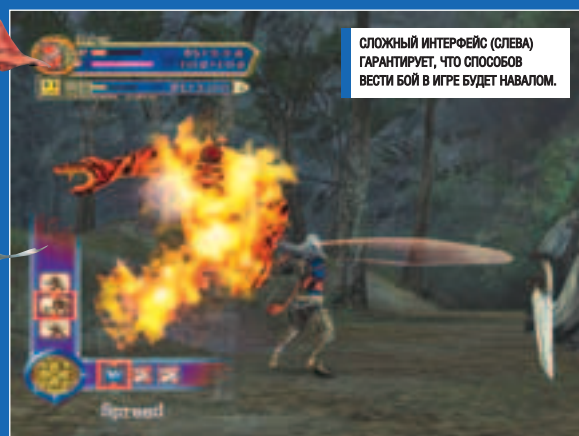
БИТЬСЯ ПО КОЛЕНУ В ВОДЕ С ЧУДИЩАМИ ИЗ WARCRAFT 3: TFT И ОЧЕРЕДНОЙ ЖЕРТВОЙ КЛИНКА SOUL EDGE? ДАЙТЕ ДВЕ.



МОНСТРАМ НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ СОВСЕМ НЕТ ДЕЛА ДО ГЛАВНОГО ГЕРОЯ, А ТОТ ПРИСТАЛЬНО РАССМАТРИВАЕТ ГЕЙМЕРА – ЧЕГО, МОЛ, НАДО?



НА КАРТИНКЕ ГЕКТОР ВЫГЛЯДИТ КУДА БОЛЕЕ ГОТИЧНО, ЧЕМ В САМОЙ ИГРЕ.



СПЛОЖНЫЙ ИНТЕРФЕЙС (СПЛЕВА) ГАРАНТИРУЕТ, ЧТО СПОСОБОВ ВЕСТИ БОЙ В ИГРЕ БУДЕТ НАВАЛОМ.

- 128 Мб (iFP-780), 256 Мб (iFP-790), 512 Мб (iFP-795), 1 Гб (iFP-799)
- MP3, WMA, ASF, OGG, ID3 tags (в том числе русских)
- 40 часов работы от AA батареи
- Четырёхстрочный LCD-дисплей
- Поддержка USB 2.0
- Многополосный эквалайзер 5+1 с 3D-эффектами
- Диктофон и FM-тюнер с функцией записи
- Встроенные часы и будильник с таймером
- Возможность использования для переноса данных
- Обновление прошивки



серия
iFP-700 Craft 2
(iFP-780/790/795/799)

FLASH-mp3 ПЛЕЕРЫ

Звук
Мода
Стиль
Видео
Фото
Универсальность

БОЛЬШЕ, >>> ЧЕМ МУЗЫКА

Товар сертифицирован

www.iriverrussia.com



Я ВСЕГДА ГОВОРИЛ: РУССКИЕ ДЕВУШКИ – САМЫЕ КРАСИВЫЕ!



СЕКРЕТ МУЖЕСТВЕННОСТИ ОФИЦЕРОВ БЕЗОПАСНОСТИ – ИХ ЧЕРНЫЕ ОЧКИ.



ГРАФИКА WITHOUT WARNING ШАГАЕТ В НОГУ СО ВРЕМЕНЕМ. ХОРОШИИ И СПЕЦЭФФЕКТЫ, И АНИМАЦИЯ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	CIRCLE
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.circle-studio.com>

Without Warning

Стой, стрелять буду! – Стою! – Стреляю!



Тупо ломиться вперед с автоматом наперевес давно не модно. Дырявить мускулистые тела, сносить головы с плеч и расчленять противников с одной лишь целью – пройти уровень – полная бессмыслица. Любой современный экшн без идейного стержня (если зовут его не Serious Sam или Painkiller) закроют высокоморальные рецензенты. У Without Warning сюжетных веток сразу шесть, ему бояться нечего. В недалеком будущем в неведомом американском штате террористы захватывают химзавод. Да не простой, а имени Петерсона-Дэниелса. Могучая фабрика вырабатывала нечто до безобразия токсичное, а потому несанкционированный доступ туда посторонних лиц в масках и с автоматами слегка обеспокоил правительство. На место происшествия был немедленно выслан отряд храбрых спецназовцев. Впрочем, не таких уж и храбрых – живыми до завода добрались только три человека. Сами заложники тоже без дела не сидели. Храбрая девушка Таня с американской фамилией Шоу решила проложить себе путь к свободе. Собственную игру начинает Дэйв

Уилсон, охранник завода, ускользнувший от бдительного надзора злоумышленников. Этот о свободе не помышляет. Его сердце горит желанием спасти сослуживцев. И «последний герой» – некто Бен Харрисон. Этот, пожалуй, из всей шестерки самый забавный. Он – журналист, круживший на вертолете над фабрикой. Террористы оказались стеснительными и в телевизор попадают не захотели. Короче, «вертушку» Бена сбили метким выстрелом. Журналист чудом остался жив, отделавшись синяком на мягком месте. Взирать на происходящее игрок будет глазами каждого из шести героев попеременно. Никакой демократии нет и в помине. Выбирать персонажа разработчики не позволят, будут насильственно перекидывать нас из тела в тело. Зато в роли разных героев игрок будет, во-первых, попадать в разные ситуации; во-вторых – по-разному преодолевать препятствия. Одно дело – злой, вооруженный детина-спецназовец, совсем другое – хрупкая Таня без ствола за душой. Итого получается шесть непохожих друг на друга судеб, сплетенных в одной горячей круговерти, – звучит заманчиво! ■

СУТКИ ВАМ НА ВСЕ ПРО ВСЕ

Шесть героев – не единственная прелесть Without Warning. На преодоление препятствий и достижение всех целей игроку отводится ровно двадцать четыре часа реального времени. Сутки! Коллектив студии взял за идейную основу сериал «24 часа». Вероятно, механизм будет работать так же, как в Earth 2150: Escape from the Blue Planet. Там, напомним, игроку на завершение операции отводилось 180 игровых дней. Правда, в Without Warning один и тот же час нередко придется переживать по несколько раз – в роли разных героев. Вопросы к разработчикам, впрочем, остаются. Например, можно ли будет завершить игру раньше положенного?



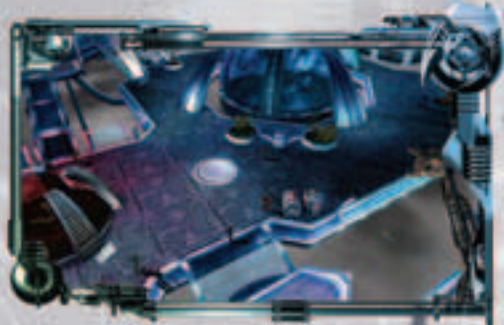
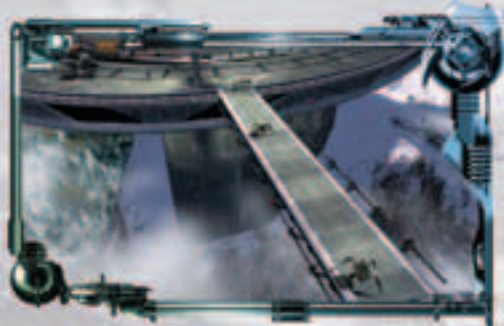
ВЛАСТЬ



ЗАКОНА

ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ

Оригинальная игра "Власть закона" +
нашумевший аддон "Власть закона. Полицейские истории"
на одном DVD-диске!
Безоблачное будущее - Ваша заслуга!

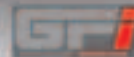


© 2005 «MIST land-South». Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive». All Rights Reserved.

© 2005 «Руссобит-Публишинг». 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/>





НЕВЕРОЯТНОЕ РАЗНООБРАЗИЕ АРХИТЕКТУРЫ – В ИГРЕ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ И ОГРОМНЫЙ ГОТИЧЕСКИЙ СОБОР...



...И СКРОМНУЮ КРЕСТЬЯНСКИЮ ЛАЧУГУ.



ТАКУЮ ГРАФИКУ МОЖНО УВИДЕТЬ РАЗВЕ ЧТО В 3D МАРК. КРАСОТИЩА!



Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 2
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games/ Bethesda Softworks
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Bethesda Softworks
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
■ ОНЛАЙН:	

http://www.elderscrolls.com/games/oblivion_overview.htm

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Очередной древний свиток, или долгожданное продолжение Последней Саги.



В далекие дни моего детства, когда доступ к компьютеру был праздником, а принтер именовался страшным словом «АЦПУ», данный заголовок казался бы, по меньшей мере, странным. На PC цвело великое множество ролевых сериалов, и отдельные долгожители, бывало, добирались до цифры 10 в названии, а существование четырех-пяти игр в серии уж и вовсе не считалось чем-то необычным. Но с тех пор игрок-компьютерщик сильно изменился, внимание его стало рассеянным, и к многотомным историям с постоянными продолжениями нынешняя аудитория уже не испытывает большого интереса. Так что Bethesda Softworks с ее Тамриэлем существует на правах удивительной диковинки, реликта, навряд ли как братьев Миллеров с их Книжными эпохами. Что ж, тем радостнее наблюдать за разработкой новой части Последнего Великого Ролевого Сериала. Хотя, если честно, то наблюдать пока особо не за чем. Игра будет находиться в производстве как минимум год (и

это если не задержится), да и разработчики с нами не сильно откровенничают, а потому в одной журнальной заметке легко можно перечислить...

...ВСЕ, ЧТО МЫ ЗНАЕМ ОБ OBLIVION

Действие игры на сей раз будет разворачиваться в Кайродиле, центральной провинции Тамриэля. Наш герой (опять!) – обычный уголовник, мотающий срок в столичной тюрьме. И когда на императорский дворец нападают наемные ассасины, смертельно раненый правитель пытается спастись от погони через тайный лаз в нашей камере. Так в наши руки попадает загадочный Амулет королей, который необходимо передать прямому наследнику императора. Иначе страну погубят орды демонов из адского «Обливиона» Покинуть пределы Кайродила мы не сможем – провинция ограничена бурным морем, непроходимыми болотами и сюжетными рамками. Тем не менее разработчики обещают, что отведенный нам кусок

Срочно в номер:
у игры новый издатель!

По последним сведениям, в целях улучшения продаж игры Bethesda Softworks пошла на крайне необычный шаг. Буквально на днях представители компании подписали партнерское соглашение с Take-Two Interactive, согласно которому Take-Two (и ее лейбл 2K Games) примут участие в распространении Oblivion и Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth на территории Европы и Северной Америки. Это решение смело можно назвать беспрецедентным для Bethesda, поскольку ранее компания всегда издавала свои игры самостоятельно.





КРАСАВЕЦ, НЕ ПРАВДА ЛИ? НА ОБИТАТЕЛЯ КАЙРОДИЛА НЕ ПОХОЖ, ВЕРОЯТНО, ПЕРЕД НАМИ ВЫХОДЕЦ ИЗ «ОБЛИВИОНА».



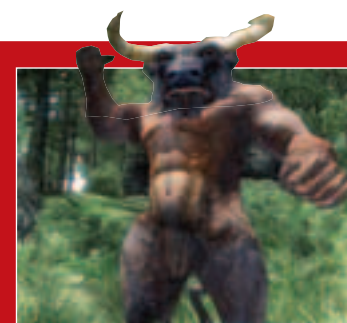
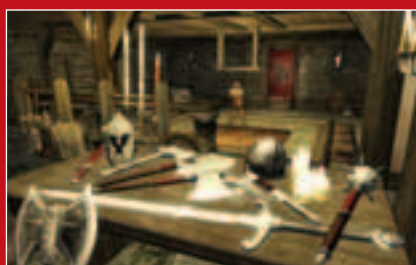
Доспехи и в игре выглядят прекрасно. А уж девушки!

Тамриэль – картография, летописи, сказания

Тамриэль, вселенная серии The Elder Scrolls, является, пожалуй, одним из самых детально проработанных вымышленных миров. Подробно описанная история Тамриэля охватывает более 2500 лет. Не только в компьютерных играх, но и в литературе существуют лишь отдельные произведения, способные сравниться с TES по объему географической, исторической и культурной информации.

Тем приятнее, что именно наши, русские энтузиасты создали исчерпывающую энциклопедию Тамриэля. С этим эпохальным трудом вы можете ознакомиться здесь:

<http://www.crrpg.ru/sections.php?op=viewarticle&artid=1408>



В этот раз отведенный нам кусок Тамриэля будет намного просторнее и разнообразнее, чем остров из Morrowind.



Тамриэля будет намного просторнее и разнообразнее, чем остров из Morrowind. Хоть игровой мир и расширится, путешествовать по нему станет удобнее. Внимание, фанфары! Fast travel, система быстрого передвижения между метками на карте, снова с нами! О боги и даэдры, как же нам ее не хватало. Все расы, полюбившиеся

нам в прошлых частях серии, останутся в игре, но классовая система будет существенно пересмотрена. Система магии в Oblivion пока еще не доведена до ума, поэтому авторы крайне неохотно делятся информацией. Однако нам доподлинно известно об основном изменении в магической системе. Это так называемые «деревья заклинаний» – чтобы получить сложное заклинание игроку сначала придется выучить определенное число базовых спеллов.

Боевой движок тоже будет модифицирован. Заявлена реалистичная физика, богатый набор спецдаров, блоков и комбо. Надеюсь,

бои подрастут хотя бы до уровня Gothic 2 (про Blade of Darkness и упоминать не хочу, только душу травить). Ко всему этому великолепию прилагается новый графический движок (скриншоты говорят сами за себя, благоговеем), новый AI под названием Radiant (накопец-то NPC поймут, что по ночам надо спать), а за правильную физику будет отвечать старый-добрый Havok, звезда Half-Life 2. Не пройдет и года, как мы вооружимся мышами и геймпадами, чтобы снова посетить сказочный мир Тамриэля. А пока – замерли в ожидании, не дышим. Только бы не спугнуть. ■

Краткий путеводитель по предыдущим сериям

На данный момент сериал The Elder Scrolls включает пять игр основной линейки:

- TES 1: Arena (1994);
- TES2: Daggerfall (1996);
- TES 3: Morrowind (2002), с двумя дополнениями

- Tribunal;
- Bloodmoon.

Кроме того, к нему относят две побочные action/RPG:

- Battlespire (1997);
- Redguard (1998).

Если же вас интересует внутренняя хронология мира, то календарь Тамриэля датирует игры следующим образом:

- Вторая эра, 864 год – Redguard
- Третья эра, 389 год –

- Battlespire
- Третья эра, 399 год – Arena

- Третья эра, 405 год – Daggerfall
- Третья эра, 427 год – Morrowind, Tribunal, Bloodmoon





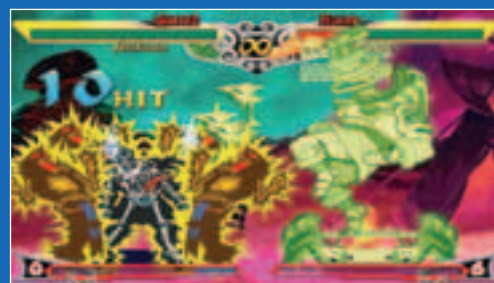
ЛУПЛИТЬ ДРУГА МОЖНО НА СРЕДНЕЙ, ОБЫЧНОЙ СКОРОСТИ ИЛИ В ТУРБО-РЕЖИМЕ.



ЕСЛИ ВЫ ПОЖЕЛАЕТЕ ИГРАТЬ С КЛАССИЧЕСКИМИ ПРОПОРЦИЯМИ ЭКРАНА, ИГРА АВТОМАТИЧЕСКИ ОБРАМИТ КАРТИНКУ ГОТИЧЕСКИМИ ОБояМИ.



СПЕВА: КОЛОРИТНЕЙШИЙ ПЕРСОНАЖ DARKSTALKERS, «КРАСНАЯ ШАПОЧКА» BULLETA.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	fighting
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	23 марта 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	
http://www.capcom.com/darkstalkers	

Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower

Все, что вы хотели знать о Darkstalkers, – в одной игре для PlayStation Portable.

Рождение консоли часто сопровождается появлением эксклюзивного файтинга. Для PSP не удалось отхватить ни Soul Calibur, ни Virtua Fighter, ни Tekken. Кажется, менеджеры Sony остановили выбор на Darkstalkers от безысходности, – и показали, что Capcom не лаптем щи хлебает.

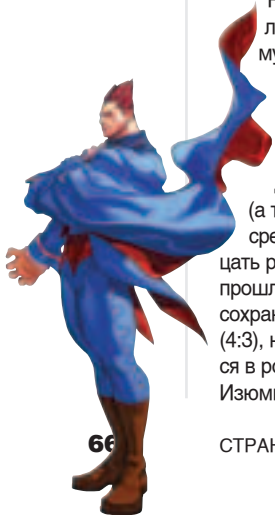
Разработчики стремятся привлечь внимание не столько к одному файтингу на PSP, сколько к Darkstalkers вообще. The Chaos Tower – энциклопедия сериала. Недаром в разделе Chronicle хранится полная подборка видеороликов из всех частей игры (а также музыка и иллюстрации), а среди персонажей – все восемнадцать ратоборцев мира Darkstalkers. Из прошлых версий пришла возможность сохранить привычные размеры экрана (4:3), но не возбраняется переключаться в родной для PSP формат 16:9. Изюминка этого файтинга в много-

пользовательских режимах. Связанные беспроводным соединением японцы могут развлечься в тривиальном Versus и хитром Limit Battle. В последнем на обоих игроков накладывается некоторое ограничение (например, запрет на удары руками). В американскую версию будет добавлен режим League: игра заводит турнирную таблицу, записывает результаты боев между участниками и объявляет победителя. Право, начинаешь жалеть, что число игроков ограничивается скромной четверкой. В одиночной игре есть выбор между Arcade и Tower. Первый оказался обыкновенной последовательностью боев, связанных непрочной сюжетной нитью. Второй более изобретателен. Игрок выбирает тройку персонажей, которые начинают этаж за этажом прочесывать огромную башню. Маршрут нелинеен, и в каждом бою ждут уникальные условия победы: например, убить противника суперударом. ■

Много истории



Первая часть сериала Darkstalkers (в Японии – просто Vampire) вышла на игровых автоматах больше десяти лет назад, в 1994 году. Тогда Capcom хотела завести второй (после Street Fighter) популярный сериал файтингов. Да не вышел у Данилы-мастера каменный цветок. Выпустив две игры на PS one и еще одну на Sega Saturn, компания отложила Darkstalkers в долгий ящик. После шести лет затишья (японское издание модифицированной DarkStalkers 3 под названием Vampire Savior EX Edition не в счет) полумертвый сериал был воскрешен, нарумянен и обучен хорошим манерам. Японцы тепло приняли свеженькую игру: средняя оценка тамошней игровой прессы – восемь баллов из десяти. Скорее всего, в Европе игра появится одновременно с выходом PSP.



СРАЗИСЬ СО ВСЕЛЕНСКИМ ЗЛОМ!



**ВО
ИМЯ
СВОБОДЫ!!**



FREEDOM FORCE

THE 3rd REICH



ВОЗМОЖНОСТЬ СОЗДАНИЯ
СОБСТВЕННОГО ГЕРОЯ С ПОМОЩЬЮ
НОВОГО МОЩНОГО РЕДАКТОРА
ПЕРСОНАЖЕЙ



ОТРЯД СПЕЦНАЗОВ
FREEDOM FORCE КРОШИТ
ПОЛИЦИЮ ГИТЛЕРОВСКИХ
ОКУПАНТОВ



КРАСОЧНЫЕ БАТАЛИИ
С ЗАВОРАЖИВАЮЩИМИ СПЕЦ-
ЭФФЕКТАМИ. ПОЛНОСТЬЮ РАЗРУ-
ШАЕМЫЙ ОКРУЖАЮЩИЙ МИР



© IRRATIONAL GAMES, 2005. FREEDOM FORCE И ЛОГОТИП FREEDOM FORCE LOGO ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ IRRATIONAL GAMES. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК». ТЕЛ.: (095) 939-01-26 (ИНКОРПОРАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALES@ND.RU, ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛ.: (095) 939-01-26, E-MAIL: ZAKAZ@ND.RU. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ - КОМПАНИЯ «ОДЖЕСЕЙ», ТЕЛ.: (050) 336-75-73, (050482) 34-75-73, E-MAIL: SALES@ODJESSEY.CO.UK, WWW.ODJESSEY.CO.UK.



www.freedomfans.com

ОДНА ИЗ САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ АКЦИОН/РPG ГОДА

**СКОРО
В ПРОДАЖЕ**



СОМА КРУЗ СМЕНИЛ ПОЛУ? НЕТ, ОН ПРИЗВАЛ НА ПОМОЩЬ ДУХ АНГЕЛИЦЫ.

РАЗНИЦУ В КАЧЕСТВЕ ГРАФИКИ МЕЖДУ ИГРАМИ ДЛЯ GBA И DS ТРУДНО РАЗГЛЯДЕТЬ НА ЖУРНАЛЬНОЙ СТРАНИЦЕ. НО В ДИНАМИКЕ НОВЫЕ ИГРЫ СМОТРЕТЬСЯ ЗНАЧИТЕЛЬНО ЛУЧШЕ.

ВТОРОЙ ЭКРАН НЕ ПОКАЗЫВАЕМ: НИЧЕГО НОВОГО В КАРТЕ ЗАМКА НЕТ.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	action/horror
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	НЕТ
■ РАЗРАБОТЧИК:	Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
http://www.konami.com/gscastlevaniads	

Castlevania DS

В двух словах: Castlevania на DS это Aria of Sorrow со всегда открытой картой и творимой стилусом магией.



Незаурядные игры, которые используют оба экрана Nintendo DS в конъюнкции, кроме самой Nintendo придумать некому. Кодзи Игараси, продюсер сериала Castlevania, следует проторенным путем: новая портативная Castlevania выглядит так же, как старая портативная Castlevania. Наш герой – Сом Круз, седой истрепанный нечисти. Зловещие культисты собираются воскресить Дракулу, а лучший способ сделать это – умертвить текущую инкарнацию вампира, то бишь Сому нашего Круза. Тот умертвляться не думает и отправляется в копию замка Дракулы, восстановленную трудолюбивыми фанатиками. Рабочая версия первой карты игры была представлена журналистам в конце января в Сан-Франциско на Konami Gamer's Day; мы знаем игру в лицо, подробности – вот они! Как видите, страница оформлена скриншотами в традиционной пропорции 4:3. Никакого подвоха: на верхнем экране светится карта или характеристики персонажа (Select переключает режимы). Геймплей

творится на нижнем, сенсорном, экране. Большую часть игры чувствительность дисплея особого значения не имеет, но в битвах с боссами без нее кирдык. Дело в том, что главари бессмертны. Как только вы сбиваете с противника все хиты, он восстанавливает здоровье и оживает. Чтобы отправить чудовище на тот свет, игрок (не Сом!) должен улучшить момент и начертить на экране символ-печать, который укокошит зло раз и навсегда. В некоторых комнатах попадаются хлипкие (с виду словно ледяные) камни. Составленные из них стены и преграды ломаются, когда вы проводите стилусом по сенсорному экрану. По ходу истории Сом собирает компанию «духов-помощников». Так, гарпия атакует врагов издалека, рыцарь блокирует удары нежити, а голем вламывает по самое не балуй. Подборка духов будет настолько обширной, что игроки смогут обмениваться ими через беспроводной порт консоли. Игра использует модифицированный движок Aria of Sorrow: новенькая Nintendo DS лучше анимирует спрайты и позволяет использовать более проработанные задники. ■

Castlevania: Какофония Упыря

Тем временем в сети кипят споры по поводу будущего названия игры. В Японии обозначение Castlevania DS стало настолько привычным, что, скорее всего, сохранится и в финальной версии; для американской и европейской придумают подзаголовки. На форуме GameFAQs.com геймеры предлагают свои варианты, упражняются в изящной словесности:

- Castlevania: Midnight Blood
- Castlevania: Elegy of Shadows
- Castlevania: Sonata of Renewal
- Castlevania: Requiem of Souls
- Castlevania: Soul Sealer

и в остроумии:

- Castlevania: ainaveltsaC
- Castlevania: Legends
- Castlevania: Till the end of Konami
- Castlevania: Now I gotta buy a DS.



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



В LIANDRI CONFLICT БУДЕТ ДОСТУПНО ЧЕТЫРНАДЦАТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ ВСЕЛЕННОЙ UNREAL



ВИД СЗАДИ. МЯСИСТО!



ИЗЮМИНКА ЭТОГО UNREAL В ТОМ, ЧТО ИГРАТЬ В НЕГО МОЖНО КАК С ВИДОМ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА...



Автор:
Алексей «Vercetty» Руссол
vercetty@playmasters.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox
■ ЖАНР:	action/FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Epic Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	апрель 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
http://www.liandriconflict.com	

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

«К перестрелкам мы добавим поножовщину» *Epic Games*

Одно непонятно в этой истории: почему таким многообещающим проектом, как Unreal Championship 2: The Liandri Conflict, занимается Midway? Ни, к примеру, Electronic Arts, ни сама Microsoft, являющаяся (как вы, наверное, помните) первоначальным издателем проекта, к теперешнему Unreal Championship 2 отношения не имеют. Хотя, возможно, разгадка кроется в «теплых» отношениях EA и Microsoft. Не поймите нас превратно, мы не против Midway, но, если честно, за последние годы эта компания немножко сдала. Тем отраднее признавать, что на горизонте маячил действительно хитовый проект. Когда-то The Liandri Conflict был обычным консольным шутером от первого лица, который впоследствии наверняка оказался бы раздавлен асфальтовым катком под названием Halo. Но прошло время, и сотрудников Epic осенило:

что, если сделать шутер не от первого, а от третьего лица? Да не просто шутер, а с акробатикой! Да не просто с акробатикой, а с отдельной боевой системой для рукопашного боя! Окрыленные собственными гениальными идеями, разработчики бросились писать издателю послание, объясняя измененную концепцию проекта. Издатель чертыхнулся для порядка, почесал затылок и, прежде чем утвердить предложение, добавил в список игравельных персонажей бога молний Рэйдена из Mortal Kombat. После знакомства с непродолжительной демо-версией (самого Рэйдена там, к сожалению, не было) приходишь к выводу, что The Liandri Conflict – вторая после Halo 2 игра, которая на полную катушку использует возможности Xbox Live. До восьми человек в онлайн будут уничтожать друг друга с утра до ночи – настолько увлекателен здешний геймплей. Фактически игра представляет собой TPS, хотя предусмотрена возможность смены стандартного метода обзора на вид «из глаз» (так удобней целиться). Но настоящее веселье сможет доставить толь-

ХОТЕЛИ КАК ЛУЧШЕ, А ПОЛУЧИЛОСЬ КАК НАДО

Первоначально проект должна была выпускать Microsoft. Оно и правильно – консоль своя, да и проект идеально подходит под ее возможности. Но не срослось. Желавшая выпустить игру прошлой осенью (во время бенефиса Halo 2) компания встретила ожесточенное сопротивление со стороны девелоперов, вследствие чего дата выхода была перенесена на середину весны, сам проект был продан Midway, а разработчики, воспользовавшись лицензией Mortal Kombat, успели впихнуть в него Рэйдена. Вот так – и волки сыты, и овцы целы.





...ТАК И С ПРИВЫЧНЫМ ВИДОМ «ИЗ ГЛАЗ».



ПЕРСОНАЖИ LIANDRI CONFLICT МОГУТ ОБОЙТИСЬ И БЕЗ ОГНЕ-СТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ. ОНИ И В БЛИЖНЕМ БОЮ КОГО ХОЧЕШЬ ПОРВУТ.

А ВАМ ХВАТАЕТ АДРЕНАЛИНА?

В Liandri Conflict будет и хорошо знакомый адреналин, а точнее пафосно названная Adrenaline System. Суть ее заключается в следующем. На уровне разбросаны таблетки с адреналином. Накопив необходимое количество, можно активизировать одну из шести сверх-способностей (как будто X-Men описываем, честное слово): улучшенная атака, защита, повышенная скорость, прыгучесть и так далее. Адреналиновая защита создаст вокруг персонажа непробиваемый щит, скорость даст возможность некоторое время побродить в slo-mo, когда для прочих героев вы будете едва заметны. Атака позволит создать вокруг себя поле, убивающее всякого, кто подойдет на слишком близкое расстояние. Не сказать, что система так уж оригинальна (Unreal Tournament, да?), но свою толику в разнообразие геймплея определенно вносит, позволяя на некоторое время почувствовать себя супергероем.



Вы отстреливаете от трех наступающих противников, а союзник бегает и тычет супостатов шампурами в уши.

САМЫЙ НЕОБЫЧНЫЙ ПЕРСОНАЖ ИГРЫ – МОЛНИЕНОСНЫЙ РЭЙДЕН, БОГ ГРОМА ИЗ MORTAL KOMBAT



ко вид из-за плеч персонажа, ведь так он сможет не только стрелять, но также наносить удары натренированными руками и не менее натренированными ногами, исполнять комбо и летать, отталкиваясь от вертикальных поверхностей, как заправский китайский супергерой. На этом аспекте стоит задержать внимание. Краеугольными камнями The Liandri Conflict являются именно акробатика и боевая система. Нажав кнопку В, игрок заставляет персонажа спрятать свою пушку и драться ножами, саблями, шашками, мечами – да хоть голыми руками! Ход сам по себе довольно забавный: представьте, как вы отстреливаете от трех наступающих противников, здорьева на нуле, патроны вот-вот за-

кончатся, а ваш союзник, словно сойдя с ума, бегает и тычет супостатов шампурами в уши. Необычно, верно? Определившись со спецоружием (у каждого бойца оно уникально), игрок волен выбирать: проводить быструю, но слабую атаку или немного повременить, чтобы затем нанести сокрушительный удар. Разумеется, третий закон Ньютона (на всякое действие есть равное по силе противодействие – если кто запомнил) работает и здесь, поэтому всегда нужно готовиться к тому, что супротив вашего меча недруг достанет из широких штанин обитый стальными листами щит, заслонится – и в мгновение ока перехватит инициативу. Конечно, можно драться по-спортивно (один на один и никаких ударов

ТТХ

Как сообщает последний пресс-релиз Epic, в игру будет включено более сорока уровней, построенных на редкость сбалансировано: с огромными открытыми пространствами всегда сосуществуют коридорчики, маленькие комнаты и заметные, тактически выгодные высоты. Обе-

щано более двух десятков видов оружия, несколько секретных бойцов. От себя добавим, что уже сейчас игра выдает стабильные шестьдесят кадров в секунду без всяких задержек (этому очень удивлялся Official Xbox Magazine: игра-то вся искрится от спецэффектов).





НА БЛИЖНЕЙ ДИСТАНЦИИ ОНА ПРОСТО БОЖЕСТВЕННА.

АВТОПРИЦЕЛИВАНИЕ В FPS. А ВЫ НЕ ЗНАЛИ?

Да, в The Liandri Conflict существует автоприцеливание. Не такое, конечно, как в Dead to Rights или последней GTA – это было бы абсурдно. При использовании оружия ближнего боя автоприцеливание позволяет наносить критические удары (специальные атаки, мгновенно убивающие противника) с большей долей вероятности. С огнестрельным все проще. Взяв врага в прицел, необходимо быстренько нажать на правый «аналог». С этого момента все пули будут лететь хоть и не прямою в него, но в его сторону с небольшим разбросом. За помеченным противником легче следовать, его проще отыскать и уничтожить. Уйти из-под прицела супостат может только одним способом – совершив специальный маневр, используя двойной прыжок или прыжок от стены. Автоприцеливание работает прекрасно, только не забывайте – вас тоже могут взять на мушку!



ниже пояса), а можно прельститься сладким запахом нечестной победы и позвать «на разборку» друзей – издавна-таки повелось, что семеро одного козлят. Кстати, неудачников можно добывать спецприемом, таким аналогом Fatality, разносящим башку жертвы на мелкие кусочки. Второй любопытный момент – движения героя: стрейфы, прыжки и уклонение от вражеских атак. В связке с боевыми комбо всевозможные зависания в воздухе, бег по стенам и прочие научно-фантастические приемы создают не столько эффектный (хотя красивый, не будем кривить душой), сколько эффективный стиль ведения боя. А в сочетании с автоматическим прице-

ливанием они становятся и вовсе одной из самых полезных особенностей геймплея (врезку, читайте врезку!). Поскольку большую часть времени игроки будут управлять персонажами от третьего лица, все эти замысловатые трюки можно исполнять просто и интуитивно. Первое время такой широкий угол обзора кажется очень непривычным. Но, прировнявшись однажды, потом уже сложновато переходить на боевики со стандартным, «перволичным» видом. Чтобы игроки не наводнили серверы одинаковыми с лица воинами-клонами, разработчики не стали ограничивать выбор несколькими десятками моделей персонажей. Каждый может почувствовать се-

бя немного Юдашкиным и самостоятельно навешать всякие мелочи на персонажа в соответствии со своим художественным и эстетическим вкусом. Уникальное оружие (помните, оно у персонажа всего одно) видоизменяется по требованию геймера, но его модификации также построены на некоторых базовых формах. При этом стоит учитывать, что каждый тип персонажа (как и тип оружия) обладает собственными характеристиками, достоинствами и недостатками. Один боец мал, да удал: лупит со сверхзвуковой скоростью, только толку от таких ударчиков маловато. А вот другой уж вломит так вломит! Правда, пока он будет замахваваться, противник успеет увернуться, а то и вовсе убежать. Такая же ситуация и с оружием. Меч позволяет наносить колюще-режущие удары, а вот хлыстом, например, можно выбить оружие противника из его загребущих лап. Существует два типа вооружений: огнестрельное и плазменное. Каждого можно взять лишь по несколько штук. Хорошо, что хоть гранаты бесконечны.

Не стоит ожидать от The Liandri Conflict сногшибательного сюжета или достойной Оскара режиссуры. Единственная аналогия (и то достаточно отдаленная), которая возникает при знакомстве с проектом, это Unreal Tournament 2004 от той самой Epic. В The Liandri Conflict так же весело, ярко и красиво. И хотя на Xbox в его нынешнем виде сейчас хватает ненапряжных, оригинальных и очень красивых развлечений, но и лишним проект точно не будет. Активно пропагандируя многопользовательские игрища, The Liandri Conflict должен на двести процентов использовать Xbox Live, что Microsoft только на руку. Этот год станет для Midway решающим. Или компания начнет выпускать стоящие игры, или ее забудут геймеры, осмеет пресса и предаст анафеме католическая церковь. Два проекта, которые мы будем ждать, – Unreal Championship 2: The Liandri Conflict и Mortal Kombat: Shaolin Monks (вы уже видели свежий трейлер?) – дают очки в пользу американцев. ■



■ FULL SPECTRUM ■ WARRIOR™

ВИРТУАЛЬНАЯ ВОЙНА -
ПРАВИЛЬНАЯ ВОЙНА

ЗАЧЕМ ВОЕВАТЬ, КОГДА ЕСТЬ
FULL SPECTRUM WARRIOR?



© 2005 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo® and Full Spectrum Warrior™ are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.

© 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved.

© 2005 «Руссофт-Публикешнз» Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 957-15-80.

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-55,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>



PC
CD-ROM





ТАКИМ ОБРАЗОМ КОЛЛЕГИ МОГУТ ПРОВЕРИТЬ ВАС НА ВМЕЯЕМОСТЬ.



В ИНВЕНТАРЕ – ОДНИ ТАБЛЕТКИ. ПОЛЕТЕЛИ!



ВЫГЛЯДИТ ИГРА, ПРЯМО СКАЖЕМ, НЕ АХТИ.



Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Point of View
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	22 марта 2005 (США) / май 2005 года (Европа)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.narcgame.com>

NARC

Весна в этом году обещает выдаться урожайной на громкие премьеры. Одна из них станет еще и скандальной.



В Штатах ждут не дожудся новый экшн под недвусмысленным названием NARC. Нетрудно догадаться, что весь геймплей вертится вокруг запрещенных законом препаратов. Главные герои – работающие под прикрытием полицейские отдела по борьбе с наркотиками. Им предстоит встать на пути международного преступного синдиката K.R.A.K., который угрожает обществу своим новым химикатом с красивым наименованием Liquid Soul. Это сильнейший наркотик, и преступники уже наводнили им улицы города. Вроде бы обычный ход, но почему эта игра обещает вызвать волну возмущения? Дело в подходе. Наркотики здесь рассматриваются как допинг для героя, как средство, расширяющее его возможности.

«ДОЛЖЕН Я ПРОЙТИ ПО ГРАНИ ИЛИ ПЕРЕСТУПИТЬ ЕЕ?»

С самого начала игры вам придется делать выбор: употреблять наркотики или нет. И предложат их вам не кто-нибудь, а свои же коллеги-полицейские. Пригласят покурить с ними травку, отпраздновать успешное завер-

шение операции. Соглашаться или нет – ваше дело. Но с самой первой минуты вы начинаете балансировать между законом и беззаконием, зависимостью и свободой. Если вас заподозрят в коррупции, то с позором вышвырнут из полиции. Чрезмерное употребление наркотиков может привести к тому, что вы очнетесь наутро в какой-нибудь канаве без оружия, денег и документов – а там недолго и до служебного расследования. А соблазн постоянно находиться «под кайфом» велик. Наркотики дают герою колоссальное преимущество во время перестрелок и драк. Каждый препарат обладает своими качествами: замедляет время, улучшает зрение или наделяет нечеловеческой силой. Вокруг наркотического аспекта игры уже сломано немало копий. Очевидно, что NARC после релиза подольет масла в бушующий огонь споров о том, что «компьютерные игры учат плохому». Издатель – компания Midway – заранее подстраховался, заявив, что игру можно пройти обычным способом. Мол, прием виртуальных наркотиков не обязателен

Наркотики и их действие: версия игры NARC

- **Кокаин:** наделяет способностью убивать с одного выстрела в голову (headshots). Снижает боеспособность в рукопашной схватке. Вызывает зависимость.
- **Speeds:** скорость реакции возрастает в несколько раз. Вызывает зависимость.
- **Liquid Soul:** самый тяжелый и жестокий наркотик. Позволяет атаковать мгновенно и убить голыми руками за несколько ударов. Вызывает зависимость.
- **ЛСД:** позволяет проникать в суть вещей: мир окрашивается в дикие цвета, а лица прохожих меняются. Голова преступника выглядит точь-в-точь, как у дьявола, а законопослушный гражданин похож на клоуна. Снижает реакцию.
- **Марихуана:** вызывает замедление времени в стиле Max Payne.





РЕШИЛИ ШТУРМОВАТЬ ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК ПОД КАЙФОМ? ПОЖАЛУЙСТА!



◆ СПЛЕВА: ХОРОШИЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ МАРКУС
◆ СПРАВА: ПЛОХИЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ ДЖЕК

Хроники NARC, часть 1

История проекта богатая, началась она аж в 1988 году. Тогда на свет появился игровой автомат NARC. Это была первая машина, построенная на 32-битном процессоре (TI 34010). На боку ящика красовалась надпись: «Скажи нет наркотикам!» Из-за своего пафоса NARC пользовалась государственной поддержкой: вступительное слово к ней написала супруга президента Нэнси Рейган, а в самой игре красовался логотип агентства по борьбе с наркотиками. По сути своей это был классический скроллер на одного или двух игроков. Герои с говорящими именами Hit Man и Max Force тысячами уничтожали наркоманов, драг-дилеров, наемных убийц и прочий криминальный элемент, пытаясь добраться до главарей могущественного наркокартеля K.R.A.K. Один из персонажей игры также «засветился» в анимационном сериале Power Team, снятом при участии Acclaim.



Шумиха вокруг NARC пойдет ей только на пользу. В игре уже появляется сладковатый привкус чего-то полулегального.

◆ ЗДРАВСТВУЙТЕ, Я ГЕРОЙ АМЕРИКАНСКОГО ПОЛИЦЕЙСКОГО ТЕЛЕСЕРИАЛА.



для успешного завершения миссий. Не будем детьми: всем и так ясно, что запрещенные препараты – самая яркая особенность игры. Прямым подтверждением этому может служить то, что вещества названы своими именами, без искажений. Здесь и кроется главная червоточина NARC. Игра оперирует таким опасным определением, как «допустимая доза наркотиков», при которой вы еще остаетесь хорошим полицейским, верно служащим закону. Но где пролегалает эта самая грань – игрок решает сам.

ЗАПРЕТНЫЙ ПЛОД

Шумиха вокруг NARC пойдет ей только на пользу. В игре уже появляется сладковатый привкус чего-

то полулегального. Но что еще получат геймеры, кроме этого самого привкуса? Игровой мир представляет собой три города: Рокленд, который, ясное дело, находится в США, азиатский мегаполис Каулунь, больше смахивающий на китайский квартал Нью-Йорка. Наконец, третья локация – остров-крепость, где располагается штаб-квартира K.R.A.K. Игра состоит из шестнадцати разноплановых миссий: будет и слежка, и погони, и стрельба, и драки. На выполнение каждого задания требуется в среднем минут сорок. Но на самом деле вы потратите гораздо больше времени. Потому как миссии – лишь часть разворачивающегося на экране действия. Ведь мож-

Коней на переправе не меняют?

Первоначально разработкой новой версии NARC занималась компания VIS Entertainment. В том варианте игра сильно смахивала на предыдущий проект компании – State of Emergency. Но в середине прошлого года неожиданно появился другой разработчик – Point of View. За-

мена произошла тихо, без скандалов и громких заявлений. Результат стал очевиден почти сразу же. Графика заметно похорошела, а один из агентов из латиноса превратился в более модного ныне негра... прошу прощения, афроамериканца.





ЖЕЛТЫЙ ИНДИКАТОР ПОКАЗЫВАЕТ, КАК ДОЛГО ПОЛИЦИЕЙ СОБИРАЕТСЯ ЗАКЛЮЧИТЬ ПОДОЗРЕВАЕМОГО В НАРУЧНИКИ.



ЗДЕСЬ ПРОДАЮТСЯ НАРКОТИКИ, НАЛЕТАЙ!

Хроники NARC, часть 2

В 2002 году NARC вернулся – но уже на киноэкраны. Компания Paramount выпустила полицейский боевик с бюджетом в 7 миллионов долларов, в российском прокате он шел под названием «Наркобарон». Сюжет игры, которая готовится к выходу, в некоторых моментах переключается с этой картиной. И там и там фигурируют полицейские, внедренные «под прикрытием» в преступный синдикат. И так же поднимается вопрос о том, насколько способен человек противостоять наркотикам. Снял боевик молодой режиссер Джо Карнахан (сейчас он работает над третьей частью «Миссия невыполнима»), в качестве продюсера выступил Том Круз. Благодаря неожиданной развязке фильм был благосклонно принят как критиками, так и публикой. Кинематографическую эстафету берет и игра – ее главные герои заговаривают голосами Майкла Мэдсена и Рона Перлмана, звезды фильма «Хеллбой».



но просто таскаться по городу, который живет своей – причем весьма незаконной – жизнью. В свободное от заданных время вы имеете полное право пресекать преступные действия и арестовывать злоумышленников, почти как это было в True Crime: Streets of LA. Огнестрельным оружием пользоваться удобно: стоит только взять его в руки, как камера приближается, повисая почти над самым ухом, чтобы было легче прицелиться. Есть также полезная функция «lock on»: можно поймать противника в перекрестье, и камера будет все время направлена на него. Впрочем, если не следить, куда стреляешь, можно навлечь на себя серьезные неприятности. Гибель невинных граждан, противозаконные действия (в том числе и употребление наркотиков) – все это оставляет пятна на вашей репутации. Этот индикатор красноречиво указывает, хороший вы или плохой коп. Если репутация ниже допустимого уровня – вас разжалуют в обычные патрульные и отправят на улицу разбираться со всякой шпаной. И тогда будет

очень непросто восстановить свое доброе имя. Поэтому преступника зачастую придется брать живьем. Предстоит вдолбить намахаться руками и ногами. Процедура ареста выглядит следующим образом: подозреваемого нужно догнать, схватить и, удерживая, попытаться уложить его на землю или прижать лицом к стене. Упрямых и непонятливых можно уговорить, основательно попинав ногами. Сколько ваша жертва может сопротивляться, показывает специальный индикатор. Как только преступник сдался, вы одеваете на него наручники и получаете свои очки репутации. Геймплей вполне вписывается в стандарты, установленные GTA (правда, за вычетом автомобильной составляющей): стрельба/драки с видом от третьего лица, нелинейное прохождение, возможность свободного передвижения по городу. Действительно, пока такое сочетание находится на пике популярности, подражаний лидеру будет немало. Важно лишь ввести собственный элемент, который будет краеугольным камнем игры. Похоже, для NARC он найден. ■

Героев надо знать в лицо

Над созданием главных героев работала отдельная группа сценаристов. Результатом их работы стали персонажи, которых зовут Маркус Хилл и Джек Форзенски. Они не похожи друг на друга ни в чем. Хилл – «золотой мальчик», везунчик и баловень судьбы. С виду – чисто рэпер с мировым именем. На его репутации нет ни единого пятнышка. Форзенски – полная ему противоположность. Всю жизнь этого человека преследует злой рок. Его выгнали из полиции, и лишь недавно Джеку удалось реабилитироваться и вернуться в ряды служителей закона. Теперь им предстоит навести порядок в городе, который превратился в рай для преступников всех мастей.



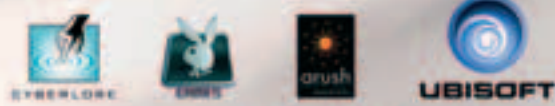
Играй со мной

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



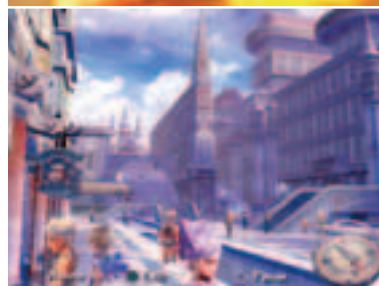
Главное известие: дизайнеры Doom 3 больше не вздрагивают, когда при них произносят слово «фонарик». Ошибка признана, исправлена.

ROMANCING SAGA: MINSTREL SONG

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	весна 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	http://www.square-enix.com



ВЛАСТЕЛИН КОПЕЦ; БРАТСТВО КОЛЬЦА. АДАПТАЦИЯ ДЛЯ ЯПОНИИ.



Не единими Final Fantasy и Dragon Quest сильна Square Enix. Есть у нее еще, помимо прочего, сериал Saga, включающий в себя средненькую Saga Frontier и провальную Unlimited Saga. К счастью, неудачи с предыдущими играми не сломили Акиитоси Кавадзу, являющегося и создателем Final Fantasy: Crystal Chronicles для GameCube. Поэтому весной на консоли нагрянет условный сиквел Unlimited Saga под названием Romancing SaGa: Minstrel Song. Тем, кто подзабыл, напомним: Romancing SaGa: Minstrel Song есть римейк Romancing SaGa, вышедшей на SNES в далеком уже 1992 году. В 2005-ом Romancing SaGa будет смотреться в полном 3D, иметь «Free Scenario System» и использовать «Sketch Motion». Странные названия?

Не пугайтесь, сейчас мы вам все объясним. «Free Scenario» подразумевает создание предыстории персонажа самим игроком. Это означает, что геймер волен придумать для своего протеже, к какому ремеслу у него есть склонность и чем занимались его родители, указать необходимые навыки и умения. Выбирать персонажа придется из восьми кандидатур, как юношей, так и девушек. Каждый из них имеет собственную историю, свои цели и только ему одному знакомых друзей. «Sketch Motion» — есть не что иное, как памятная по все той же Unlimited Saga аниматорская работа. Фигурки, представляющие собой обычный арт, двигаются вовсе не так, как мы привыкли видеть. Из необходимых 25 кадров анимировано всего 10, из-за чего проект кажется чрезвычайно стильным и красивым. ■

Алексей «Vercetty» Руссол

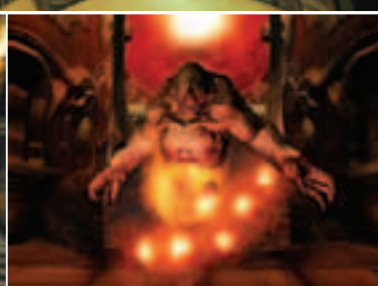
vercetty@playmasters.ru

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nerve Software/id Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	4 апреля 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.doom3.com



НОВЫЙ МОНСТР «ЗОМБИ-ФРИМЕНЬ».



Дополнение к Doom 3 совсем скоро появится в продаже, а информации у нас — с гюлькин нос. Главное известие: дизайнеры игры больше не вздрагивают, когда при них произносят слово «фонарик». Ошибка признана, исправлена. В шлем главного героя Resurrection of Evil встроен могучий шахтерский фонарь. Union Aerospace Corporation сообщила человечеству о чудовищном несчастном случае и объявила на красной планете карантин. Некоторое время спустя спутник корпорации засекает необычный сигнал, исходящий с Site 1 (первоначального места раскопок, которое нам не довелось посетить в Doom 3). На поверхность планеты спускается доктор Элизабет МакНейл с командой солдат-телохранителей. На Марсе все пойдет

вразнос, и вы снова окажетесь один-одинешенек в темных коридорах, получая указания от Элизабет так же, как раньше получали их от Сержанта. Наш безымянный персонаж — тот же морпех, что воинствовал в Doom 3. Доктор Бетругер из Ада посылает за Soul Cube трех демонов, которые, надо думать, и стали причиной «сигнала». Дополнение будет вполнину короче, чем породившая его игра. Появится свеженькое оружие: двустволка из Doom 2, «Ружье Ионизированной Левитации», то бишь гравитационная «привет, Half-Life 2» пушка, а Soul Cube подхватит от новых боссов три дополнительные способности: берсерк, неуязвимость и bullet time. И, обратите внимание, в многопользовательском матче смогут принять участие не четыре, а все восемь человек. ■

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



Mario Kart Arcade GP

Представители Namco сообщают, что новый Mario Kart появится осенью этого года... только на японских игровых автоматах. О возможном выходе игры на консолях ничего не известно, зато говорят, что игровые автоматы будут поддерживать особые карты памяти.

GYAKUTEN SAIBAN

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	лето 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	http://www.capcom.com



GYAKUTEN SAIBAN – РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ ИГРЫ. НА КОРОБКЕ БУДЕТ КРАСОВАТЬСЯ НЕЧТО БОЛЕЕ БЛАГОЗВУЧНОЕ.



Существует огромное количество игр, которых мы никогда не увидим. Японский «симулятор адвоката» Gyakuten Saiban (GameBoy Advance, три части) имел все шансы никогда не выйти на международную арену. А вот поди ж ты, Capcom анонсирует сиквел не где-нибудь, а в США. Японцы о новой игре знать не знали, ведь не ведали и встретили известие из-за океана с приподнятой бровью: «Как же так, сиквел нашей любимой игры, и вдруг объявлен у больше-носых заокеанских варваров?». Американцы, в свою очередь, усердно пытались разобраться в восточной заковыке. Герой Gyakuten Saiban – способный адвокат Феникс Райт, который большую часть игрового времени проводит в здании суда, заслушивая показания свидетелей, выдвигая протесты и требуя пересмотра дела. Формально игра принадлежит к адвенчурам и напоминает Sprung с той разницей, что в Gyakuten Saiban куда как чаще приходится думать головой: выискивать противоречия в

показаниях свидетелей, собирать улики, опрашивать причастных к делу, искать весомые аргументы против обвинений прокурора-маньяка Майлза Эджворта. Игровой процесс разделен на две половинки. Сначала Феникс выполняет работу детектива: собирает вещдоки, осматривает место преступления, разыскивает свидетелей и добывает информацию иными способами, затем выходит на юридический бой в зале суда и, словно в карточной игре, выдвигает доказательства в пользу подзащитного и парирует обвинения (кто знает, может ваши свидетели нечисты на руку?). На верхнем экране консоль демонстрирует картинку из зала суда, на нижнем отображает инвентарь. В команде с адвокатом работают сестры Мая и Мия Фэй: младшая, девочка-медиум, подсказывает нужные действия, старшая – наставница и добрый друг Феникса. Gyakuten Saiban – прекрасный пример незаурядной игры для незаурядной консоли. Согласитесь, вы не ждете подобных открытий от гламурной PSP. ■

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru

PC CD-ROM

Я-НИНДЗЯ

ЯПОНСКИЙ КОЛОБОК-УБИЙЦА — ВОЗВРАЩАЕТСЯ!



ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ МИССИИ И УРОВНИ



ОТВЕРГАЮЩИЙ ГРАВИТАЦИЮ ГЕЙМПЛЕЙ



ОГРОМНЫЙ ВЫБОР ОРУЖИЯ



ZOO Digital Publishing www.nd.ru

НАМСКО

© 2005 Digital Publishing Ltd., 2005. Разработка Argonaut Games PLC. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), 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.

Громкое название движка Reality сопровождается не менее громкими обещаниями: превзойти Half-Life 2, максимально приблизить игру к кино, заставить нас по-новому взглянуть на игры...

RETRIBUTION

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	U-235
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	2007 год

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



ТАКЖЕ ДЛЯ НАС ЗАГОТОВИЛИ СМЕНУ ДНЯ И НОЧИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ.



Для игры, запланированной к выходу аж в 2007 году, коллектив U-235 подготовил очень грамотный анонс. По словам разработчиков, Retribution произведет очередную революцию среди консольных и компьютерных игр в целом и в стане шутеров от первого лица в частности. А выглядит эта «революция» как гибрид Far Cry и Half-Life 2. Главный герой отправляется на Карибы со священной миссией – отомстить! Тропические наркобароны на глазах у парня прикончили его несчастных родителей. Мальчик подросток и преисполнился неутолимой жадной кровью. Отныне его предназначение – нести идеалы добра и справедливости в нечестивый преступный мир. По пути можно: захватывать корабли, выполнять заказ-

ные убийства, приторговывать контрабандой, брать заложников и требовать за них выкуп. Разработчики из U-235, хоть и считают месье стержнем сюжета, не ограничивают персонажа в поиске приключений на стороне. Он может действовать в компании таких же отчаянных головорезов. Разработчики, не стесняясь, называют схему управления напарниками «стандартом будущего». На службе U-235 стоит мощный графический движок Reality. Столь громкое название технологии сопровождается не менее громкими обещаниями. В частности: превзойти Half-Life 2, максимально приблизить игру к кино, заставить геймеров мира по-новому взглянуть на игры. Но не превратятся ли к 2007 году все заявленные прелести в скучную обыденность? ■

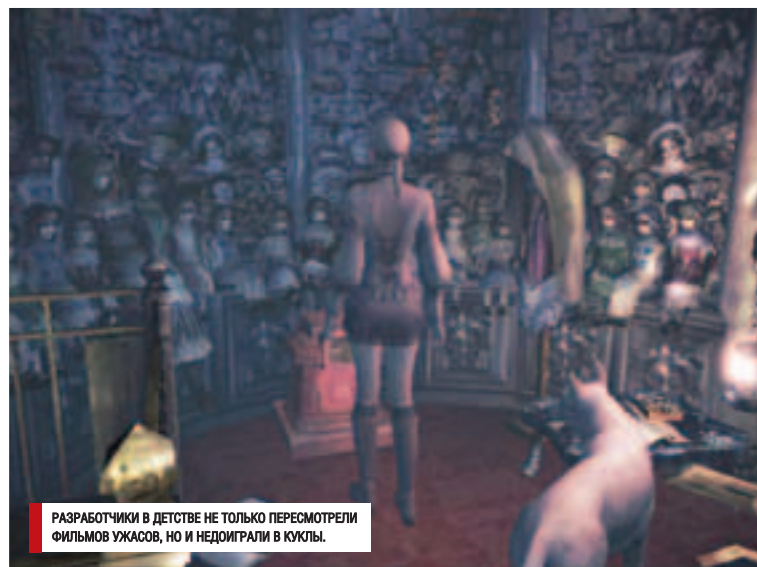
Роман «ShaD» Епишин

shad@gameland.ru

HAUNTING GROUND

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	adventure/horror
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.capcom.com>



РАЗРАБОТЧИКИ В ДЕТСТВЕ НЕ ТОЛЬКО ПЕРЕСМОТРЕЛИ ФИЛЬМОВ УЖАСОВ, НО И НЕДОИГРАЛИ В КУКЛЫ.



Все-таки ребята из Capcom в детстве пересмотрели готических ужасиков с элементами боевиков. Судите сами: Resident Evil, Devil May Cry, Onimusha... Игры нестрашные, но заставляющие поёживаться от мистической, неприятной атмосферы. Вот на подходе и Haunting Ground, такая же, вроде нестрашная, но атмосферная. Она хоть и не совсем «horror», но вполне себе «survival». История начинается с автомобильной катастрофы, в которой погибают родители восемнадцатилетней Фионы Белли. Девушка становится наследницей старинного замка с приведениями, расположенного на заброшенном острове. Приехав на предварительный осмотр новоприобретенного имущества, Фиона оказывается запертой в клетке. После того как из

нее удастся благополучно выбраться, девушка обнаруживает, что по всему замку бродят Debillitas (какое говорящее название, не правда ли?!), истинным наслаждением для которых стало бы убийство молоденькой хозяйки. Фиона, обладающая (в противовес Данте, например) – цитируем разработчиков! – «low ass-kicking skills», вынуждена прятаться от монстров по темным углам, пытаться найти выход из дома. Позже она встретит пса-помощника и выберется из замка. Точно установлено, что для побега придется решить не один десяток головоломок, открыть дюжину-другую дверей и уничтожить много Debillitas. Вдобавок разработчики обещают интерактивное игровое пространство, продвинутый искусственный интеллект и некоторые заимствования из механики Metal Gear Solid. ■

Алексей «Vercetty» Руссол

vercetty@playmasters.ru



Doom 3

Релиз порта для Xbox уже на носу, и Activision распространяет скриншоты с финальной версии игры. Как видите, Doom 3 перестал быть сверх-темным. Заметно также, что модели монстров и освещение стали более примитивными. Игра выходит 4 апреля.

TIMESHIFT

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Saber Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.atari.com/us/games/timeshift/pc



ВНЕШНЕ ОРУЖИЕ НЕ ПОХОЖЕ НА ПРИВЫЧНЫЕ ДРОВОВИКИ И ПИСТОЛЕТЫ. РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЮТ ПРИДУМАТЬ «НЕЧТО НЕВООБРАЗИМОЕ».



Остановить, замедлить немолотый бег секундной стрелки, властвовать над самим временем. Не об этом ли мечтало и мечтает до сих пор все прогрессивное человечество? И вновь игровая индустрия на несколько шагов опережает научно-технический прогресс. В роли полковника Свифта вы сможете повелевать секундами уже в этом году.

TimeShift в очередной раз использует тематику фашистской угрозы. Персонаж попадает в параллельный мир, переживающий трагичное время – Era of Krone. Обстановка напоминает фашистскую Германию, ее бесчеловечные порядки и «законы». Священный долг и почетная обязанность спасти мир возлагается на нашего Свифта. Подспорьем в борьбе

с фашистами послужит арсенал из десяти видов оружия, каждый – с альтернативным режимом стрельбы. Однако главный козырь полковника – его квантовый костюм. Он-то и дарует солдату едва ли не божественную силу: замедлять и даже останавливать время. Сами разработчики находят такую возможность чрезвычайно полезной в особо жарких схватках, когда гибель уже кажется неизбежной. А их, схваток, в одиннадцати миссиях будет немало. Благодаря квантовому костюму преобразится и многопользовательский режим. Пока, впрочем, не ясно, каким именно образом будет организована механика сетевой игры. Как смогут разные игроки одновременно воздействовать на бег секунд? Тут есть над чем подумать... ■

Роман «ShaD» Епишин

shad@gameland.ru

ДЖЕК

СТРАШИТЕЛЬ

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

© MS2 France, 2005. Galileo, 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

ГАЛЕРЕЯ

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года

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

Дополнение к Warhammer 40.000: Dawn of War это:

- битвы на зимних картах;
- новая, пятая раса Imperial Guard;
- «глубокий сюжет и еще более ожесточенные бои в мире Warhammer 40.000».

СЕРП И МОЛОТ



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	TBS
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН:
http://www.nival.com/hs_ru

«Сerp и Молот» это:

- тактическая ролевая игра во вселенной Silent Storm;
- фанатский проект, превратившийся в полноценную игру;
- история советских диверсантов в послевоенной Германии 1949 года.

DEADLY STRIKE



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	25 февраля 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
http://www.midasinteractive.com	

Вас с детства учили боевым искусствам. И слава богу: вы участвуете в кровопролитном турнире на острове сегуна. Ваша задача – уложить сотни прислужников зла и добраться до замка первым.



DESTROY ALL HUMANS!



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	15 апреля 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	
http://www.destroyallhumansgame.com	

Серые человечки вздумали покорить мир; мы сражаемся на стороне пришельцев. Убить всех людей!



DOOM 3



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox
■ ЖАНР:	FPS
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	4 апреля 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
http://www.doom3.com	

Мы строили, строили и наконец построили. Doom 3 добрался и до Xbox. Смотрите, каким он стал светлым, жизнерадостным и цветастым!



GUILD WARS



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ДАТА ВЫХОДА:	апрель 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.guildwars.com>

Guild Wars это:

- отсутствие ежемесячной платы за игру на сервере;
- новая система мгновенного обновления игры, которая уничтожит нечистых на руку персонажей;
- полная, всеобъемлющая поддержка гильдий;
- единый игровой мир, не разбитый на континенты или сервера.

Разработчики обещают изжить долгие путешествия, кемперство и воровство, штрафы за смерть – и сделать «MMORPG с человеческим лицом».



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

БРИГАДА E5 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** >>

INDIGO PROPHECY



■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox
 ■ ЖАНР: adventure
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2005 года

■ ОНЛАЙН:
http://www.atari.com/us/games/indigo_prophecy/pc

Адвенчура Fahrenheit совсем недавно обрела издателя в лице Atari и сменила имя на Indigo Prophecy. Игроки займутся расследованием убийств, совершенных на улицах Нью-Йорка.



GAUNTLET: SEVEN SORROWS



■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox
 ■ ЖАНР: action/RPG
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
 ■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://midway.com>

Midway только что анонсировала новый Gauntlet. Теперь с акцентом на кооперативных режимах игры.



MASTERS OF THE UNIVERSE HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
 ■ ЖАНР: action
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 25 февраля 2005 года

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

Новый детский мультсериал Masters of the Universe пользуется в Великобритании достаточной популярностью, чтобы по нему создали бюджетный beat'em up. Обратите внимание: игра уже вышла.





КАЗАКИ II

НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ



СКОРО
В ПРОДЖЕ

ПРЕИМУЩЕСТВА ЛИЦЕНЗИИ

Только купив лицензионную версию, Вы получите:

- Регистрационную карточку с уникальным номером для игры в Интернет
- Возможность выиграть: цифровую видеокамеру, один из трех современных мобильных телефонов, один из шести flash MP3 плееров.

Подробности в коробке с игрой!



Разработчик GSC Game World. Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing. Эксклюзивный дистрибьютор в России ЗАО "1С" 123056 Россия, Москва, ул. Селезневская 21, тел.: (+7 095) 258-44-08, (+7 095) 688-89-20, факс: (+7 095) 681-78-08, e-mail: 1c@1c.ru.



WWW.COSSACKS2.RU



ZONE OF THE ENDERS: THE FIST OF MARS (GBA)



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE (GBA)



DISGAEA: HOUR OF DARKNESS (PS2)



LA PUCELLE: TACTICS (GBA)

Говоря об RPG японской школы, мы зачастую объединяем их все под термином «JRPG» или «console-style RPG», несколько забывая, что Final Fantasy сотоварищи — далеко не единственный «род войск» игроделов Страны восходящего солнца. Культурная экспансия идет сразу на трех фронтах — традиционным консольным RPG помогают «японские» же action/RPG и тактические RPG. О вторых — а это сериалы The Legend of Zelda и Dark Cloud, .hack и Boktai — мы поговорим как-нибудь в другой раз; отметим лишь, что путать их с «писишными» action/RPG, сиречь клонами Diablo (а на консолях это Baldur's Gate: Dark Alliance, Fallout: Brotherhood of Steel), не стоит.

Тактические ролевые игры

Одной из первых тактических RPG стала игра Langrisser (1991) на Mega Drive, локализованная в США как Warsong. Она же ознаменовала собой одно из направлений жанра, в котором принято делить юниты на «обычных» солдат, то есть расходный материал, и уникальных лидеров, ведущих за собой войска. К сожалению, сериал Langrisser, просуществовавший вплоть до появления Dreamcast, в дальнейшем остался вне досягаемости англоязычных геймеров, зато они смогли ознакомиться с Shining Force (1992) и сиквелами. Здесь применялся другой принцип – каждый из юнитов был самостоятельным героем, который присоединялся к партии примерно по тем же принципам, что и в обычных JRPG. Фактически, это и была JRPG, где бои, однако, отыгрывались по правилам тактических RPG. Наконец, третий подход к созданию JRPG наиболее полно представила западным геймерам Final Fantasy Tactics (1997). Здесь помимо сюжетных персонажей существуют безликие «рыцари» и «лучники», которых геймер самостоятельно набирает в команду, наделяет именем и развивает по своему усмотрению.

ШАХМАТЫ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Об истории жанра поговорим отдельно, сейчас надо разобраться, что же это за зверь такой. Если объяснять совсем на пальцах, то можно сказать так: в обычных JRPG боев много, но они маленькие. В тактических их мало, зато они большие. В обоих случаях – пошаговые, и во многом они схожи – набор приемов, интерфейс, – все однотипно. Стандартная ситуация – героям надо добраться из города А в город В. В JRPG они в буквальном смысле слова идут, по дороге натываясь на монстров. В тактических RPG достаточно выбрать пункт меню «отправиться в город В», после чего вас под каким-нибудь предлогом выкинут на карту, где будут расставлены юниты врагов. Вы в ответ выводите в поле своих воинов (ограниченное количество – обычно не более 10-15), и битва начинается. Уровень обычно поделен на клеточки; даже в тех случаях, когда ходить можно «как хочешь», они все равно «шкурой ощущаются». Каждый юнит в течение своего хода может передвигнуться на определенное количество клеточек, выполнить одну или несколько атак, прочитать заклинание или сделать что-то еще полезное.

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



Фактически это боевые шахматы, где каждая фигура обладает сложным набором характеристик и навыков.

РИАНТОМ BRAVE УЖЕ ЗАВОЕВАЛ СЕРДЦА АМЕРИКАНСКИХ ГЕЙМЕРОВ, А ВСКОРЕ ВЫЙДЕТ В ЕВРОПЕ СИЛАМИ KOEI.



BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER (PS2)



ДЛЯ STELLA DEUS:
THE GATE OF
ETERNITY
ПОДГОТОВЛЕНА
ПРОСТО УЙМА АРТА.
ДА И В САМОЙ ИГРЕ
НАС ЖДЕТ
ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО
КАЧЕСТВЕННАЯ 2D-
ГРАФИКА.

Затем право действовать переходит к следующему бойцу – вашему или же вражескому. Иногда битвы делятся на фазы – т.е. сначала ходят все свои, а затем все чужие. Бывает и так, что все действуют вперемешку, в соответствии с характеристикой скорости. Фактически это боевые шахматы, где каждая фигура обладает сложным набором характеристик и навыков, да еще и местность предъявляет определенные требования к действиям геймера. Например, находящийся на возвышенности лучник может обстреливать пол-уровня, да и вообще в прямом столкновении двух юнитов преимущество имеет тот, кто находится выше. Часто учитываются такие факторы, как ориентация героя в пространстве (ударить в спину полезнее, чем атаковать в лоб), взаимное расположение дружеских юнитов (например, при удачном варианте можно атаковать совместно). На бойцов могут быть наложены заклинания, ограничивающие их передвижение или меняющие очередность ходов. Находящийся в лесу имеет преимущество перед тем, кто стоит на открытой местности. Вариантов множество, и очередная тактическая RPG предлагает что-то новенькое.

КНИЖКА С КАРТИНКАМИ

Достаточно странно в TRPG дела обстоят с сюжетом. Точнее, даже не с сюжетом, а его презентацией. В начале 90-х годов разработчики рассматривали такие игры как полноценные RPG и не скупались на добротный сценарий. Кроме того, в Shining Force можно было спокойно бродить по городу, общаться с NPC – все как положено. Во времена PlayStation почему-то от этого отказались полностью, типичный пример – Vandal Hearts. Здесь герои в перерыве между битвами «бродят» по меню, смотрят неинтерактивные сюжетные сценки, а затем в том же меню выбирают пункт «идти туда-то», где и происходит следующая битва. Ничего хорошего в этом нет, и в нормальных играх все же присутствовала некая возможность с умом провести время и вне сражений. В Front Mission 3 (PS one, 2000) все то же постылое меню предлагало очень много опций, в их числе – симулятор Интернета. В большинстве новых игр, например – Vanguard Bandits (PS one, 2000) – прямо во время битвы мог произойти сюжетный диалог, в результате которого изменялась, например, расстановка сил в сражении. Не так давно отлич-

Всемирная история

Первой игрой жанра принято считать Fire Emblem (NES, 1990) от студии Intelligent Systems. Именно в ней впервые были соединены такие компоненты, как пошаговые бои «по клеточкам», герои с прокачиваемыми характеристиками и продвинутый сюжет в духе обычных JRPG. К сожалению, игры серии Fire Emblem не переводились на английский язык вплоть до седьмой части, Fire Emblem: Rekka no Ken (GBA). Она вышла в США и Европе просто как Fire Emblem, без подзаголовка. Компания Intelligent Systems существует и поныне, что редкость для столь небольших подразделений. Занимается она все тем же – стратегиями, RPG и их производными. Конкретно – сериалами Fire Emblem, Nintendo Wars – в него помимо популярных игр Advance Wars входит и куда менее известная широкой публике Super Famicom Wars (1998, Super Famicom) – и Paper Mario. О Fire Emblem мы обязательно расскажем в другой раз, в рамках отдельного спецматериала.



WARSONG (MD)



SHINING FORCE II (MD)



SHINING FORCE III (SAT)



VANDAL HEARTS II (PS ONE)

Запутанная терминология

Тактические RPG, или TRPG, – лишь один из вариантов названия жанра. Вам может встретиться аббревиатура SRPG, где под «S» подразумевается либо strategy, либо simulation. Как лучше? Вопрос «тактика или стратегия» решается просто – в TRPG нет строительства баз и менеджмента ресурсов, нет войн за территорию, да и масштабы сражений невелики. Другое дело, что тактическая RPG – это всегда прежде всего ролевая игра, но без особенностей, но все же достаточно традиционная. Поэтому, в отличие от, скажем, Heroes of Might & Magic, не может идти речь о смешении жанров и использовании составного термина вроде strategy/RPG. Общепринятого варианта нет, так что в прессе встречаются разные. Могут и «аркадами» назвать, если на PC вдруг что-то выйдет.

Боевые роботы

Сериял Super Robot Taisen стартовал в 1991 году и превратился в настоящую дойную корову для издательства Banpresto. Миллионных тиражей еще не было ни разу, но несколько сотен тысяч копий большинство игр набирает. Он представлен практически на всех мало-мальски популярных в Японии платформах, однако ни одна из частей не вышла на Западе. Главная «фишка» Super Robot Taisen – то, что в нем собраны боевые роботы из самых разных аниме-сериалов, включая Gundam и Evangelion, и в каждой новой игре их список пополняется. На Западе, однако, появилась другая великолепная тактическая RPG «про роботов». Издательство Working Designs задешево купило права на Epica Stella (1998) и выпустило локализацию под названием Vanguard Bandits (2000). Игра осталась незамеченной на родине, но западные фанаты, не избалованные хорошими тактическими RPG, приняли ее на ура. Свою роль сыграл и фирменный перевод от Working Designs, отлично адаптировавший игру для понимания западными геймерами и одновременно не превративший ее в простенькую сказочку для детей.



PHANTOM BRAVE (PS2)



STELLA DEUS: THE GATE OF ETERNITY



ГЕРОИ FIRE EMBLEM ТРАДИЦИОННО ВЫГЛЯДЯТ ЧУТЬ СКРОМНЕЕ И МИЛЕЕ, ЧЕМ ИХ КОЛЛЕГИ ИЗ КОНКУРИРУЮЩИХ СЕРИАЛОВ.

ный компромисс продемонстрировали ролевые игры от Nippon Ichi – в Disgaea: Hour of Darkness (PS2, 2003) для исследования был предложен всего лишь один замок, но этого оказалось вполне достаточно. Он, кстати, заменил заодно и мерзкое меню. Приятнее ведь подойти к красивому пиксельному человечку и поговорить с ним о жизни, чем лениво водить курсором по окошку, пока не будет подсвечен пункт Shop. То же самое, но в другом виде, мы лицезрели в La Pucelle: Tactics (PS2, 2004) и Phantom Brave (PS2, 2004). Почему этого было нельзя сделать раньше? Загадка.

Я ЕГО СЛЕПИЛА...

Возможно, главное, чем TRPG могут отличаться друг от друга, это отношение игры к смерти персонажей. Один из вариантов таков – главный герой умирать не может (сразу наступает game over!), зато остальных можно легко оживить сразу или после боя. Другой – самый либеральный – во время сражения на ногах должен оставаться хотя бы один, после сражения за деньги можно поднять на ноги всех. Третий исключительно жесток – мертвые так и остаются мертвыми навсегда. А если нужны новые бойцы – наберите юнгов первого уровня или ждите, пока

к вам кто-нибудь сам не присоединится. Почему-то именно третий вариант любят многие разработчики в Nintendo, Square Enix, Atlus, то есть в компаниях, задающих тон на рынке видеоигр. Хотя никаким особым открытием не стал удачный баланс в Disgaea и остальных играх серии: оживлять персонажей можно, но это стоит дорого – чтобы геймеры не расслаблялись. Как только персонажи теряют уникальность и их можно создавать в любых количествах – были бы деньги, – так TRPG приближается к еще одному, уже четвертому, поджанру консольных RPG – monster breeding

Приятнее ведь подойти к красивому пиксельному человечку и поговорить с ним о жизни, чем лениво водить курсором по окошку меню.



ЗАИГРЫВАНИЕ С СИЛАМИ ЗЛА И ОЧЕНЬ СВОЕОБРАЗНОЕ ОТНОШЕНИЕ К ХРИСТИАНСТВУ СВОЙСТВЕННЫ ТАКТИЧЕСКИМ RPG ДАЖЕ БОЛЬШЕ, НЕЖЕЛИ КЛАССИЧЕСКИМ JRPG.

Симпатичные девочки

В 1996 году на Sega Saturn стартовал сериал, на пару с Virtua Fighter буквально «спасший» консоль у себя на родине и позволивший японскому отделению компании тянуть время до появления Dreamcast. Sakura Taisen – смесь тактической RPG и dating-симулятора – произвел эффект, сравнимый лишь с сериалом Pokemon. Как и в случае с карманными монстрами, по мотивам популярной игры немедленно начали снимать аниме-сериалы и полнометражные картины, была создана целая индустрия, работавшая на фанатов Sakura Taisen. Популярность Sakura Taisen достигла своего апогея с релизом третьей части на Dreamcast. По качеству картинки игра не уступала лучшим анимационным картинам, а во многом их и превосходила. Стандарты по качеству двухмерного арта обычных dating-симуляторов были перекрыты многократно. Одновременно Sakura Taisen 3 являлась великолепной тактической RPG с мощной трехмерной графикой и зрелищ-

ными спецэффектами – значительно более совершенной, чем очередная игра серии Super Robot Taisen и Run=Dim as Black Soul (DC, 2001). Четвертая и пятая часть закрепили успех, однако... К сожалению, ни одна из игр серии так и не вышла в США. После отказа Sega от своей платформы и анонса новых игр серии для PlayStation 2, в нескольких интервью руководители Red Entertainment (разработчик Sakura Taisen; ныне принадлежит Sega) заявили, что желали бы локализовать одну из Sakura Taisen в США. Позже стало известно, что речь идет не о тактической RPG, а некоем «боевике во вселенной Sakura Wars». Прошло уже два с лишним года, а воз и ныне там. Стоит отметить, что одну из обычных консольных RPG от Red Entertainment, также имеющую элементы dating-симулятора, но в гораздо меньшем количестве, западные геймеры могут оценить. Речь идет о великолепной Thousand Arms (PlayStation, 1998).



ТАКИЕ СИМПАТИЧНЫЕ ДЕВОЧКИ ЗАНИМАЮТСЯ В PHANTOM BRAVE ТОРГОВЛЕЙ ПРЕДМЕТАМИ. В БОЮ, ПРАВДА, ОНИ ПРАКТИЧЕСКИ БЕСПОЛЕЗНЫ.

Это направление считалось издателями еще менее перспективным на Западе, чем обычные японские ролевые игры.

game. Это не только всеми любимый Pokemon, но еще и десятки малоизвестных нашему геймеру игр, которые, кстати, в США и Европе нет-нет, да и выходят. В подобных тактических RPG основной стимул продолжать играть – не продвижение по сюжету, а создание уникальной команды, наиболее полно отвечающей вкусам геймера. Получение доступа к секретным классам персонажей, раскрытие всех способностей имеющихся – подобные занятия куда интереснее, чем может показаться на первый взгляд. Но в таком случае чисто «сюжетных» сражений геймеру будет мало – не успеет прокачать всех так, как ему нравится. А переигрывать специально один и тот же бой миллион раз неинтересно. Так в

тактических RPG появился чуть ли не обязательный элемент в виде зала для тренировок, где игра генерирует случайным образом сражения заданного уровня сложности. Иногда такие «тренировки» навязываются геймеру – без дополнительной прокачки в них абсолютно невозможно пройти сюжетные миссии, например, Hoshigami: Ruining the Blue Earth (PS one, 2001). Надеюсь, что в горячо ожидаемом нами условном сиквеле – Stella Deus: The Gate to Eternity (PS2, 2005) – такого неудобства не будет. Но чаще все же тренировки – лишь необязательный бонус, многократно увеличивающий replayability и особенно востребованный на поздних стадиях игры, когда геймер спохватывается и начинает задумы-

ваться о сборе всех секретных артефактов и изучении недоступных поначалу дополнительных миров.

НЕ ДЛЯ СРЕДНИХ УМОВ

Если первые Dragon Quest и Final Fantasy все же добрались до западных игроков, то Fire Emblem, родоначальнику тактических RPG, не повезло. Это направление считалось издателями еще менее перспективным на Западе, чем обычные японские ролевые игры. Многие громкие хиты или вовсе не выходили, или запускались в продажу маленькими партиями и быстро становились музейной редкостью. Именно поэтому сериал Front Mission стал относительно популярным лишь после релиза третьей части, Langrisser неиз-



Старомодные спрайты

Во времена Saturn и PS one казалось, что спрайты потихоньку начинают уходить в прошлое. Многие тактические RPG перешли к смешанной спрайтово-полигонной графике. Вполне логично было предположить, что на консолях следующего поколения о 2D забудут совсем. Но что стало верным по отношению к обычным JRPG, не оправдалось по отношению к тактическим. Все они, за исключением, пожалуй, игр «о роботах», вернулись к системе, где ландшафт трехмерен – в основном для того, чтобы его можно было легко поворачивать и масштабировать, – но герои и многие объекты на поле боя двухмерны. К этому пришли не сразу. Собственно говоря, на Dreamcast и PlayStation 2 было очень мало игр жанра (а на Западе – и вовсе ни одной!) до появления Disgaea: Hour of Darkness. Понадобилось четыре года, чтобы издатели осознали важность тактических RPG, а англоязычные геймеры довольствовались в это время последними ласточками на PS one (Hoshigami: Ruining the Blue Earth вышла в 2001 году) и первыми – на Game Boy Advance. Почему так получилось, что полигонная графика не уживается с этим жанром? Косвенно на это влияет то обстоятельство, что хардкорным фанатам ролевых игр милее спрайты и «анимешный» облик персонажей, но ничто не мешает сделать и нормальную трехмерную игру с CG-роликами уровня Final Fantasy. Быть может, первый шаг в этом направлении сделает Intelligent Systems со своей Fire Emblem для GameCube. Да и Sega уже сколько раз обещала нам настоящий сиквел Shining Force!



вестен вовсе, а Fire Emblem оказался «на слуху» лишь совсем недавно. Возможно, издатели в чем-то и правы. Если каждая обычная японская RPG, вышедшая на Западе, хоть чем-то, но запомнилась геймерам (разбудите фаната посреди ночи – легко назовет все), то вот сказать, что такое Mystaria (Saturn, 1998), Eternal Eyes (PS one, 2000) ему будет сложно. Возможно, дело в том, что и в Японии тактическим RPG редко выделяли большие бюджеты, в результате разработчики были вынуждены обходиться слабыми спрайтовыми графическими движками и экономить на анимационных роликах. Признаемся честно, что сериал Arc the Lad не был бы никому нужен, не возьмись Working Designs издавать его коллекционный сборник на Западе. А Black/Matrix AD, перетасченная на Dreamcast с Saturn, смотрится анахронизмом на обеих консолях – желания увидеть то же самое, но на английском, не возникает. Но дела жанра продвигаются, и свет в конце тоннеля есть. Дело в том, что Breath of Fire: Dragon Quarter, Arc the Lad: Twilight of the Spirits и, видимо, Arc the Lad: End of Darkness представляют собой смесь классической JRPG с тактической и отличаются мощным сюжетом и современной графикой (что

подкреплено солидным бюджетом). A Stella Deus: Gate to Eternity от Atlus предлагает альтернативный вариант развития – игры с красивой спрайтовой графикой, куда более совершенной, чем в Disgaea: Hour of Darkness. ■



ARC THE LAD: TWILIGHT OF THE SPIRITS (PS2)

FRONT MISSION 4 (PS2)



GLADIUS (PS2). ПЕРВАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ RPG НОВЕЙШЕГО ВРЕМЕНИ ОТ ЗАПАДНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ.

Карманные братья

Значительную роль в возрождении жанра в последние годы сыграла портативная консоль от Nintendo. Уже один из первых релизов – Advance Wars – доказал, что она идеально подходит для пошаговых битв «по клеточкам», где одно сражение может длиться полчаса и более. Собственно Advance Wars не является тактической RPG, это TRPG, из которой «вырезали» ролевые элементы, оставив лишь боевую часть. Но затем подросли и «правильные» представители жанра. И не только наследники зарекомендовавших себя RPG-сериалов, такие как Tactics Ogre: Knight of Lodis, Fire Emblem и Final Fantasy Tactics Advance, но и новички – Zone of the Enders и Onimusha Tactics. Сейчас идет работа над очередной частью Fire Emblem, а на новой платформе – Nintendo DS – нечто совершенно необычное планирует Хиросуки Сакагути, «отец Final Fantasy».



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 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уик-эндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко призраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть даже облакан гей-

мерами. Если же конкуренция высока, ярлыка «посредственно», скорее всего, не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Однако отношение к ней зачастую очень разное. Разработчики либо неожиданно сотворили чудо при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки в целом довольны. Современная графика, небезыскательный геймплей. Все, как и было проанонсировано, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современное, оригинальное, именно так, как нужно и без предательских оговорок «а вот если бы...».

«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»

Игорь Карев



КОМПАНИЯ:
Action Forms, Ltd

ДОЛЖНОСТЬ:
Исполнительный директор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Call of Duty;
Half-Life 2;
Prince of Persia: Warrior Within;
Need for Speed Underground

ХОББИ:
Кино

В этом году мы празднуем 10 лет работы нашей компании на рынке компьютерных игр, и я рад сообщить вам об этом. Разработка игр во всем мире уже перешла из разряда хобби группы молодых ребят, желающих поразить мир своим проектом, в серьезный бизнес, где правит расчет, продуманная стратегия развития организации на 5-10 лет вперед (и команда из специалистов в области менеджмента, финансов и маркетинга). Технические инновации в развитии компьютерной техники заставляют нас «выжимать все соки» из процессоров и графических чипов, чтобы продемонстрировать свой продукт в лучшем свете. Организация процесса создания игр становится все сложнее и требует больше людей для ведения разработки. Наконец, в нашей стране этот бизнес стал интересен и для инвесторов, которые готовы вкладывать большие деньги в развитие компаний разработчиков компьютерных игр. Начиная работу над нашей первой игрой Chasm в 1995 году, мы испытывали

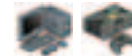
трудности в поиске средств на развитие проекта, никто из «серьезных» людей не верил, что игры могут приносить деньги и стать стабильным источником доходов. Хотел бы поделиться планами нашей компании на следующие десять лет. Если говорить о стратегических аспектах – это будет выход на консольный рынок и создание мультиплатформенных игр. Что касается непосредственно самой разработки, мы хотим делать проекты больше в кинематографическом стиле. То есть когда создание игры будет чем-то напоминать постановку фильма, где показываются не только высококачественное графическое оформление и спецэффекты, а затрагиваются человеческие чувства, эмоции. Благодаря нашей сплоченной команде, мы сможем достичь таких результатов, так как игры являются коллективным творчеством и мы стараемся погрузить каждого человека в такую эмоциональную атмосферу творчества и преданности общему делу, чтобы он максимально ощущал свою значимость.

ЦИТАТА:

...игры являются коллективным творчеством и мы стараемся погрузить каждого человека в такую эмоциональную атмосферу творчества и преданности общему делу...



M.V.Разумкин
razum@gameland.ru



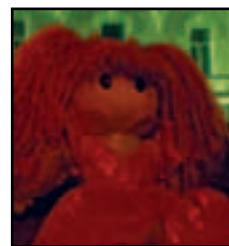
СТАТУС:
Главред

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Lineage II
■ Ninja Gaiden

Младшая и самая неугомонная из трех темных сестер, гроза всех китайских ботов и фермеров – болтушка Leile – покинула мир Адена. Сделала она это, конечно, с размахом: большой ПК-тур, масса подарков друзьям. Но все равно ее всем будет не хватать, думаю, китайцам тоже. С другой стороны, ничего не мешает ей вернуться...

МЫ – ЭТО ВОТ ➔

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
Покоритель DMC 3
СЕЙЧАС ИГРАЕТ НА:
■ игровом автомате Tekken 5

Все ждут новый Теккен, а я тихим сапом нашел в Москве привезенный из Японии сдвоенный игровой автомат с ним самым, с долгожданным Теккен 5. Чтобы увидеть машину своими глазами, достаточно съездить по адресу: г. Москва, ст. м. Улица 1905 года, Пресненский вал, 14/1, клуб «Самолет».



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Констатирую: геймерство – явление массовое. Каждый из нас – всего лишь один из многих. У нас нет шансов увлечь аудиторию рассказом о Doom 3, потому что (спасибо «1С») Doom 3 уже видели все. Девушки не будут вешаться нам на шею, услышав «Знаешь, крошка, я играю на компьютере». На улице ли, в офисе ли, мы затеряемся среди себе подобных. Впрочем, все не так безнадежно. В этой колонке вы найдете несколько советов, как стать уникальным геймером и возвестить об этом окружающим.

Первое, и самое главное: не играйте в самые новые, самые популярные, самые рекламируемые игры. Учтите, что одновременно с вами это делают еще тысячи других людей. Выделиться среди них практически невозможно. Да и какой смысл браться, например, за Metal Gear Solid 3, если игра уже до костей обсосана всеми обозревателями и порезана на ролики? Осталось ли что-нибудь, чего вы о ней не знаете?

Альтернатива № 1: если самой «горячей» игрой является, условно говоря «Икс N», играйте в «Иксы» с номерами от 1 до N-1. Чем раньше они вышли, тем лучше. Пока вы разберетесь с ними, получив действительно неповторимые ощущения и почувствовав себя этаким гуру сериала, уже выйдет «Икс N+1», и вы сможете спокойно распробовать «Икс N». К этому времени и игра, и железо для нее, скорее всего, станут дешевле (здесь я имею в виду, естественно, проекты для PC), и вы, к тому же, еще и неплохо сэкономите.

Альтернатива № 2: если все «Иксы» освоены, возьмитесь за indie games – игры от независимых разработчиков. Интернет полон ими, и стоит только «нырнуть» в тему, как постепенно вы научитесь отличать трехсотый отстойный клон Марио от триста первого неотстойного, не говоря уж об абсолютно оригинальных проектах. Просвещайте своих друзей о наиболее выдающихся из них. Могут по собственному опыту сказать – мало что сравнится с удовольствием, получаемым при посвящении коллеги в тайны Icy Tower. Разве что переписка с разработчиками. Найдите, например, какую-нибудь классную, но недописанную «индюшку» и вдохновите авторов доделать ее.

Хидео Кодзима вам не ответит, а Юкка Матикайнен или Джейсон Мартинсон – запросто.

Альтернатива № 3: если ретро- и инди-направления вас не привлекают, есть вполне легальный способ заглянуть в будущее игростроения – станьте бета-тестером. Трудности с этой важной профессией нужны сейчас практически всем российским (и не только) игровым компаниям.

Альтернатива № 4: изучите какой-нибудь игровой редактор (мой выбор – Game Maker) и создайте, наконец, игру «Мальвина vs Буратино: Первая кровь с голубыми волосами». Мы уже не первый год рекламируем ее – подумайте о столь мощном промоушне! Нулевая оценка ждет своих героев.

Итак, во что играть, мы выяснили. Но этого мало. Как сделать, чтобы ваши соседи по планете узнали, что вы – экстраординарный геймер?

- Запишите на свой мобильник midi-вариации темы чокобо из всех серий Final Fantasy. Прослушав последовательно «самбу чокобо», «мамбо чокобо», «техно чокобо» и на закуску лирическую балладу Aloha de Chocobo, любой сгрызет от зависти свой N-Gage с жалким «бумером» на все случаи жизни.
- Сочините незротический фанфик про героинь Dead or Alive. Прочитайте его вслух друзьям. Внимательно проследите за их реакцией после того, как текст закончится.
- Напишите патч к популярной игре, раздевающий только персонажей-мужчин. Выложите его в сеть, не уточняя, кого он раздевает. Ждите писем от благодарных фанатов.
- Реабилитируйте, наконец, доброе имя компьютерных и видео-

игр. Если вы достигнете успехов в прыжках в высоту, обязательно расскажите прессе, что вас вдохновлял Марио. Если вы работаете на скорой помощи, пожарным, милиционером или развозите пиццу – при первой возможности упоминайте, что на ваш выбор повлияли мини-игры из последних серий GTA. Прося руки девушки, не забудьте сказать ее родителям, что уже все наперед смоделировали в The Sims 2.

- Повесьте на стенку портрет любимого разработчика. Чтобы он не очень выбивался из ряда окружающих ее плакатов с полубогаженными девицами из разных игр, советую взять фотографию купающейся в ванне Роберты Вильямс с обложки Softporn.
- Если на «полный» косплей не хватает времени или средств, хотя бы сделайте себе такую же татуировку или стрижку, как у вашего любимого персонажа. Идеальный вариант – Хитман. Постричься наголо стоит сущие гроши, а штрих-код можно в крайнем случае попросить нарисовать по линейке младшую сестру.
- Если и для этого у вас недостаточно решимости, практикуйте «войсплей» – цитирование игр. Говорите начальнику «Yes, master», читайте любимым стихи из Dark Fall II, пойте на языке символов! Не стесняйтесь – текст «Уангас парангас» не более бессмыслен, чем «И ее изумрудные брови колососятся, как сон тишины».

И последний совет: не делайте ничего из перечисленного в этой статье. Тираж «Страны Игр» знаете? Вы будете лишь одним из многих. Так что лучше придумайте что-нибудь свое. ■

ДОМАШНЕЕ ЧТЕНИЕ:

Форум пользователей Game Maker:
<http://forums.gamemaker.nl>

Та самая обложка с Робертой Вильямс:
<http://www.if-legends.org/~vois/vault.php?id=81>

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



ПСИХОТОКСИК ВРАТА АДА





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

Валяясь в кровати с температурой, соплями и кашлем, да попивая «ТераФлю» по совету мисс Одинцовой, я имел немало времени задуматься над природой болезней и ран в видеоиграх. А заодно и способами их лечения. Казалось бы, в виртуальном мире все так просто – знай «жри аптечки» и все. Однако не всегда.

Когда Wren был маленький и глупый, в играх линейка «жизни» встречалась редко. Подобно пещерным людям, герои тех лет редко доживали до выключения приставки – малейшее попадание пули, соприкосновение с колюшкой или удар гильотины отправляли их на небеса. Что вполне логично – в реальном мире такие штуки несовместимы с жизнью. Помогала лишь способность к перерождению – запас «попыток» обычно был достаточно велик, чтобы с десятого раза пройти-таки сложное место. Такое решение не всегда идет на пользу геймплею, и дизайнеры принялись придумывать способы продлить существование раненому борцу со злом. Рыцарь в Ghost 'n Goblins от каждого удара последовательно терял элементы брони, пока не оставался в трусах. Всеми любимый Соник мгновенно терял весь запас золотых колец, а Марио менял форму с гиганта (если, конечно, предварительно был съеден правильный гриб) на малыша. Подобных оригинальных решений можно назвать не так уж много; вскоре разработчики массово перешли на систему, где каждая жизнь «делится» на несколько «сердечек», теряемых от столкновений с врагами и восстанавливаемых при получении соответствующих призов. Следующим логичным шагом стало использование всем знакомой линейки жизни. И если поначалу ее замысловато оформляли – вспомните волшебную лампу в Disney's Aladdin и достойный анатомического театра интерфейс Primal Rage, – то вскоре плюнули на это и стали использовать обычный прямоугольник, украшенный разве что скупой на детали рамочкой. Не буду врать, процесс развития представлений дизайнеров игр о жизни и смерти не шел столь уж последовательно, но статистика все равно на моей стороне. В файтингах, где грань между жизнью и смертью не оформлена никакими «попытками», практически всегда реализован стандартный вариант «линейки энергии». К этому же жанру чаще всего и придираются любители ре-

ализма – в самом деле, где вы видели, чтобы удар двуручного меча не разрубал противника пополам, а лишь отнимал «сорок шесть условных единиц»? Увы, но альтернативный вариант представлен лишь сериалом Bushido Blade, где один самурай может убить другого одним-двумя ударами меча буквально за несколько секунд. Игра весьма поучительная, но пригодная далеко не для всех. Симуляторов же, например, поединков на шпагах и мечах, которые, как мы знаем из исторических боевиков и фэнтезийных романов, могут длиться достаточно долго – хотя бы несколько минут, – я пока что не встречал. Обмен осторожными тычками, легкие ранения, затрудняющие действия персонажа, перекидывание меча из обвисшей правой руки в пока что здоровую левую, использование щита, а затем – его обломков, – все это здорово вписалось бы в концепцию файтинга, оживило бы топчущийся на месте жанр. Но – увы – у нас есть лишь линейка жизни, и даже находящийся на последнем издыхании боец может резво бегать по арене и побивать мировые рекорды по прыжкам в высоту. Развитие идет лишь в одном направлении – внешний вид героя слегка меняется в соответствии с тем, какие ему были нанесены ранения. Кабал из Mortal Kombat: Deception, утыканный стрелами Найтвольфа, – зрелище незабываемое. Другая, более актуальная для меня тема – лечение в играх. Поначалу, как нетрудно догадаться, геймер просто коллекционировал запасные попытки, затем – кушал «сердечки» и, наконец, добрался до вершины творения дизайнеров – аптечек, восстанавливающих определенный процент линейки энергии. Отметим, что несоизмеримо большую ценность всегда имели предметы, не просто пополняющие запас энергии, но и расширяющие его максимальный объем. Вспомните самый первый Prince of Persia и его замечательные кувшины. Такой подход к заботе о здоровье персонажа (зачатки RPG, не находите?) дожил и до наших дней. Но

разработчиков он все же не совсем устраивал как излишне прямолинейный. В результате в играх появились самые настоящие болезни. Главная из них зовется просто – poison, то бишь отравление. Чаще всего подвергшийся воздействию яда персонаж постепенно теряет жизнь и приобретает подозрительный зеленый (иногда – красный) цвет лица. Лечится она универсальным средством под названием antidote. Разработчики ролевых игр часто не останавливаются на яде и придумывают множество так называемых «статусов» – ожоги, паралич, сон, контузия и самое страшное – окаменение. Так им очень удобно выделить какую-нибудь внучатую племянницу Медузу Горгону на фоне обычных монстров – она как взглянет на героя, тот сразу право хода теряет. От каждого статуса избавляет определенный уникальный лекарственный предмет; существует более дорогое, но универсальное средство – Remedy. Терминология в разных играх вообще схожа; увидел одну – можно легко разобраться с остальными. Herb всегда восстанавливает немного (!) жизненной энергии, а вот Poison – общее название для предметов, которые делают с героем нечто. Healing Potion лечит, ясное дело, но обычно существует такая же по виду скляночка, но с зельем иного цвета и с другим названием, которая восстанавливает линейку магии. Тему алхимии я оставлю на другой раз, если позволите. И ни слова о Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Напоследок вспомню еще одну игру, относящуюся уже к бурной студенческой молодости. В замечательном FPS под названием Redneck Rampage запас энергии пополнялся, когда герой употреблял алкоголь. Нет... Когда герой бухал – так аутентичнее. Но пьяный боец слегка шатался и вел себя неадекватно, поэтому после выпивки следовало срочно найти этот, как его, хавчик! Закусив, можно было уже спокойно бросаться в бой. Поучительно? Кажется, у меня в баре есть пара бутылочек вермута... ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Хочешь выиграть? Компьютер FORMOZA — играй по-настоящему!



ПК Formoza на базе процессора AMD Athlon™ 64, совместимым с ОС Windows®, обеспечивает высокую производительность в приложениях воспроизведения музыки, видео и игр.

Технология усовершенствованной антивирусной защиты, действующая совместно с новым пакетом обновления Microsoft® Windows® XP SP2, усиливает защиту от определенных видов вирусов. Технология AMD Cool'n'Quiet™ обеспечивает экономию электроэнергии и практически бесшумную работу. Технология HyperTransport™ повышает эффективность многозадачной обработки.

Положитесь на инновационные технологии, используемые в компьютерах Formoza на базе процессоров AMD Athlon™ 64, и вы получите удивительную производительность сегодня и сохраните ее завтра.

- ❑ Мощные и надежные компьютеры для современных игр
- ❑ Широкие возможности для апгрейда
- ❑ Компьютеры FORMOZA — лучшие в тестированиях в игровых журналах



Магазины национальной розничной сети «Волшебный мир компьютеров»: Москва: м. Авиамоторная, (095) 234-2164; м. Беляево, (095) 330-1301; м. Ленинский проспект, (095) 135-4229; м. Китай-город, (095) 728-4004; м. Академическая, (095) 124-2278; м. Домодедовская, (095) 393-4987; м. Измайловский парк, (095) 369-7544; м. Полянка, (095) 933-4997; м. ВДНХ, (095) 181-3964; м. Текстильщики, (095) 351-6432, 744-7081; м. Тушинская, (095) 491-4259; м. Шаболовская, (095) 952-3247; м. Щелковская, (095) 164-9692; **Альметьевск:** (8553) 5-38-29, 33-33-55; **Арзамас:** (83147) 3-11-17; **Архангельск:** (8182) 20-92-09; **Белогорск:** (241) 4-23-99; **Благовещенск:** (4162) 39-06-04; **Брянск:** (0832) 79-31-01; **Бугульма:** (85514) 3-33-34; **Волгоград:** (8442) 96-51-50; **Екатеринбург:** (343) 339-31-39; **Елизово:** (231) 11-18-66; **Иваново:** (0932) 41-23-75, 41-49-76, 23-67-66; **Ижевск:** (3412) 43-71-16; **Иркутск:** (3952) 20-15-08, 44-88-44; **Йошкар-Ола:** (8362) 64-00-52; **Канаш:** (233) 2-36-35; **Казань:** (8432) 92-10-55; **Кинешма:** (09331) 5-81-66; **Красноярск:** (3912) 45-88-08; **Курган:** (3522) 46-68-66; **Ленинградск:** (85573) 9-32-22; **Ливны:** (08677) 7-27-32, 3-12-09; **Минск:** (+37517) 253-57-86; **Мирный:** (81834) 5-01-33; **Набережные Челны:** (8552) 35-25-29; **Нефтекамск:** (34713) 1-51-51; **Нижекамск:** (88555) 43-98-83; **Нижний Новгород:** (8312) 44-20-94; **Нягань:** (34672) 6-55-77; **Омск:** (3812) 31-62-25; **Орел:** (0862) 75-11-83; **Оренбург:** (3532) 65-11-92, 64-58-00, 64-54-92, 65-50-35; **Петропавловск-Камчатский:** (41522) 3-05-78; **Пенза:** (8412) 59-50-61; **Пермь:** (3422) 44-19-45; **Плесецк:** (81832) 2-12-54; **Псков:** (8112) 72-44-45, 16-29-03; **Рязань:** (0912) 44-17-82, 98-46-31; **Самара:** (8462) 600-600; **Смоленск:** (0812) 64-33-74, 65-86-68; **Тверь:** (0822) 50-07-57; **Тольятти:** (8482) 50-29-50, 22-09-51; **Тула:** (0872) 30-76-30; **Тюмень:** ул. Луначарского, 18; **Улан-Удэ:** (3012) 44-28-78; **Ульяновск:** (8422) 34-42-23; **Чебоксары:** (8352) 20-11-69; **Челябинск:** (3512) 65-61-44; **Ярославль:** (0852) 47-71-30

Магазины, рекомендованные Группой компаний «Формоза» для приобретения компьютеров Formoza: Абакан: (39022) 5-35-44, 4-49-27; **Альметьевск:** (8553) 32-09-56; **Белгород:** (0722) 34-00-39; **Береzniki:** (34242) 6-24-37; **Благовещенск:** (4162) 32-46-70; **Боровичи:** (81664) 2-51-48; **Братск:** (3953) 36-25-27; **Брянск:** (0832) 64-44-22, 66-18-38, (0832) 41-98-42, (0832) 41-98-42; **Владимир:** (0922) 32-64-35; **Волгоград:** (8442) 90-27-27, 33-56-68; **Волжск:** (231) 6-32-53; **Волжский:** (8443) 27-48-79; **Глазов:** (34141) 3-04-02; **Димитровград:** (84235) 6-77-78; **Калуга:** (0842) 56-51-17; **Кызыл:** (39022) 5-26-64; **Дмитров:** (222) 7-44-12; **Дятьково:** (08333) 2-47-43; **Железнодорожск:** (39197) 6-03-33; **Златоуст:** (35136) 5-00-08; **Иваново:** (0932) 30-41-25, 41-00-33, 37-84-74, 41-49-90, 42-15-30; **Ижевск:** (3412) 43-20-26; **Кемерово:** (3842) 35-76-55; **Колыма:** (0866) 15-16-64, 15-15-99; **Клинцы:** (08336) 4-44-83; **Курск:** (0712) 56-23-11, 51-25-17; **Кызыл:** (39022) 5-26-64; **Ленинградск:** (85573) 9-22-77; **Липецк:** (0742) 77-64-27; **Лысьва:** (34249) 2-21-82; **Миасс:** (35135) 6-00-08; **Мурманск:** (8152) 44-31-01; **Мончегорск:** (81536) 7-49-13, 3-07-18; **Мценск:** (246) 3-27-98; **Нальчик:** (8662) 42-63-56; **Нефтекамск:** (34713) 2-51-51; **Нижегородск:** (3466) 61-21-88; **Омск:** (3812) 54-94-67; **Орел:** (0862) 42-98-53, 42-89-75, 25-82-67, 29-57-52; **Оренбург:** (3532) 76-38-59, 35-95-82; **Пенза:** (8412) 52-33-88; **Пермь:** (3422) 90-26-30; **Петрозаводск:** (8142) 76-50-60, 76-30-39; **Петропавловск-Камчатский:** (41522) 3-22-66; **Погар:** (08349) 2-15-15; **Пятигорск:** (87933) 3-70-89, 5-29-00; **Ржев:** (08232) 2-12-35; **Ростов-на-Дону:** (8632) 90-31-11, 32-92-03; **Рославль:** (234) 3-18-41; **Рязань:** (0912) 28-95-57, 44-17-82; **Самара:** (8462) 34-58-52; **Саранск:** (8342) 17-08-58, 17-04-20, 17-00-24, 17-59-90, ул. Большевикская, павильон 4; **Сарапул:** (34147) 4-11-13; **Смоленск:** ул. Кашена, д. 6, ТД "Пирамида"; **Сочи:** (8622) 62-28-15; **Ставрополь:** (8652) 94-39-50; **Старый Оскол:** (0725) 42-65-98; **Микрорайон "Лебединый", 1 А; Тверь:** (0822) 31-14-23; **Трехгорный:** (35111) 4-35-55; **Тында:** (41656) 7-39-26; **Ульяновск:** (8422) 31-88-88; **Учуга:** (08351) 2-46-79; **Чайковский:** (34241) 7-64-08; **Чебаркуль:** (35168) 2-17-37; **Чебоксары:** (8352) 62-66-99; **Шахты:** (8636) 22-75-94; **Шадринск:** (35253) 5-09-49; **Ярославль:** (0852) 23-72-65



Windows XP
ГК «Формоза» рекомендует использовать подлинную операционную систему Microsoft® Windows® XP

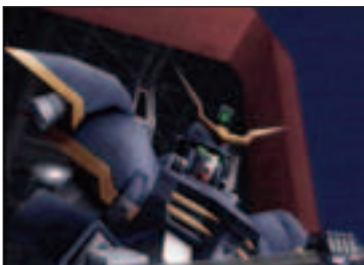
Компания «Формоза» • 111024, г. Москва, ул. Авиамоторная, д. 59
Тел./факс: (095) 234-2164

FORMOZA™
если вы думаете о будущем

СРАМНОЙ ГАНДАМ



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

Не раздумывая, Такуми шлепнулся в кресло пилота, щелкнул ремнем безопасности. Японские школьники знают, куда нужно бежать, когда воеет сирена: на базу сил самообороны за бронескафандром. «Не даром прошли уроки ОБЖ», – с удовлетворением думал Такуми, отстукивая привычные комбинации по клавишам приборной панели. Гандам блеснул красными глазами, надсадно загудел и сделал первый шаг...

Здравствуйте, обожаемые читатели. Я пришел в авторские колонки всерьез и надолго. Не собираюсь писать про пиратство, ликвидацию безграмотности, трудности перевода, судьбы индустрии и тенденции развития – такого и без меня достаточно. В этом и прочих выпусках буду рассказывать интересно об интересном: о том, как пропала тринадцатая серия Gantz, как режиссер Рюхей Китакура за семь дней снял шикарный фильм «Арагами», чем отличаются гандамы разных марок и годов выпуска и почему американский тираж Metal Gear Solid в два раза превышает тираж японский. Акцент – на историях, которым не находится места на прочих прекрасных страницах «Страны Игр». О том, например, как я звонил в техподдержку «Стри-ма» и что из этого вышло. О том, как ездил в Питер на аниме-конвент. О том, как японцы приняли выход второй части «Матрицы». О том, почему Metal Gear Solid 3 нравится мне меньше, чем Metal Gear Solid 2. Не ждите от этой полосы объективности: я смотрю на мир своими глазами и расписываю здесь свою личную, а не редакционную точку зрения, о чем слева внизу есть соответствующее извещение. У меня все. К делу.

Звезда этого номера (которая никогда не попала бы на страницы «СИ») – Another Century's Episode, игра про гигантских боевых роботов, разошедшаяся на островах Хоккайдо, Хонсю, Сикоку, Кюсю и Окинава тиражом в три сотни тысяч копий за первые три недели продажи. Японские подростки всасывают романтику шагающих военных машин с молоком матери. А нет игры лучше, чем игра, построенная по знакомой с детства вселенной. История про мехов так же интригует умы японских школьников, как волнует школьников наших «Ночной до-

зор» Сергея свет Лукьяненко. Так вот, Another Century's Episode круче «Ночного дозора». В игре используются четыре десятка мехов из разных аниме: Gundam Wing, Zeta Gundam, Char's Counterattack, Nadesico, Brain Powered. В одной из миссий мы эскортируем крейсер Надесико с Рури Хосино на борту! Вы не анимешник? Не понимаете, что происходит? Представьте, что в российской игре появятся герои из «Ночного Дозора», «Улицы разбитых фонарей», «Брата-2», «Семнадцати мгновений весны» и «Иронии судьбы или С легким паром» одновременно.

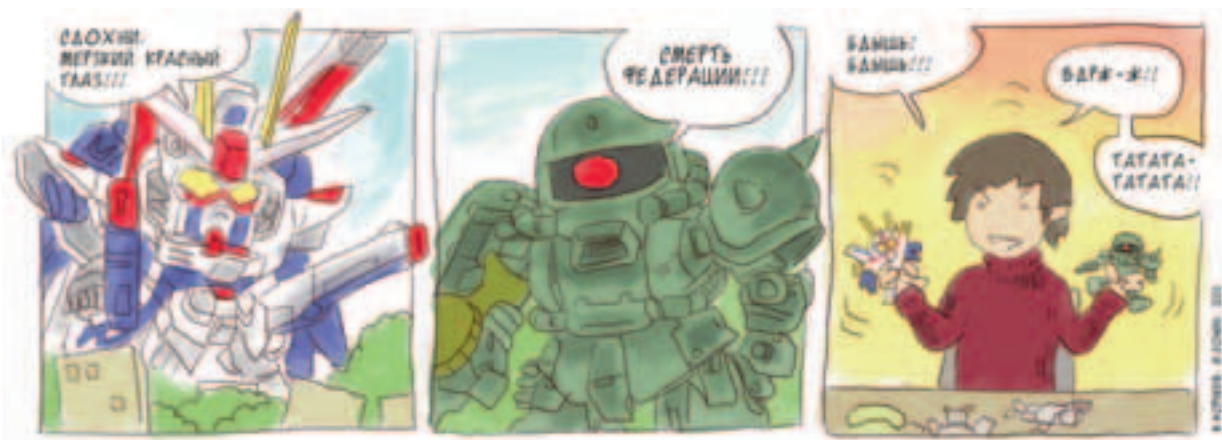
- Ты уже открыл Дукалеса?
- Не, двенадцатая миссия не дается. Круто? Не то слово. Японская молодежь беснуется, выкладывает денежки. Такая меха-солянка регулярно задается под названием Super Robot Taisen, и Another Century's Episode – конкурирующий сериал, молодой и амбициозный. Запускаю, смотрю.

Это же компьютерный Gun Metal, один в один! Выбранный мех летает, трансформируется, стреляет, бьет противников мечом (или руками, если меч не досталось). Вид из-за плеч. Рольевые элементы: набранные на картах очки тратятся на прокачку собранных мехов, закупку новых, улучшение космического корабля-«авианосца». Уж что как следует удалось авторам, так это ощущение эпичности происходящего. Мех может подняться высоко-высоко, за облака – или выключить двигатели и шагать по земле. Спуск длится десять секунд, за которые нутром успеваешь прочувствовать, как поднимается горизонт, а низины скрываются горной грядой. Monster Hunter G (еще одна свежая японская игра) давала такое же ощущение безграничности мира: охотник на монстров действовал в крохотных локациях, на полянках и в роцицах,

но всегда видел, что вон там, за рекой, бегут по зеленому лугу тени облаков, и что пасутся там новые, неведомые создания. В Another Century's Episode «неведомые создания» нужны для масштаба: крошечные танки так легко и приятно разносить ленивыми выстрелами главного калибра. Назойливые мошки-вертолеты гибнут десятками, мехи-противники держаться подольше, требуют серьезного отношения. По ходу кампании стальной парень побывает аж в космосе, где ни верха, ни низа нет: наткнуться на противника, висящего сверху ногами, – обычное дело. Не знаете японского? Ноу проблемс. В интерфейсе достаточно надписей на английском, чтобы пыливый игрок нашел дорогу к первой миссии. Освоиться можно запросто, и на минимальной сложности трудно понять только цели миссий. Но тут паниковать нечего: «убить всех» работает всегда, всюду.

Ни американского, ни европейского издания игра не увидит. Десяток англоязычных фанатиков в сети, пара тем на форумах, вступительный ролик на DVD «Страны Игр» и эта колонка – вот весь успех, который ждет Another Century's Episode во внешнем мире. Для освещения таких замечательных игр и существует эта полоса. Читайте в следующих выпусках: Radiant Stories, новая ролевка от Square Enix. Или Devil May Cry 3, ежели так повернутся звезды. Или Tsukiyo ni Saraba. Или нечто совершенно иного рода, если ему случится попасться мне на глаза за следующие две недели. Оставайтесь с нами.

Хотите проникнуться атмосферой современной меха-культуры? Смотрите на нашем DVD: вступительный видеоролик телесериала Gundam Seed Destiny в разделе видео рубрики «Банзай!» и открывающий ролик игры Another Century's Episode. ■



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, закупок
и розничной работы
в сети «1С МультиМедиа»
обращайтесь в Центр «1С»
Саввинский пр., 27,
Тел.: (800) 707-90-97,
факс: (800) 601-44-67
www.1c.ru

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

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

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



arise



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2004 Компания «ARISE». Все права защищены.

© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.

Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.



Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Obsidian Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗОРЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC, Xbox

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

■ ОНЛАЙН:
http://www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords

Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

Давным-давно, в далекой-далекой галактике... вышла «новая» RPG от создателей Planescape: Torment.



Мир полон простых и совершенно прозрачных идей, которые долгое время никому не приходят в голову, а потом вдруг появляется один нестандартно мыслящий человек – и мы уже не понимаем, как можно было жить без желтых стикеров, фломастеров или фруктового йогурта. И самое возмутительное – почему никто не додумался раньше?!

Концепция ролевой игры по «Звездным войнам» витала в воздухе лет, наверное, десять. Казалось бы, чего проще – огромная детально проработанная вселенная, тысячелетняя история, вселенский конфликт Добра и Зла, наконец, миллионные армии фанов по всему миру... Ну что еще надо для эпической ролевой игры?

По «Звездным войнам» пачками делали шутеры, космические симуляторы, стратегии – пошаговые и реально-временные. Но хорошей однопользовательской RPG в списке игр по мотивам Star Wars почему-то не было. Лишь каких-то два года назад вольнодумцы из Bioware рискнули наконец окутить эту плодородную грядку. Получили, как и следовало ожидать, золотой хит, одинаково хорошо принятый и консольной, и «писишной» публикой. А затем канадские доктора отправились осваивать новые терри-



тории, освободив тепленькое местечко для новой компании, организованной ветеранами игровой индустрии.

– Кто Вы такой?

– Не знаю.

– Вы случайно не медвежонок?

– Может быть. Не знаю...

Эдуард Успенский
«Крокодил Гена и его друзья»

Как и в первой серии, прошлое главного героя покрыто мраком. Правда,

раньше он страдал от амнезии на всю голову, а в The Sith Lords провали в памяти строго избирательные. В общих чертах ясно, что персонаж – бывший джедай, временно переметнувшийся на Темную сторону и изгнанный из Джедайского Ордена. Но вот подробности этой истории (а там все далеко не так просто, как

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Star Wars: Knights of the Old Republic

МЕНЕЕ ОРИГИНАЛЬНА, ЧЕМ



Vampire: The Masquerade – Bloodlines

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.5

Наше резюме:

Это не сиквел, это add-on. Чертовски увлекательный и почти безупречный. Но не более чем add-on.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Старый-добрый KOTOR наконец-то вернулся. Мы снова получили все то же самое, только больше.



Минусы:

Вернувшись, старый-добрый KOTOR совершенно не изменился. Да, мы получили больше, но все то же самое.

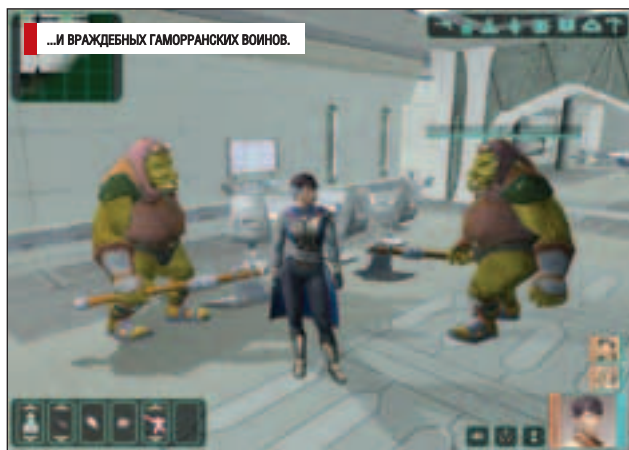
Если честным быть неинтересно...

...тогда ваш путь лежит на Коррибан, в тайные пещеры ситхов. В одной из комнат между колонн валяется труп джедая (Jedi body). Всякий раз, когда вы осматриваете его, в комнате возникают новые и новые хссиссы. Их легко убить при помощи джедайских способностей, лучше всего для этого подходит Lightning Storm. На хссиссах вы можете набрать неограниченное количество опыта... Но помните, путь чitera ведет на Темную сторону Силы!





В КОРИДОРАХ ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИИ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ ЗАДУМЧИВОГО ИТОРИАНЦА...



...И ВРАЖДЕБНЫХ ГАМОРРАНСКИХ ВОИНОВ.



ТЕМНАЯ СТОРОНА СИЛЫ НЕ УКРАШАЕТ ДЖЕДАЯ, СВЕТЛАЯ, ВПРОЧЕМ, ТОЖЕ НЕ ОСОБЕННО К ЛИЦУ.

кажется на первый взгляд) нам только предстоит выяснить.

Впрочем, поначалу копать в прошлого главгероя просто некогда – события развиваются стремительно. Последний в галактике джедай похищен неизвестными и приходит в себя в колто-танке на топливной станции. Кругом трупы, рудокопные роботы по необъяснимой причине взбесились и пытаются «извлекать руду» из персонала станции, на астероиде происходят непонятные взрывы, из вентиляции сочатся ядовитые испарения, в голове звучит голос таинственной полу-джедайки, всюду разбросаны холо-логи с хрониками катастрофы, на стыковку со

Один вопль – и толпа врагов корчится в агонии. Отличное упражнение для девушек, выбравших Темную сторону.

станцией идет загадочный корабль без опознавательных знаков... Оно и не удивительно, игру делали не абы кто, а опытные разработчики, умеющие с первой секунды ухватить внимание игрока и не отпускать вплоть до финальных титров (историческая справка про Obsidian, как и положено, во врезке).

Как бы то ни было, безотказный прием с потерей памяти позволяет им провернуть красивый трюк – стремительный рост в уровнях. Мы же не с нуля опыт набираем, а просто вспоминаем

забытые джедайские навыки. Прием довольно заезженный, но эффектный. Первые 15 уровней предлагается развивать один из трех традиционных джедайских классов (хороший боец, хороший «маг», посредственный универсал), а затем можно перейти в один из трех престиж-классов (отличный боец, отличный «маг», посредственный универсал). В теории это должно дать небывалое количество возможных комбинаций, на практике же все сводится к выбору между экспертом по свето-

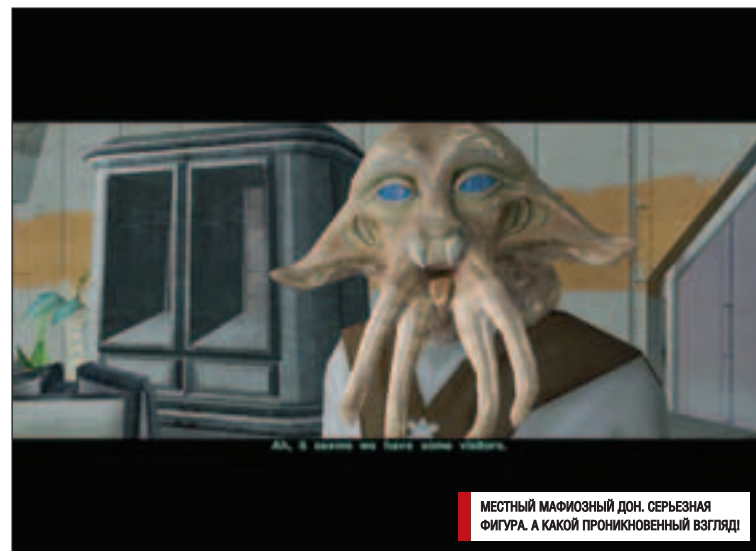
вым мечам и столь же узким спецом в области Темной Силы.

*A cheetah coat
Fills up with steam
She's such a scream!*
Tom Waits

Force Scream – это наше все. Торжество постмодерна – три дамы-джедайки, синхронно издающие ультразвуковой визг, от которого лопаются барабанные перепонки, закипает кровь и останавливается сердце. Один такой вопль – и толпа врагов



«ПОДСТРЕЛИ ДРОИДА» – ЕДИНСТВЕННАЯ ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ МИНИ-ИГРА. ПРИДЕТСЯ ПОДСТРЕЛИТЬ!



МЕСТНЫЙ МАФИОЗНЫЙ ДОН. СЕРЬЕЗНАЯ ФИГУРА. А КАКОЙ ПРОНИКНОВЕННЫЙ ВЗГЛЯД!

Obsidian Entertainment: кто эти люди?

Obsidian – компания Фергуса Уркухарта, бывшего президента знаменитой Black Isle Studios. Покинув в 2002 году BIS, Фергус собрал новый коллектив из опытных разработчиков, трудившихся в свое время над Fallout, Planescape: Torment и Icewind Dale. The Sith Lords был первым проектом компании; сейчас Obsidian работает над сиквелом к Neverwinter Nights.

корчится в агонии у стройных ножек воительниц. Отличное упражнение для девушек, выбравших Темную сторону. Рекомендую!

Dark Side Forces во второй части КОТОР вообще хороши и разнообразны. Бывает, перед боем нажмешь паузу и думаешь: «Не поджарить ли этих негодяев в электрической буре? А может, обрушить на них торнадо? Как насчет вампирического поля, высасывающего жизненные силы? Или лишить рассудка, а затем переломать каждому по очереди все кости?» Очень зрелищно и весьма действенно.

Силы светлой стороны... ну что тут сказать? На уровне. Можно вылечить всю партию, получить временный иммунитет к разным видам энергии или разжиться лишней атакой в раунд... Практично, не спорю. Но не смотрится: здорово проигрывает Force Scream в хоровом исполнении.

Вы недостаточно уважаете нашу систему... Молчать! Под суд!
Евгений Шварц

В ролевой системе, по сравнению с первой частью игры, никаких существенных изменений не произошло. По-прежнему игровая механика жестко завязана на Star Wars RPG system, этакое подобие D&D (сильно порезанное) во вселенной «Звездных войн».



БАО-ДУР – ПАРТИЙНЫЙ МЕХАНИК, БУДУЩИЙ ДЖЕДАЙ, НЕЗАМЕНИМЫЙ СПЕЦ ПО ВЗЛОМУ СИЛОВЫХ ПОЛЕЙ И ПРОСТО ХОРОШИЙ ЧЕЛОВЕК.

Набрал экспы – получи уровень. Новый уровень – это прибавка к хитпойнтам, новые способности, новые Силы и несколько очков, которые можно распределить между навыками. Навыки в The Sith Lords играют двойную роль. Помимо обычного решения профильных задач (повысил Repair – сумел починить сломанного дроида), они необходимы для создания новых предметов. В игре появились специальные мастерские, где мы можем собирать из подручных материалов разнообразный инвентарь. Вот тут-то и вступают в дело навыки. Например, простую аптечку может «смастерить» практически каждый, а супер-лечебный аппарат – только тот, кто прокачал навык Healing до заоблачных высот.

Боевая часть осталась почти без изменений. Включаем тактическую паузу, раздаем приказы, снимаем игру с паузы, наблюдаем за происходящим.

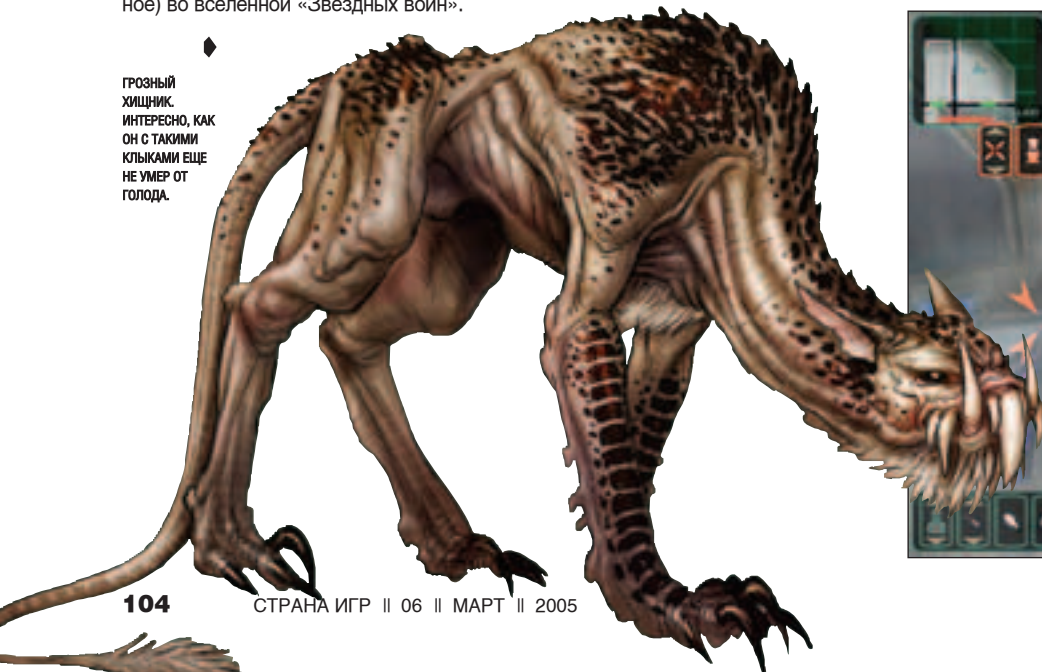
Уследить за каждым действием трех партийцев выше человеческих сил, а предоставленные самим себе «искусственные идиоты» зачастую начинают творить ужасные несуразности. Поэтому бой обычно идет совсем не так, как планировалось. Впрочем, это с лихвой компенсируется низкой сложностью игры. Даже при наивысшем показателе Difficulty враги не представляют особой угрозы.

Кадры решают все
И.В. Сталин

Принцип формирования партии в The Sith Lords – прежний. Во время своих странствий мы набираем себе толпу компаньонов (на этот раз аж до 10 человек... э-э-э... существ... э-э-э... боевых единиц), из которых двое активно «приключаются» бок о бок с героем, а остальные сидят на борту корабля и ждут своего часа.

Беспокоиться не надо, драгоценную экспу получают все, даже те, кто оказался «на скамье запасных». Со старыми знакомыми дела обстоят не лучшим образом. В игре регулярно мелькают различные лица, известные нам по первой части. Жаль только, что эти персонажи выступают исключительно на правах NPC. Правда, мы можем собрать из запчастей старого приятеля НК-47, но это процесс долгий, занимает пол-игры. Зато радует разнообразие других доступных персонажей. Здесь и люди, и инопланетяне, и дроиды, и даже настоящий живой мандалорец. Кого-то может взять в партию только Светлый джедай, кого-то, наоборот, привлекает Темная сторона, один присоединится только к прекрасной даме, другой, напротив, ищет мужского общества... В общем, за одно прохождение познаком-

ГРОЗНЫЙ ХИЩНИК. ИНТЕРЕСНО, КАК ОН С ТАКИМИ КЛЫКАМИ ЕЩЕ НЕ УМЕР ОТ ГОЛОДА.



КУЧА МАЛА, НИЧЕГО НЕ ПОНЯТНО, ВСЕ КОЛОТЯТ ДРУГ ДРУГА ПОЧЕМ ЗРЯ – ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО БОЙ ПРОТЕКАЕТ НОРМАЛЬНО.



миться со всеми возможными партиями просто нереально. Разумеется, каждый персонаж обладает неповторимым характером, способен поддержать разговор на самые разные темы, живо реагирует на происходящее вокруг и на наше поведение. От этих разговоров и поведения напрямую зависит отношение членов команды к вождю. Если партиция постоянно ругать, хамить

ему, совершать неприятные для него поступки, его душевное состояние ухудшится, и мы можем недосчитаться уникальных бонусов, предоставляемых этим персонажем.

*Лошадью ходи,
век воли не видать!
«Джентльмены удачи»*

Все знакомые мини-игры опять с нами. Можно играть в Razaak, го-

нять на воздушных байках или расстреливать врагов из лазерной турели. Конечно, в Razaak появилась пара новых карт, гоночные трассы стали чуть сложнее, турель теперь применяется не только в космосе, но и в ангарах... Только вот все эти изменения носят чисто косметический характер. Ведь, по большому счету, ничего нового нам не предлагают. А жаль!

HK-47 – руководство по сборке

HK-47, безусловно, самый разговорчивый и саркастичный NPC в игре. Чтобы заполучить циничного остроумца в партию, необходимо сперва найти для него четыре запчасти. Vocabulator можно подобрать с HK-50 на станции «Перагус». Control Cluster – на трупе одного из дроидов, нападающих на команду в снегах Телоса. Processor продает торговец в Нар Шаддаа, а Chassis не забудьте снять с трупа дроида, атакующего вас также в Нар Шаддаа.

*YES MASTER!
Darth Vader*

Общую, в целом благостную картину несколько портят технические проблемы. Игра работает заметно тяжелее и медленнее, чем первая часть. Это довольно странно, ведь никаких улучшений в графике нет, уровни крупнее не стали, а вот подтормаживание почему-то периодически наблюдается. Кроме того, PC-версия имеет неприятную привычку регулярно «падать» при подгрузке новой локации. Встроенная функция автосохранения практически не помогает, а поспею рекомендуется регулярно сохранять вручную.

Но что такое «тормоза» по сравнению с возможностью вернуться в Республику и взять в руки самолично собранный и отлаженный световой меч?! Вот когда мы на 486-ых машинах резались в The Dark Forces, там были настоящие тормоза, не то что теперь. Поверьте, самая большая неприятность, которая может возникнуть после запуска The Sith Lords, – это ощущение «кажется, я в это уже играл»... ■

Чтобы потом не было мучительно больно!

В PC-версии игры, к сожалению, есть как минимум два момента, когда игрок может оказаться в безвыходной ситуации. Во-первых, в меню некоторых коммуникационных консолей присутствует пункт «уничтожить консоль». Ни в коем случае не пользуйтесь данной опцией – это может привести к тому, что вы будете не в состоянии открыть нужную дверь. Спасет вас только сохраненная игра. Во-вторых, не причиняйте вреда дроидам на яхте Гото: если они будут уничтожены, вы потеряете единственную возможность узнать требуемые коды, что опять же приведет к откату до ближайшего сэйва.





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



Карибский кризис

Удачный научно-фантастический проект, замешанный, как бы странно это ни звучало, на достоверности и реализме и сдобренный парочкой блестящих нововведений.

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	G5 Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 700 МГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://games.1c.ru/cmс>

Вышедшей полгода назад статье (смотрите №169) про многочисленное потомство «Блицкрига» эта игра отнюдь не случайно закрывала материал. Высоты исторического реализма покорены уже давно, и научно-фантастический проект должен был поставить жирную точку в существовании именитого движка. Лучшей возможности уйти красиво и представить нельзя... Время выбрано идеально. Вторая мировая уже успела порядком надоесть, но дальнейшие достижения технического прогресса уже не вписались бы в рамки реализма: танки в игре буквально фехтуют на стволах. И хотя слово «достоверность» в постядерном контексте выглядит дико, здесь оно вполне уместно. Авторам удалось безукоризненно смоделировать возможное развитие событий в знаменитом Карибском кризисе, подкрепив долю фантастики крепко сбитым сюжетом. Все четыре воюющих за мировое господство блока (СССР, Китай, Франция-Германия и США-Великобритания) имеют на вооружении дотошно воссозданную технику образца 1945-1962 годов. Но история, пускай и альтернативная, уже приелась. Так что же действительно нового в проекте?

Настало время времени рассыпаться в комплиментах: игру как будто создавали по заявкам годичной давности. Хотели разрушаемый лес – получите, ка-



ЛИНИЯ ФРОНТА ДВИГАЕТСЯ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ НАШИХ ВОЕННЫХ УСПЕХОВ. А ОНИ, КАК ВИДИТЕ, В ЭТОТ РАЗ НЕВЕЛИКИ.

чественные модели – пожалуйста, управляемую авиацию – не проблема, отточенный баланс... А вот тут промашка. Несмотря на наличие лайфбаров, повреждения просчитываются вполне реально. Но танки по-прежнему выплывают снаряды себе под нос. А мы уже играли в «Сталинград», мы знаем, что такое дальность стрельбы и радиус обзора. Ставшие символом «Блицкрига» снайперы-супермены и непобедимая артиллерия тоже на месте. Более того, теперь практически все расчеты оснащены складом, прекрасно види-

мым даже сквозь «туман войны». Стреляй – не хочу! А вот к международного равновесию не придерешься – это теперь наша прерогатива. Меню выбора миссий ожило и превратилось в пошаговую оперативную игру: перемещая армии, вы сами решаете, куда и сколько танков отправить. Этот режим, конечно, не похвалишь за красоту или насыщенность, но возможность самостоя-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

Отличная идея, интересные нововведения, средненький баланс... Вам понравится, если, конечно, у вас еще нет аллергии на «Блицкриг».

Осторожно, мутанты!

Зоны радиации в игре сродни «пассивным» минным полям. Они медленно убивают пехоту и ухудшают характеристики боевых машин (почти как тибериум, только пользы никакой, один вред). Дабы ваши солдаты не превратились в зеленых человечков, такие области необходимо выявлять и нейтрализовать с помощью специальных юнитов.

Полетели!

Авиация – одна из главных фишек «Карибского кризиса». Не каждая игра готова похвастаться реактивными самолетами. А вот вертолетами можно еще и управлять. Используются они в качестве разведчиков, штурмовиков или транспорта. Возможность высаживать пехоту во вражеском тылу дает огромное поле для разнообразных тактических маневров.



КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**
Альтернативная история отлично продумана, а оперативный режим хорошо вписался в блицкриговский геймплей.
- Минусы:**
Не очень четкий баланс, повторяющиеся карты и смертельно надоевший движок.



ЗА СВОИ КРОВНЫЕ Я ПОКУПАЛ ЛИШЬ ПОЛОВИНУ ЭТОЙ АРМИИ. В КАЖДОЙ МИССИИ МЫ БЕСПЛАТНО ПОЛУЧАЕМ ПЕХОТУ, А ИНОГДА ДАЖЕ ТАНКИ И АРТИЛЛЕРИЮ.



ЭТОТ СКРИНШОТ ВОБРАЛ В СЕБЯ ВСЕ: СТРЕЛЯЮЩИЕ НА ДВА ШАГА ТАНКИ, БОИ «ЛОБ В ЛОБ» И ЯРКИЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ ВЗРЫВОВ.

Разрушаемый лес – получите, качественные модели – пожалуйста, управляемую авиацию – не проблема.

Только моделировать битвы сложно переоценить. У нас есть три ресурса – топливо, боеприпасы, запчасти – и столько же видов заводов, на которых

все это добро производится. Добавьте сюда радарные станции, аэродромы, возможность создания новой техники – и вы получите добротную, хоть и

убогую на вид, глобальную стратегию. Мы сами решаем, тратить ли топливо на очередное сражение или на закупку нового батальона, направить войска на вражеский завод или решиться на молниеносный бросок до столицы противника. Действо происходит в пошаговом режиме, а любую стычку можно перепоручить компьютеру, оставив себе только финальные миссии глав.

Фантастика, говорите?

В далеком 1962 году, пока первый чувашский космонавт бороздил космос, а в ленинградском роддоме голосил будущий хохмач Фоменко, на Земле чуть не случилась третья мировая. На этом «чуть» и построен сюжет игры. Куба, 1962 год. Отношения накалены настолько, что американское командование принимает решение подвергнуть остров бомбардировке, если будет сбит хотя бы один самолет-разведчик. А СССР в ответ на это, естественно, готов нанести удар по США и Западной Европе, те – по Советскому Союзу и Восточной Европе, а Китай... Словом, по версии разработчиков, 27 октября самолет был сбит и привычный всем мир в одночасье рухнул в жерло ядерной войны.



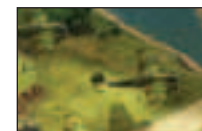
КИТАЙСКАЯ АРМИЯ, КАК ЭТО И БЫЛО В ЖИЗНИ, УКОМПЛЕКТОВАНА УСТАРЕВШИМ СОВЕТСКИМ ВООРУЖЕНИЕМ. ЗАТО КИТАЙЦЕВ МНОГО...



НАБОР КАРТ ЧРЕЗВЫЧАЙНО СКУДЕН. НАДОЕДАЕТ, ЗНАЕТЕ ЛИ, КАЖДЫЕ ПЯТЬ МИНУТ БРАТЬ ОДИН И ТОТ ЖЕ СКЛАД.

АЛЬТЕРНАТИВА

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ



Блицкриг

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Сталинград

Что примечательно, производить мы можем лишь технику. Поэтому несколько грузовиков пехоты мы каждый раз получаем задарма, и от ярлыка «пушечное мясо» ей в этот раз не отделаться. А вот вопрос с авиацией был решен действительно великолепно. Любой аэродром имеет свой радиус действия, и, находясь внутри этого круга, мы можем рассчитывать на воздушную поддержку заранее купленных самолетов. Об интересных решениях можно говорить еще долго, одни только вертолеты и зоны радиации чего стоят! Досадно лишь, что от набивших оскомину недостатков игре избавиться так и не удалось. И самый главный из них – движок. Продуманный, в который раз усовершенствованный, но старый. Дряхлый и разваливающийся! Правда, «Карибский кризис» – один из лучших проектов, когда-либо на нем созданных. ■





Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru



Возвращение в Гайю (Back to Gaya)

Европа всеми силами пытается доказать, что она не хуже Нового Света. «Возвращение в Гайю» – показательный тому пример.



Игра создана по одноименному анимационному фильму Warner Brothers и немецкой студии Ambient Entertainment. Это трехмерный мультфильм, который, в свою очередь, был снят по мотивам детского телевизионного сериала. В Европе он вышел весной 2004 года и до России, судя по всему, доберется разве что на DVD, да и то не скоро.

Завязка такова: сказочные персонажи Бу и Зино, пытаясь спасти волшебный кристалл Даламит, вываливаются из сказочной страны Гайи через телеэкран и попадают в наш мир. Их задача – победить профессора Айсли и вернуть похищенную драгоценность на родину. В игре чего только не намешано: сначала нам предлагают побить палкой лягушек (и это проект для детей? – прим. ред.) и покататься на перекладинах а-ля «Принц Персии», потом отправляют на чемпионат Гайи по ралли. Позже, попав в нашу реальность, мы бегает по мрачным подворотням в духе Max Payne (естественно, с замедлением времени; этот прием разве что ленивый не использовал) и собираем разные агрегаты в лучших квестовых традициях. Согласитесь, подборка многообещающая. Но количество здесь не всегда переходит в качество. Герой то и дело норовит провалиться сквозь по-



ВИДИТЕ, БАГАЯНОВ, ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ ИЗ ПРОСТОЙ ШВЕЙНОЙ МАШИНЫ ЗИНГЕРА? НЕБОЛЬШОЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЕ – И ПОЛУЧИЛАСЬ ПРЕЛЕСТНАЯ КОЛХОЗНАЯ СНОПОВЯЗКА.

верхности и не всегда слушается клавиатуры. Упираясь в стены, продолжает сучить ногами. Управление фэнтезийным автомобилем (который похож на детище Винтика и Шпунтика) неожиданно тяжелое из-за странной физики. Вообще, геймплей местами слишком сложен даже для опытного игрока. Возвращение в Гайю» не отвечает качеству мультика, по мотивам которого создавалось. Игре не хватает яркости и удали, присущих хорошим приключенческим играм.

Обидно! Ведь графика очень неплоха. Могла получиться конфетка. Но у проекта есть большой плюс – это, ни много ни мало, «энциклопедия компьютерных жанров» для начинающих. Может быть, получив такую игру на День Рождения, какой-нибудь первоклассник со временем перейдет на Need for Speed и Max Payne. ■

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action / adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	4Head Studios
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Ambient Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.2 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт), 350 Мбайт HDD

ОНЛАЙН:
http://www.4head.de/english/proj/backtogaya/btg_preview.htm

АЛЬТЕРНАТИВА

ТАК ЖЕ РАЗНООБРАЗНА, КАК



Shark Tale

ХУЖЕ, ЧЕМ



Rayman 3: Hoodlum Havoc

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



6.0

Наше резюме:

Любопытная, но несбалансированная игра: при внешней красоте и занимательном сюжете играть в нее не очень-то интересно.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Разноплановый геймплей, оригинальный сюжет, обилие анимационных роликов, приличная графика. Хорошо передана атмосфера мультфильма.



Минусы:

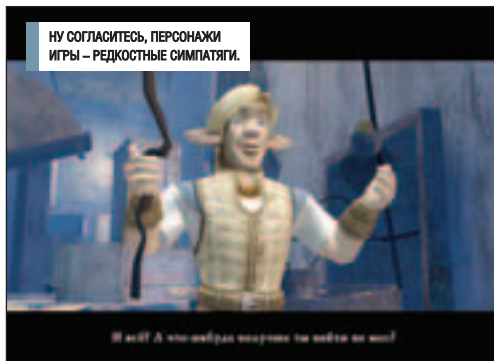
Нелогичное управление, плохое взаимодействие героя с объектами, сомнительная анимация движений игровых персонажей, обилие недоработок.

Игра на контрастах

По мере прохождения вам будут показывать небольшие отрывки из мультфильма. Выглядят они достойно и способны немного разнообразить геймплей. Но все же до голливудских анимационных проектов, как и до кассовых игр, «Возвращение в Гайю» дотянуть не смогла.



ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОБЪЕКТЫ ВЫДЕЛЯЮТСЯ СТРАННЫМ ЗЕЛЕННЫМ СВЕЧЕНИЕМ.



НУ СОГЛАСИТЕСЬ, ПЕРСОНАЖИ ИГРЫ – РЕДКОСТНЫЕ СИМПАТИЯГИ.



СУДЯ ПО ИГРЕ, СОВРЕМЕННЫЕ ДОМА КИШАТ ТАРАНТУЛАМИ И НОВОЗЕЛАНДСКИМИ ТАРАКАНАМИ.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

ПРОТИВОСТОЯНИЕ БИТВА ЗА ЧЁРНОЕ ЗОЛОТО

УЧЕБНИКИ ИСТОРИИ ДАЖЕ НЕ ИЛЛЮСТРИРУЮТ ВОЙНУ.
МЫ ДАЕМ ВАМ ВОЗМОЖНОСТЬ УЧАСТВОВАТЬ В НЕЙ!



© 2005 «Red Ice». All Rights Reserved. © 2005 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.

www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



Автор:
Spriggan
spriggan@animag.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.konami.com/gs/nanobreaker/official/flash>

Nanobreaker

Говорили, мол, Castlevania: Lament of Innocence не смогла, а Nanobreaker – сможет. Опять обманули.

Если вы тщательно следили за новостями мира видеоигр, то наверняка заметили, что разработка Nanobreaker заняла у Konami не слишком много времени. Оно и неудивительно – Кодзи Игараси даже не думал скрывать, что в его планы входит не создание новой игры, а переименование Castlevania для PlayStation 2. Похожую ситуацию в игровой индустрии можно было наблюдать перед рождением Devil May Cry – когда у Синдзи Миками лепился очередной эпизод Resident Evil и он убедил вышестоящее начальство позволить ему сотворить нечто новое. К сожалению, автор нескончаемой эпопеи про вампиров оказался то ли менее проворным, то ли не таким одаренным. Предыстория Nanobreaker вряд ли станет для кого-то откровением. На острове, где расположена крупная лаборатория по изучению нанотехнологий, случилось страшное: главный компьютер взбесился, микроскопические наномашинки вышли из-под контроля и поселились в телах научного персонала. Из-за смертельной напасти люди превращаются в жутких образин, крохотные тельца множатся путем деления (благодаря железу, содержащемуся в человеческом организме), распространяясь по всему острову. Военные силы США понимают, что такими темпами чудовища выйдут за пределы опасной зоны, и отправляют на место происшествия девушку, которая знает способ отключить центральный компью-



ЦИФРА ВНИЗУ ЭКРАНА УКАЗЫВАЕТ, СКОЛЬКО КРОВИ ЗЛОДЕЕВ УСПЕЛ ПРОЛИТЬ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ.

тер. Выведав, что она отказалась от конвоя, милитаристы прибегают к крайней мере: посылают вслед за ней киборга по имени Джейк. Будучи человеком, этот товарищ перебил столько людей, что ему грозила смертная казнь, однако профессиональному убийце нашли другое применение и погрузили бедолагу в криосон на долгие годы. Читали «Антитела» (серия «Секретные материалы») Кевина Андерсона? Помните, как Джереми Дорман, мутировавший из-за наномашин, порвал в клочья вооруженный отряд ФБР? В Nanobreaker похожее действие, только

пропорции чуть другие и соотношение сил другое: мутантов тьма тьмуцкая, а Джейк один-одинешенек. Кто кого «упакует», зависит от вас. Поскольку пули не берут местных тварей (наномашинки изменяют молекулярную структуру патрона, когда тот входит в тело монстра), Джейка оснастили плазменным мечом. Киборг мастерски управляется с оружием настоящих джедаев, по ходу игры овладевает новыми комбинациями, но

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **5.0**

Наше резюме:
Полный провал. При наличии блистательного DMC3 отправляется в мусорную корзину. Игараси-сан, мы крепко разочарованы.

Звук

Если с музыкальным сопровождением Nanobreaker можно ужиться (неведомый нам пианист, видно, выворачивался наизнанку), то на англоязычном дубляже диалогов явно сэкономили. Особенно тяжело слушать речь Мишель, которую, по иронии судьбы, надо оберегать от монстров. Возможность выставить японский вариант – а как же иначе – отсутствует.

О правомерности сравнений

Еще до релиза Nanobreaker любил сравнивать с Castlevania: Lament of Innocence, ссылаясь на одинаковый движок и одного и того же руководителя проекта. В итоге сопоставление все же оказалось некорректным, потому что в приключении Леона Бельмонта упор был сделан не на экшн. Новая игра стала куда ближе к чистым представителям жанра beat 'em up.



КНУТ И ПРЯНИК

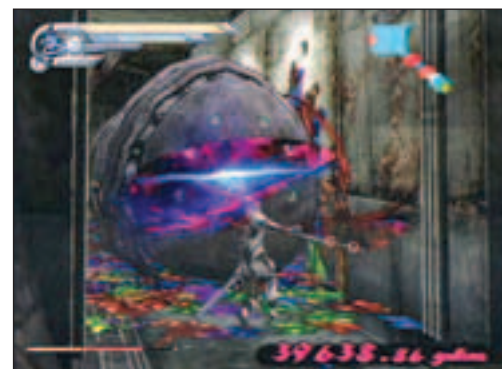
- Плюсы:**
Приятные видеоролики, временами неплохие головоломки.
- Минусы:**
Избитый сюжет, издевательская камера, бездарно поставленный боевой процесс, несовременная графика, несбалансированный уровень сложности.

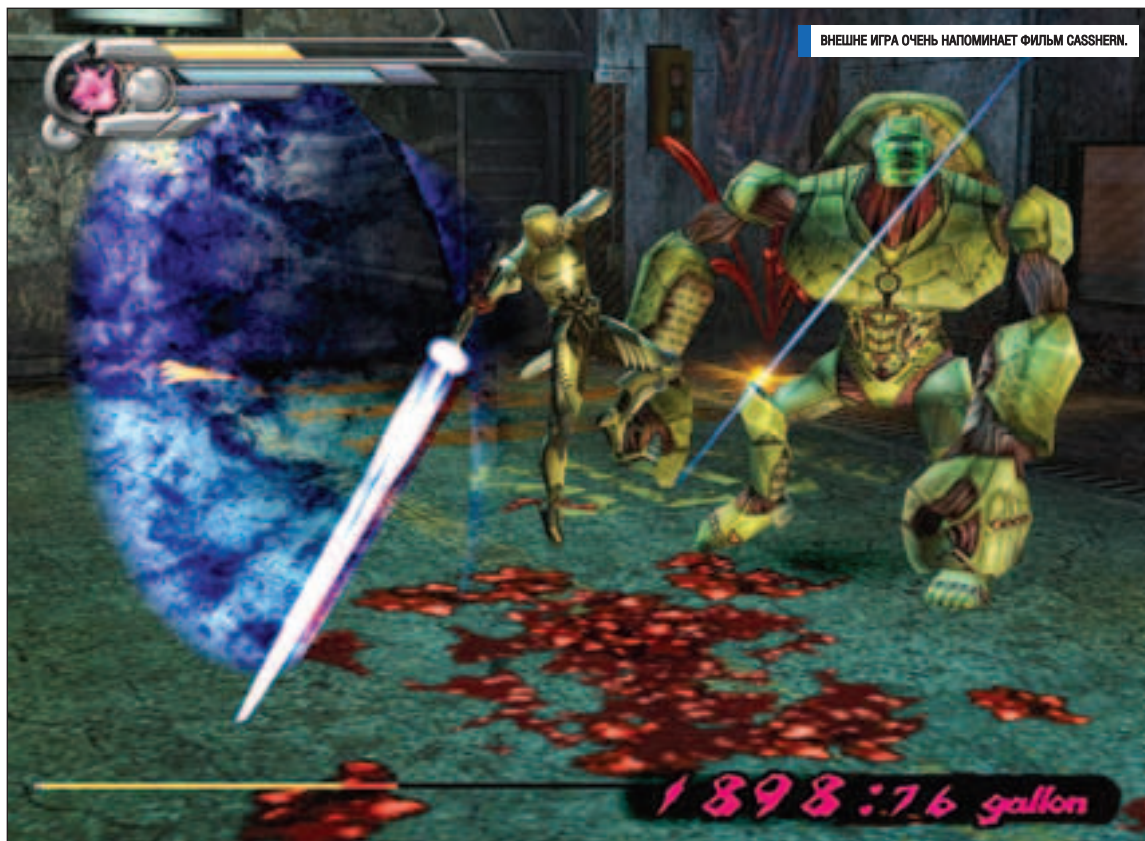


ЗАМЕЧАТЕЛЬНОГО КАЧЕСТВА ВИДЕОРОЛИКИ – ЕДИНСТВЕННАЯ МЕЛОЧЬ, ХОТЬ КАК-ТО УКРАШАЮЩАЯ NANO BREAKER.



МЕЧ ЭФФЕКТИВНО ТРАНСФОРМИРУЕТСЯ, НАНОСЯ ОГРОМНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ.





ВНЕШНЕ ИГРА ОЧЕНЬ НАПОМИНАЕТ ФИЛЬМ CASSHERN.

вот проблема – большая часть ударов попросту неэффективна против врагов. Отродий всегда много, броня их крепка, а нападают они исключительно гурьбой, так что приходится ограничиваться только теми приемами, которые хоть на короткое время делают вражин небоеспособными. В противном случае Джейка очень резко запинаят до смерти. Даже если вы идеально освоитесь с управлением, виртуозно рвать чудищ не позволят предательская камера и отсутствие автонаведения. Причем последние два обстоятельства не так мешают при борьбе с крупными противниками, что практикуют ближний бой, но вот когда игрок сталкивается с необходимостью разобраться с десятком мелких летающих-стреляющих урод-

Разработка Nanobreaker заняла у Konami не слишком много времени.

цев, то сделать это удастся разве что ценой половины шкалы жизненной энергии. Боевой процесс на редкость непривлекателен, коряв и однообразен – никакого удовольствия игра не доставляет. Тем не менее, сберечь нервы можно просто – обходить неприятеля и преспокойно удаляться через двери, якобы охраняемые вурдалаками. Заметьте: столь нехитрый способ позволяет без лишних проблем миновать добрых 70 процентов всех потасовок. Можно не бояться пропустить что-то ценное – как правило, уровни пустынно и поживиться там нечем. Что говорить, Nanobreaker

проигрывает даже собственному образу, который – ничто на фоне выверенных Onimusha 3: Demon Siege, Berserk и Devil May Cry 3. Не вышла Nanobreaker и личиком. Старенький движок Castlevania: Lament of Innocence, скучные комнаты лаборатории, замыленные текстуры, заурядные костюмы героев. Противники, безоговорочно уступающие своим собратьям из Constantine. Единственное, за что цепляется глаз, – подборка цветов. Поначалу все вокруг серое, затем из нежити хлынет багровая жидкость, а еще чуть позже она будет разноцветной.

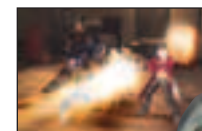
АЛЬТЕРНАТИВА

СЛАБЕЕ, ЧЕМ



Castlevania: Lament of Innocence

КУДА ХУЖЕ, ЧЕМ



Devil May Cry 3



КРАСАВЕЦ КИБОРГ ЗАЩИТИТ ЗЕМЛЮ ОТ НАНОМАШИН.

Разумеется, ей можно обляпать все полы и стены.

Второй приятное обстоятельство – широкоформатные видеоролики, недурно снятые и качественные с технической точки зрения. Многие моменты до боли напоминают отрывки из сцен проектов Capcom – чаще всего из Resident Evil 3: Nemesis и Chaos Legion. Учитывая общий примитивизм описываемой поделки, причислять эти заимствования к недостаткам сил уже никаких нет. Как мы ни надеялись, Nanobreaker получилась не просто пресной, а истине немощной, дистрофичной игрой. Геймплей не подарит и пяти приятных минут, а первый попавшийся брат по жанру оставляет работу Кодзи Игарасы далеко позади. ■



УВЫ, НО ПОЕДИНКИ С БОССАМИ НИЧУТЬ НЕ ЛУЧШЕ ПОТАСОВОК С ОБЫЧНЫМИ ВРАГАМИ.



ПЛАЗМЕННЫМ КНУТОМ МОЖНО АТАКОВАТЬ ИЗДАЛЕКА. В КАКОМ-ТО СМЫСЛЕ ЭТО НАСЛЕДИЕ ZONE OF THE ENDERS.



Автор:
Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru



Snakes

N-Gage – не обычная портативная консоль, а еще и мобильный телефон. И игры тут соответствующие.

Порой шаги, которые предпринимает Nokia для продвижения N-Gage, попросту ошеломляют. Одно из последних событий заслуживает самого пристального внимания, но ирония в том, что компания не заработает на нем напрямую ни единого цента. Snakes – freeware – игра, выпуск которой нацелен в первую очередь на популяризацию портативной консоли среди геймеров. Большинство пользователей мобильных телефонов, как минимум, знакомы с уже давно ставшей классикой Snake. Команда разработчиков IOMO вытаскала игровой процесс на совершенно новый уровень. Встречайте – «Змейка-2005»! Вы управляете составленной из кусочков змеей, которая подпитывает себя алмазами. На

каждом уровне установлено ограничение по времени, так что нужно ускоряться и тормозить, чтобы везде успевать. Помимо поглощения голубых драгоценных камней, можно занять себя сбором дополнительных жизней, а также буквонок, из которых складывается знаковое слово NGAGE. С бонусами проблем больше всего, так как зачастую они разбросаны за ограждениями, столкновения с которыми жестко караются игровыми правилами. Последние уровни проходят уже не на правильных квадратах, а на многоугольных площадках. Маневрировать непросто, но увлекательно. Важно научиться использовать кнопку «быстрый разворот», что в 90% случаев обеспечит вам легкое решение насущных проблем.

Какой бы затягивающей ни была одиночная игра, смысл проекта все-таки в мультиплеере. Snakes можно запросто передать друзьям – требуется нажать Send Game в основном меню и все. На случай, если щедрых товарищей рядом нет, финальная версия игры лежит в бесплатном доступе на официальном сайте N-Gage. Вам даже не обязательно иметь MMC-карту, так как файловый архив занимает чуть более 1 мегабайта. Мультиплеер задействован традиционно по Bluetooth. За все количество проведенных нами баталий, ни разу не было угрозы стабильности. Задача проста – собрать как можно больше бонусов, сражаясь с противниками. Матчи проходят быстро и яростно, уровень адреналина зашкаливает.

В графическом плане все также на высшем уровне. Можно предположить, что часами созерцать пустое игровое поле скучно, но создатели очень грамотно играют с цветовой палитрой. Вас ожидает техно-блаженство, не хуже, чем в диснеевском Trop. Музыкальное сопровождение – банальная электронщина, которая, тем не менее, идеально подходит фееричному действию на экране. Пожалуй, одна из лучших игр на платформе N-Gage. И вовсе не из-за слишком уж доступной цены. И не только из-за того, что игрой легко делиться с друзьями. И не только потому, что мультиплеерные возможности системы используются на все 100%. В основе лежит увлекательный игровой процесс, а это дорогого стоит. ■

■ ПЛАТФОРМА:	N-Gage
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nokia
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	IOMO
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗРЯЕМАЯ ВЕРСИЯ:	N-Gage

■ ОНЛАЙН:
<http://www.n-gage.com/snakes/main.jsp>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★★★ | **8.5**

Наше резюме:
Забудьте про спокойную жизнь в ближайшую неделю — «Змейка» обовьется мертвой хваткой вокруг вашей шеи.



Где взять?

Если у вас есть N-Gage, но вы по каким-либо еще причинам не загрузили игру, срочно прощайтесь на сайт N-Gage Arena по адресу http://arena.n-gage.com/n-gage/web/en/play/downloads/downloads_games.jsp – там лежит ваше счастье.



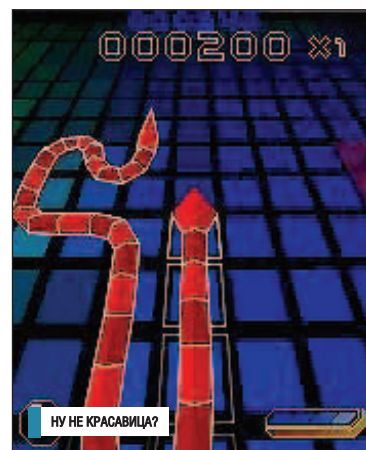
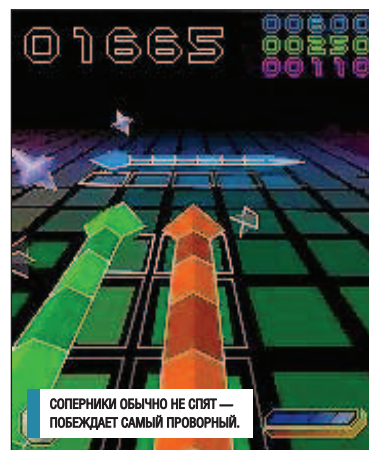
КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Увлекательно. Захватывающе. Красочно. Бесплатно.

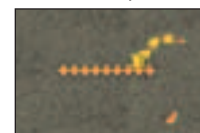


Минусы:
Сложно выделить минусы – классика есть классика, ее не так просто испортить.



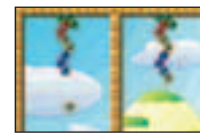
АЛЬТЕРНАТИВА

СОВЕРШЕННЕЕ, ЧЕМ



Snake для мобильных

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Puzzle Bobble VS

Ты знаешь, что случилось?



Медведь



Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PlayStation 2, GameCube
■ ЖАНР:	sports
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	EA Canada
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 700 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:

<http://easports.co.uk/championsleaguegame>

UEFA Champions League 2004-2005

Готовы еще раз заплатить за FIFA Soccer 2005?

Кажется, наступление «электроников» на рынок спортивных игр невозможно остановить. Они скупают лицензии и буквально сметают всех конкурентов. Единственный вид спорта, который все еще держится под натиском неугомонной Electronic Arts, – это футбол. Если взять симуляторы хоккея, американского футбола, баскетбола, гольфа, бокса, то с EA мало кто может соперничать на равных. Но футбол не по зубам даже такому гиганту. Pro Evolution Soccer от Konami и This is Football от Sony сдавать свои позиции не собираются. Оба проекта сильны не количеством лицензий, а отлаженным геймплеем, который в FIFA всегда страдал. В очередной раз Electronic Arts хочет прорваться на рынок футбольных симуляторов. Расчет, как всегда у EA, верный. Магическое словосочетание UEFA Champions League 2004-2005 – это просто-таки укол в самое сердце всех европейских любителей футбола.

ДЕЖАВИО

Первая мысль, что приходит в голову, когда включаешь новую UEFA, где я уже все это видел? Чем больше играешь, тем больше задумываешься. И неспроста. Можно сказать,



РЕАЛЬНЫЕ ФУТБОЛИСТЫ ПОРОЙ ВЫГЛЯДЯТ ПОСТРАШНЕЕ ВИРТУАЛЬНЫХ.

UEFA Champions League 2004-2005 – младший брат FIFA Soccer 2005. Не такой напыщенный и холеный, зато более шустрый, смысленный и симпатичный. У игры тот же графический движок, что и у FIFA, те же комментаторы и практически идентичный геймплей. Определенные отличия все-таки есть: кое-какую работу сотрудники EA сделали. Дабы их не обвинили в том, что они два раза продают доверчивым покупателям одну и ту же игру. Нас, однако же, не проведешь...

ПОЛИГОН

UEFA Champions League 2004-2005 была использована в качестве полигона для эксперимента с нововведениями, которые потом можно внедрить и в сериал FIFA. Скажем, основные принципы игрового процесса остались прежними, кнопки

на месте, физика мяча прежняя, off the ball control никуда не пропал, все финты и трюки так и сидят на втором аналоговом рычажке. А вот скорость игры возросла и стала такой же, как во времена расцвета серии. Радикально обновилась система подачи угловых и штрафных. Теперь мы можем спокойно выбрать, лупить ли нам по воротам с точки, где были нарушены правила, или отдать пас. Причем прямые удары выполняются совсем не так, как в FIFA. Раньше, когда были бегающие стрелочки силы и точности, все решала реакция игрока. Теперь у нас есть огромный квадрат, который указывает, куда примерно полетит кожаная сфера, и полоска мощности удара. Ударили слишком сильно – мяч направился в самый край квадрата и вратарь его поймал, слабо – попали в стенку. С одной стороны, такая система здорово упрощает геймплей, с другой, забивать со штрафных стало очень легко, что жутко раздражает при игре с живым соперником. Для угловых появилась опция тонкой настройки подачи, по какой-то непонятной причине отсутствовавшая в FIFA 2005. Мы указываем

ВЕРДИКТ

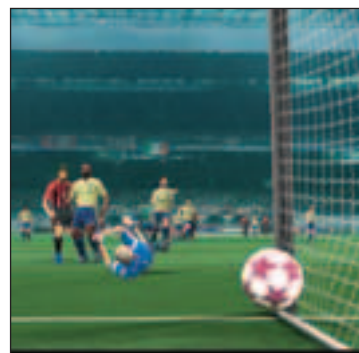
НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

Только для больших поклонников большого футбола, которые желают «поучаствовать» в «Лиге Чемпионов». Остальным нет смысла тратить деньги.



Россия снова не у дел

Включив в свою FIFA корейскую высшую лигу, разработчики не соизволили создать хотя бы один российский клуб. В UEFA есть команды из первого французского дивизиона, но русских в очередной раз проигнорировали. Из 239 клубов только один наш – ЦСКА. Впрочем, наверное, мы это заслужили – престиж российского футбола неуклонно падает.

КНУТ И ПРЯНИК	
	Плюсы: Подправленный геймплей FIFA 2005. Возможность привести родной ЦСКА к победе в «Лиге Чемпионов».
	Минусы: Слишком мало нововведений. Платить за одно и то же по два раза не хочется.



ПОЧЕМУ ВАГНЕР ЛАВ НЕ ВЫХОДИТ В ОСНОВНОМ СОСТАВЕ ЦСКА? НАВЕРНОЕ, ПОТОМУ, ЧТО МЕСТНЫЕ КОММЕНТАТОРЫ НЕ ЗНАЮТ ЕГО ИМЕНИ. КОГДА ОН ПОЛУЧАЕТ МЯЧ, ОНИ МОЛЧАТ, «КАК РЫБА ОБ ЛЕД».



КВАДРАТИК В ЛЕВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ – ЭТО ТРЕНЕР НАШЕЙ КОМАНДЫ. ТЕПЕРЬ НАМ РАЗРЕШЕНО КОРРЕКТИРОВАТЬ ЕГО ВНЕШНОСТЬ.



стрелкой, куда хотим послать мяч, и регулируем силу удара. Кроме того, для угловых есть дополнительные опции. Например, при подаче на ближнюю штангу мы можем сделать навес или же отдать пас низом. Но больше всего вдохновляет подправленный AI. Защитники теперь ча-

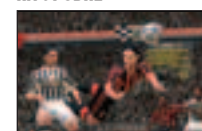
В UEFA Champions League 2004-2005 совершенно новая система подачи угловых и исполнения штрафных ударов.

ще устраивают искусственные офсайды, а нападающие совершают рывки в штрафную. Правда, отбор мяча для управляемых компьютером футболистов до сих пор невыполни-

мая задача. Бедолаги могут втроем бегать вокруг соперника, но жестко атаковать его и не подумают. Лишь сам игрок, взяв управление в свои руки, в состоянии сделать это.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



FIFA Soccer 2005

ХУЖЕ, ЧЕМ



Pro Evolution Soccer 4



Мнение босса – закон

В UEFA Champions League 2004-2005 мы должны были впервые увидеть игровой процесс, основанный на миссиях. Выглядит он весьма странно. У нашей команды есть босс, который появляется временами и ставит перед тренером (то есть перед нами) какую-то задачу. Например, выиграть следующий матч со счетом 2:0 или продать двух самых полезных нападающих! Причем мы обязаны ему подчиняться, что сводит на нет весьма интересную идею. Ну зачем, скажите мне, расставаться с Зиданом и заменять его второсортным игроком? Надеюсь, в новой FIFA у нас будет возможность самостоятельно принимать такие важные решения.



ВОЛШЕБНЫЕ СЛОВА

Надеюсь, у вас нет иллюзий: перед нами все та же FIFA 2005, но в новой обертке. Конечно, разработчики где-то что-то подправили, нарисовали несколько новых стадионов, добавили пару европейских команд, однако суть игры осталась той же. В Electronic Arts знают два волшебных слова, на которые клюнет миллионная армия футбольных фанатов – «Лига Чемпионов». Стоят ли они того, чтобы раскошелиться на «add-on» к FIFA? По мне, так лучше посмотреть «Лигу» по телевизору, а играть во что-то более увлекательное. Благо есть из чего выбирать. ■





Автор:
Spriggan
 spriggan@animag.ru



ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Zoo Digital
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Orbital Media
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
<http://zoodigitalpublishing.com/site/index.php?page=product&platid=6&id=13>

Racing Gears Advance

Что представляют собой сегодня изометрические гонки? Изделие Orbital Media отвечает на этот вопрос.

Жанр портативных гоночных игр неустанно развивается. Еще пару лет назад баблом правила GT Advance 3: Pro Concept Racing, а совсем недавно звание эталона плавно перешло к Ridge Racers для PSP. Казалось бы, кому они теперь нужны, преданья старины глубокой? У нас трехмерные глянцевые авто со свистом летают по безупречным трекам, бэкграунды пестрят анимированными объектами, а сколько кадров в секунду – не счастье! Однако любителям старомодных игр подфартило, ибо в Orbital Media работают люди, глубоко уважающие ретро-гонки. Ведь их Racing Gears Advance, изготовленная в стиле памятных RC Pro Am (NES) и Rock'n Roll Racing (MD, GBA), несказанно удивляет изометрической перспективой. Подобное решение было широко распространено в 8- и 16-битные времена – тогда разработчики редко создавали нечто вроде Outrun (MD) или Stunt Race FX (SNES). В играх для Game Boy Advance все-таки принят современный, устоявшийся на «старших» консолях вариант обзора – в большинстве из них камера подвешена позади автомобиля. RGA предлагает насладиться красотой спрайтовых трасс, позариться на крохотные модельки машинок, расслабиться за традиционно незатейливым уп-



равлением и, вслушиваясь в мелодичную музыку, развезжать. Но вот колесить-то как раз получается не особо весело. Формально все необходимые радости присутствуют: виражи, трамплины, запрятанные короткие пути, непогода и, конечно, приспособления для усложнения жизни соперникам – все на месте. Однако во время собственно гонки элементы взаимодействия оказываются неудачно – прохождение поворотов осуществляется совершенно безболезненно, и очень сложно иной раз «срезать» путь или насолить назойливому оппоненту, который возмутительно «сидит на хвосте». От игрока многого не требуется, поскольку для беззаботной поездки необходимо лишь аккуратно жать на крестовину (в крайнем случае, можно лениво пульнуть в виднеющуюся машину ракетой). Увы, извечная проблема гонок подобного плана не миновала и RGA: чувство скорости отсутствует как таковое. Сложно вспомнить изометрические гонки со зрелищными взлета-



ми на трамплинах и эффектными поворотами – динамикой геймплея всегда хвастали единицы. Но все нарекания возникают лишь при взгляде с высоты наших знаний об особо мажорных гоночных проектах. В рамках же своего поджанра игровой процесс совсем не плох. К счастью, все недочеты компенсирует система улучшений средства передвижения. Разумеется, нечто подобное мы видели и раньше, однако здесь она придает вялому процессу соревнований стимул – совершенствоваться действительно приятно. Появление Racing Gears Advance не может не радовать – игры полузабытой формации всегда привлекательны. Другое дело, что не стоит напирать на одну лишь аутентичность, забывая про нововведения и остальные аспекты. ■



АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖА НА



Smashing Drive

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ



Rock'n Roll Racing

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

Один из немногих представителей поджанра на GBA. Не выдерживает и раунда против «классики», но... Помните, кто рак на бер-рыбье?

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Классическое исполнение, знакомые марки автомобилей, неплохая графика, хорошее качество звука, несложное управление, обилие трасс.



Минусы:

Отсутствие драйва, незахватывающий многопользовательский режим, не наблюдается принципиальных различий между трассами. Игра быстро истощает себя.

Числа

В Racing Gears Advance припасено: дюжина гонщиков, столько же машин (лицензированных!), двадцать пять уникальных трасс (плюс различные погодные условия для каждой) и восемь орудий для борьбы с оппонентами, а наслаждаться всем этим могут до четырех игроков одновременно.



МИРОТВОРЦЫ ВОЗМЕЗДИЕ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
ураганные боёвки

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

«Миротворцы: Возмездие».
Последний боевик студии Novalogic!

Фирма «1С»: 123056 Москва, в/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:
Марина Петрашко
baqheera@gameland.ru



Parkan II

О нем почти забыли, его имя стало легендой. А он выжил и вернулся.

Космос завораживающе прекрасен. Он огромный, разноцветный, сверкает мириадами огней – ни дать ни взять праздничная иллюминация. Человечество давно уже не мнит межзвездное пространство ледяной бездной, смертоносной пустотой. Теперь небо кажется таким же доступным, как загородная дача. По крайней мере, в этом уверены многочисленные фантасты, сочиняющие космические оперы, а вслед за ними и разработчики игр на те же темы. Разумеется, во вселенной есть и опасности, но исходят они, как и везде, от человека и его необдуманных поступков (в широком смысле – от деятельности разумных рас), а к суровым условиям люди припророчились с помощью защитных технологий. В будущем можно будет запросто слетать и полюбоваться на красивую туманность, как сейчас ходят смотреть на салют. Жаль, что самые роскошные, по слухам, виды открываются в секторе Лентис, а он с некоторых пор недоступен.

ОТСЮДА ПОПОДРОБНЕЕ

Звучит уж больно знакомо? Все правильно, вашему взору вновь открывается вселенная Parkan. В 1997-ом году эта игра, симулятор космического пилота, произвела фурор. С тех пор вышло две стратегии, основанных на событиях той истории, но продолжения основного сюжета все не было. Поклонники решили, что главный герой успешно



ДАЖЕ ЖАЛКО РАССТРЕЛИВАТЬ ТАКУЮ КРАСОТУ. ВПРЧЕМ, НЕ ПЕЧАЛЬТЕСЬ, КРАСОТЕ НИЧЕГО НЕ БУДЕТ. В БОЛЬШИНСТВЕ СЛУЧАЕВ ОНА ВЕЧНА, ТО ЕСТЬ НЕУНИЧТОЖИМА.

спас мир, на чем все и закончилось. Оказывается, нет.

ДЕЛО РУК САМИХ УТОПАЮЩИХ

Что-то он там напортил, грозный пилот корабля-бумеранга. Вроде бы, он еще в конце первой части расправился с главнодедом в закрытом тайнственными силами секторе космоса. Но корабль свой потерял. Сам едва выжил. Вдобавок, замкнутая область Вселенной не только не уменьшилась, но со временем все сильнее начала расширяться, и никто не знал, что делать. Но тут ученые наконец придумали что-то полезное, а именно – машину времени. Машинка,

правда, вышла маломощная – вернуться в 21 век и допросить гейм-девелоперов, что это они такое напридумывали, не получилось бы. Зато стало возможным отправить сознание пилота назад во времени в собственное тело – в надежде, что он разберется, какие ошибки на совершал.

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

В нагрузку – ум хорошо, а два лучше – герой получил подсадной искусственный интеллект (персонаж, меж-

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	space sim / action / RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	«Никита»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт), 4 Гбайт HDD

ОНЛАЙН:
http://www.parkan.ru

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **8.5**

Наше резюме:

Берите и играйте. Даже если вы не любите игры подобного жанра, на любую планету этого мира стоит спуститься, чтобы увидеть и умереть.



Алло, алло!

Музыкальное оформление весьма разнообразно. Каждому типу планет соответствует свой набор композиций на все случаи – для битвы, мирного исследования планеты и так далее. Немного подкачала озвучка – у нашего интеллекта-симбионта голос какой-то абсолютно несерьезный, а слышим мы «помощницу» чаще всего.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Огромная вселенная, замечательный дизайн планетарных ландшафтов, богатый событиями мир с интересной, продуманной предысторией.

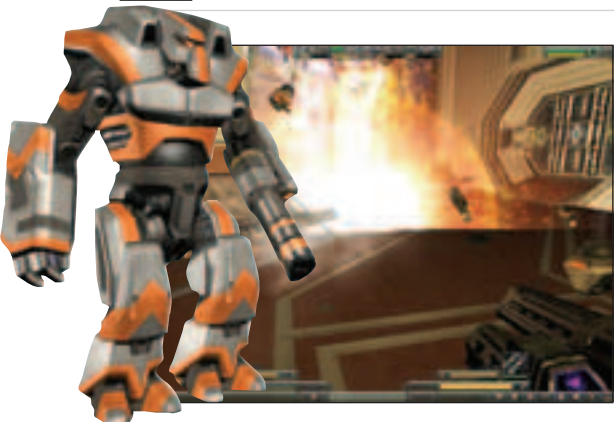


Минусы:

Не слишком удачный голос интеллекта-симбионта, скромный дизайн человекообразной части дроидов, сюжет типа «исправь ошибки прошлого».

Чемпионат по стрельбе

Физика драк на планетах отличается завидным реализмом: после расправы с врагами остается куча обломков, и если вы пальнете по ним, они красиво и весьма натурально полетят в разные стороны. Постаравшись, можно «загнать» какую-нибудь деталь за горизонт или отправить ее высоко в небо, и она будет красиво падать оттуда.



ДИЗАЙН И ФОРМА РОБОТОВ ПОЗВОЛЯЮТ ИМ ЭФФЕКТИВНО ДРАТЬСЯ В УЗКИХ КОРИДОРАХ.





ВНУТРЕННОСТИ КОРАБЛЯ, НА КОТОРОМ МЫ В ДАННЫЙ МОМЕНТ ЛЕТАЕМ, ДОСТУПНЫ ТОЛЬКО В СЛУЧАЕ ВЫСАДКИ ИЛИ ВЗЯТИЯ ПРОТИВНИКА НА АБОРДАЖ. ПЕРЕД ЗАХВАТОМ МОЖНО ПОБЕГАТЬ ПО КОРИДОРАМ, ПОДЗАРЯДИТЬСЯ.

ду прочим, так накачан наноботами и генными модификациями, что и человек-то его можно назвать лишь с натяжкой). Интеллект у него девичий, основан на воспоминаниях некогда знаменитой женщины-пилота, трагически погибшей. Умеет взламывать электронные механизмы, брать их

под свой контроль, а также давать полезные советы. Из других существенных приобретений – сам Parkan, чудо-корабль. Правда он будет нашим недолго – согласно сюжету первой части, его у нас отнимут, и придется немало потрудиться, чтобы получить его назад.

ЛЕТИМ, КУДА ЗАХОТИМ

Не забывайте, мы в космосе. Какие у него основные особенности? Правильно, он трехмерен и бесконечен. Мы, правда, путешествуем по ограниченному сектору (барьер, вы помните?), но все равно в нем 500 звездных систем по несколько звезд

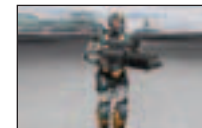
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Parkan

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Battlecruiser Millennium: Gold Edition



в каждой. И никаких «стенок» между ними! Проверить это довольно сложно – все-таки от одной звезды до другой уйма световых лет, но разработчики клятвенно заверяют, что если вы, запустив игру, зажмете кнопку W и уедете в месячную турпоездку на Мальдивы (вариант – отправитесь автостопом по Галактике), к вашему возвращению звездолет будет по-прежнему лететь вперед. Разумеется, никто и не планирует таким образом удлинять геймплей – к любой известной звездной системе корабль в состоянии совершить гиперпрыжок, а к любой планете подтянуться на автопилоте. Зависание в космосе без горючего вам, кстати, не грозит – топливо тратится только на гиперпереходы.

Дизайнер по прозвищу «Хаббл»

Космос, как уже говорилось выше, сияет разноцветными красками. Больше всего это похоже на «Космических рейнджеров 2», но здесь мы видим красоту вселенной непосредственно глазами пилота, сквозь стекло кокпита. А трехмерные корабли в разы усиливают эффект присутствия. Кстати, на фоне россыпи светлых точек темные силуэты кораблей лучше видно. На форуме, во время обсуждения игровых скриншотов, кто-то из посетителей бросил небрежно, что, мол, воспользоваться фотографиями с космического телескопа каждый может. Разработчики долго смеялись. Теперь дизайнер, нарисовавший туманности и облака, носит гордое прозвище «Хаббл».



СТОЙ, СТРЕЛЯТЬ БУДУ!

Спокойно полетать, особенно вблизи планет, нам не дадут здешние обитатели-дройды. Драться придется с самого начала игры. Вариантов много: можно ловко отстрелить отдельные части (двигатель или пушки), сделав вражеский корабль беспомощным, а



ВОТ ОН, ЛЕГЕНДАРНЫЙ КОРАБЛЬ. ТЕПЕРЬ ОН ВЫГЛЯДИТ ИМЕННО ТАК.

АВТОПИЛОТ ВЕДЕТ ВАС, КУДА ПРИКАЖЕТЕ. МАЛЕНЬКАЯ ТОЧКА НА ЗВЕЗДНОМ КОВРЕ ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ОГРОМНУЮ ПЛАНЕТУ ПЛАВНО, БЕЗ РЫБКОВ.

Сила есть, и ум на месте

Без сомнения, андроиды – достойные боевые противники. Когда я однажды атаковала одинокого робота, тот с воплем «На помощь!» ускакал в лифт и вынырнул этажом ниже. Я, конечно, последовала за ним и напоролась на полдюжины враждебных дроидов. Прием, правда, не новый, но действенный – расслабляться нельзя.



ЕСЛИ У ВАС НЕ РАЗВИТО ПРОСТРАНСТВЕННОЕ ВОБРАЖЕНИЕ, ПРИДЕТСЯ ТУГО – «ДНА» НЕТ, КОРАБЛИ КРУЖАТ ДРУГ ВОКРУГ ДРУГА КАК ЗАБЛАГОРАССУДИТСЯ... РАЗВЕ ЧТО ПЛАНЕТА ПОМОЖЕТ ВАМ ХОТЬ КАК-ТО СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ.



Да будет свет!

Все проблемы с изменением состояния персонажа и перемещением предметов разработчики решили в духе стильного минимализма – с помощью световых столбов. Подзарядить оружие? Пожалуйста – в синий столб. Телепортироваться – в зеленый. Подбираемые на складах предметы также растворяются в световом телепорте.



если он явно мощней вашего – взять его на бордаж и устроить Doom в коридорах космической посудины. Если воевать желания нет, не грешно и удрать, переключив максимум энергии, вырабатываемой кораблем, на щиты. Вообще, это удачное решение – конфигурацию корабля позволяется менять на ходу. В зависимости

от распределения энергии усиливается щит, увеличивается мощность орудий или возрастает скорость. Очень полезно, особенно когда родной суперкорабль пропадет и придется летать на позаимствованных у местных дроидов маломощных «пылесосах». Постепенно, конечно, разные апгрейды можно будет выторговать, отвое-

Распределяя энергию, можно усилить щит, увеличить мощность орудий или скорость корабля.

вать или украсть (наш интеллект-симбионт – спец по этой части). Но для этого в прямом смысле придется спуститься с небес на землю.

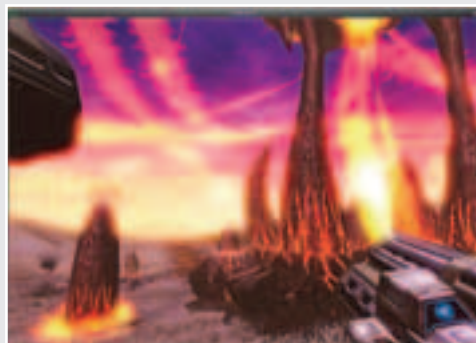
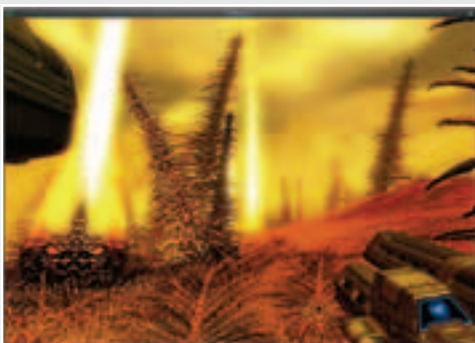
ЗЕЛЕНАЯ, ЗЕЛЕНАЯ ТРАВА...

А на земле, то есть на планете, вас гарантированно ожидает очень красивый пейзаж. Бывают ландшафты, похожие на земные, – с елочками, цветочками и прочими атрибутами ностальгии. Бывают непохожие совершенно – с парящими в воздухе полупрозрачными медузами и холмиками блестящего желе в качестве придорожных лопухов (большой лич-

ный привет Хаяо Миядзакки от разработчиков). Более-менее одинаково выглядят только базы дроидов, возле которых мы приземляемся. Все правильно, они же роботы, творческих способностей у них нет. Кстати, напоследок о творчестве. Как бы это сказать... Игра производит впечатление плода... очень творческих усилий. И вместе с тем, у этого порыва вдохновения были достаточно четкие пределы, позволившие в разумный срок создать сбалансированную игру. Потеряться на ее бескрайних просторах игрок может только по личной инициативе. ■

Лики Паркана

Приземлиться на очередную планету стоит хотя бы ради того, чтобы лишний раз полюбоваться местной флорой. Вы не увидите только полностью покрытых водой миров. Говорят, плавать по ним было неинтересно и их убрали. Ну и пусть! В конце концов, вылизывать проект можно бесконечно, но лучше – выпустить игру в срок.



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, закупок
и розничной работы
в сети «1С МультиМедиа»
обращайтесь в Центр «1С»
123095, Москва, ул. 84, д. 1
Складская кв. 27.
Тел.: (800) 707-00-87
Факс: (095) 691-44-67
www.1c.ru, www.1c.ru



ПАРКАН



Бои в космосе,
на поверхности планет
и внутри космических
кораблей

Огромная игровая
вселенная, более 500
планетарных систем

Современный,
производительный
графический движок

Широчайшие
возможности для игрока:
сражения, торговля,
локальная политика...

Оригинальный сюжет,
большое количество
разнообразных миссий

Выход игры запланирован
до конца 2004 года





Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	turn-based tactics
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	DreamCatcher Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Wargaming.net
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500 МГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт), 1.5 Гбайт HDD

ОНЛАЙН:
<http://www.phantomrenaissance.com>



Massive Assault: Расцвет Лиги (Domination)

Можно ли сделать идеальный варгейм еще лучше? Если постараться, то да. А усердия и усидчивости разработчикам из Wargaming.net не занимать.

Давайте без лишних слов перейдем к делу. Вам нравятся шахматы? Ну, вы хотя бы понимаете, что происходит на квадратах черно-белой доски? Можете сказать, почему контроль открытой линии чрезвычайно важен? Готовы согласиться с утверждением, что качественное преимущество зачастую важнее количественного? Если на все эти вопросы вы отвечаете «Нет!», пожалуй, стоит перелистнуть перелистнуть пару страничек и почитать про какие-нибудь менее заумные проекты.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА

Это не снобизм, а констатация факта: Massive Assault, равно как и ее продолжение «Расцвет Лиги», – игры, заставляющие поскрипеть мозгами. Отдохнуть, разгрузить голову после напряженного рабочего дня не получится – здесь надо мыслить, причем нестандартно. Сравнение с древней индийской игрой отнюдь не случайно. В «Расцве-



те Лиги», как и в оригинале, вам придется по доске-карте передвигать фигурки-юниты в пошаговом режиме, стараясь загнать противника в матовую ловушку. На месте и институт секретных союзников: некоторые из держав выступают либо на вашей стороне, либо на стороне неприятеля, но до поры до времени сохраняют нейтралитет. Ваша задача «открыть» их в самый неподходящий для соперника момент и ловко зайти с тыла или же взять врага в кольцо. Подконтрольные государства каж-



дый ход приносят фиксированный доход, который можно потратить на закупку юнитов, а в качестве защиты от вторжений причитаются небольшие средства для организации партизанского сопротивления. Побеждает тот, кому подвластно больше стран. Вот так в двух словах можно описать игровой процесс обеих частей Massive Assault.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **9.0**

Наше резюме:
Лучший пошаговый варгейм приоткрыл двери для обычных, неискушенных в тактике игроков и укрепил свои позиции.



БОЕВЫЕ ВЕРТОЛЕТЫ СОЮЗА СЛАБОВАТЫ «ЗДОРОВЬЕМ», ЗАТО ОЧЕНЬ БЫСТРЫ.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Дикой силы графический движок, масса различных режимов, отличный саундтрек, сбалансированный и бесконечный геймплей, месячный доступ к онлайн-сервису.



Минусы:

Пара сюжетных промахов, корявенькая озвучка, все еще некоторая хардкорность игрового процесса.

Советы новичкам

Разработчики включили в дистрибутив электронную версию объемистого руководства пользователя. Не поленитесь и прочтите хотя бы описания клавиш управления. Важно знать, что левый Ctrl подсвечивает гексагональные «клетки» на поверхности планеты, а при зажатом Shift'е можно увидеть все вражеские юниты, способные атаковать место, на которое наведен курсор мыши.



В РЕЖИМЕ КАРЬЕРЫ ПЕРСОНАЖ ЗА ПОБЕДУ НАД ПРОТИВНИКАМИ ПРИОБРЕТАЕТ УНИКАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ. ЕГО АРМИЯ КРЕПЧЕАТ ОТ БОЯ К БОЮ.



В СЦЕНАРИЯХ НА МАКСИМАЛЬНОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ, КАК И В ШАХМАТНОЙ ЗАДАЧКЕ, НЕОБХОДИМО НАЙТИ ЕДИНСТВЕННОЕ ВЕРНОЕ РЕШЕНИЕ.



В РЕЖИМЕ «ШТУРМ» РЕШАЮЩЕЙ ЯВЛЯЕТСЯ ФАЗА ВЫСАДКИ ВОЙСК. ОШИБКА НА ЭТОЙ СТАДИИ ЧРЕВАТА ПРОВАЛОМ ВСЕЙ ОПЕРАЦИИ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

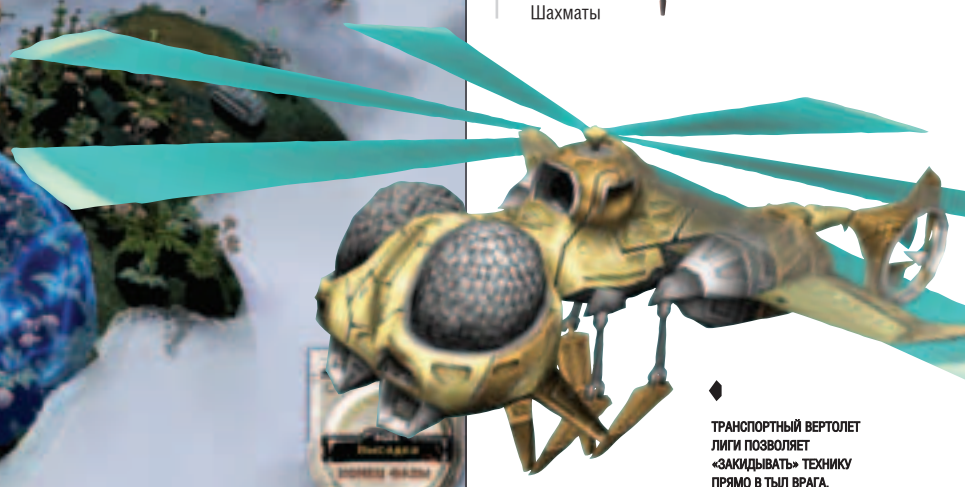


Massive Assault

РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ



Шахматы



ТРАНСПОРТНЫЙ ВЕРТОЛЕТ ЛИГИ ПОЗВОЛЯЕТ «ЗАКИДЫВАТЬ» ТЕХНИКУ ПРЯМО В ТЫЛ ВРАГА.

Еще одна аналогия с шахматами: в оригинале юниты каждой из противоборствующих сторон различались по внешнему виду, но функционально были одинаковыми. Белые и черные? В нашем случае красные и зеленые. Сотрудники Wargaming.net решили свернуть с этой дорожки: кое-какая добавленная в сиквел техника действительно уникальна. Скажем, у Союза вертолеты боевые, у Лиги транспортные. Быстроходные

подлодки демократических сил незаменимы на водных просторах, а платформы позволяют перемещать неповоротливые юниты в полной боевой готовности на внушительные расстояния. Революционеры дают мощью – буллфроби и левиафаны обладают прекрасными показателями защиты и атаки. Последствия таких радикальных изменений еще предстоит оценить. В сингле все выглядит как нельзя лучше, благо AI не

шибко давит на игрока, а вот как это отразится на многопользовательских боях пока непонятно. По первым впечатлениям кажется, что баланс отлажен, но дабы разглядеть микроскопические дырки, необходимо закончить хотя бы пару десятков сражений с живыми противниками.

ВАРГЕЙМЕРСКИЕ СТРАСТИ

Отрадно, что разработчики внимательно отнеслись к критике. Помнит-

ся, в обзоре оригинального Massive Assault коллега Зонт сетовал на отсутствие вменяемого сюжета. Девелоперы провели работу над ошибками и выдали на гора две душешипательные истории (по числу кампаний) – от лица курсанта Союза и принципа Лиги. Война железных монстров ныне в буквальном смысле одушевлена за счет диалогов между командирами той и другой армий. Оставаясь в рамках жанра, сценаристы сумели раскрыть как лучшие человеческие качества, так и слабости: фанатизм, великодушие, храбрость, трусость, предательство... Здесь есть место даже любовным интрижкам: без роковых женщин и, по совместительству, боевых товарищей дело, естественно, не обошлось. Временами межмиссионные сценки «у микрофона» выглядят великолепно, порой же... Инструктор-ветеран Джон Рейнольдс, грудь в медалях, не поморщившись, выслушивает наглое

Сетевые баталии



Каждый покупатель лицензионной версии «Расцвета Лиги» автоматически получает бесплатный месячный доступ к онлайн-сервису, организованному наподобие Massive Assault Network (MAN) – интернет-версии оригинала. Чтобы поиграть в сети с живыми соперниками необходимо всего лишь заполнить форму профайла. Интересно, что MAN и онлайн-служба сиквела функционируют на одном сервере, но у каждого из них отдельная база. В ближайшем будущем разработчики собираются объединить и тех и других пользователей в рамках единого интернет-сервиса.



ПАНОРАМНЫЙ СКРИНШОТ В ИГРЕ ВАМ СНЯТЬ НЕ УДАСТСЯ. СПАСИБО РАЗРАБОТЧИКАМ, ДАВШИМ НАМ ВОЗМОЖНОСТЬ ОЦЕНИТЬ МАСШТАБНОСТЬ СРАЖЕНИЙ «РАСЦВЕТА ЛИГИ».

Клановые разборки В Massive Assault Network игроки могут участвовать в клановых войнах. Локальные стычки происходят на картах, включенных в игру, а за глобальным положением дел следит опытный модератор. Лидер клана определяет общую стратегию, остальные члены команды претворяют ее в жизнь. Надеюсь, этот режим будет перенесен и в «Расцвет Лиги».



ПТЕРОШИЛД – НАДЕЖНАЯ ЗАЩИТА ОТ АВИАЦИИ ВРАГА.



В МИССИЯХ КАМПАНИИ НЕОБХОДИМО СОХРАНИТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ РЯДОВЫХ ЮНИТОВ (КОМАНДИРСКИЕ ВООООЩЕ ТЕРЯТЬ НЕЛЬЗЯ). ЧАСТЕЧНО ПОБЕДА НАД ПРОТИВНИКОМ НЕ ОЗНАЧАЕТ ЕГО РАЗГРОМ: АКТИВИРУЕТСЯ СКРИПТ, И У ВАС В ТЫЛУ НЕОЖИДАНО ВЫСАЖИВАЕТСЯ СВЕЖАЯ ГРУППИРОВКА.

заявление зеленого салаги Джима Олдриджа: «Курсант считает, что вы также не на своем месте, сэр!» и невозмутимо вопрошает: «Где же, по вашему, мое место, курсант?». И что, вы думаете, отвечает ему выскочка? «Полагаю, гарнизонный свинарник – как раз то, что надо, сэр!» Возникает вопрос: может ли вообще победить армия, где махровым цветом расцвело такое панибратство? Возможно, это все ерунда. Ну на кой варгейму красивый, безупречный сценарий? Однако моя чуткая, пропитанная флюидами ролевых сюжетов душа протестует. В конце концов, тему войсковых отношений можно было обыграть более тонко, не превращая армию в балаган.

СИНГЛ – КУРС НОВИЧКА

Впрочем, вся сила «Расцвета Лиги» в геймплее. Боюсь даже думать, сколько требуется времени, чтобы досконально изучить все режимы. Два набора «шахматных» задачек-этудов

Поймите, «Расцвет Лиги» – не убийца времени. Эта умнейшая, интеллигентная тактическая игра вгрызается в мозг с такой силой, что глаза на лоб лезут.

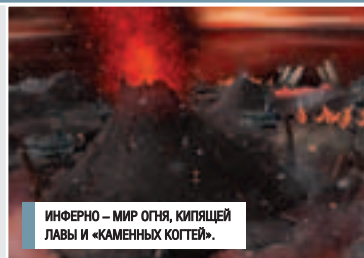
(кампании) дополняются отдельными сценариями. «Штурм» позволяет почувствовать себя настоящим военачальником. Генералитет ставит задачу и отдает под ваше командование внушительную армию (точнее выделяет средства на покупку юнитов). Любители вселенских побоищ будут довольны. Карьера – модное нынче заигрывание с ролевыми элементами. Для кого-то (признайтесь, и для вас тоже) прокачка персонажа является наивысшим наслаждением. И, наконец, «мировая война» – классический режим Massive Assault с раскрытием секретных союзников. Приятное известие: игра стала более дружелюбна к новичкам. Способствуют этому три уровня сложности. На-

чинать знакомство с «Расцветом Лиги» надо с низшего. Опытные полководцы могут какое-то время потренироваться на максимальном. Улучшенный искусственный интеллект здорово справляется с тактическим взаимодействием, но стратегически несостоятелен. Недоработка? Скорее стандартная особенность – любому игроку необходимо самоутвердиться, и авторы проекта прекрасно это понимают. Отнеситесь к AI снисхождением. Сингл «Расцвета Лиги» следует расценивать как подготовку к батальям с живыми противниками и набор интересных задачек, способствующих развитию нестандартного мышления. Поверьте человеку, полгода играющему в Massive Assault

Network, – во всей красе проект раскрывается лишь в многопользовательских режимах. Последних, кстати, три штуки: «хот-сит», LAN и Интернет. Затягивает надолго... Колоссальный проект! Я с ужасом осознаю, что не успел рассказать и половины из того, что хотел. Надо было пройтись по озвучке (неправильные ударения – это отыгрыш роли безграмотных вояк?), обратить внимание на отличнейшую графику и в который раз напомнить о камере, обученной в эффектном замедлении кружить над местом гибели особо важного юнита. Хотя зачем останавливаться на нюансах? Несмотря на пару недостатков, «Расцвет Лиги» – идеальный варгейм, и это главное! ■

Место действия

Любая из карт «Расцвета Лиги» сделана, что называется, вручную и с любовью. В игре нет редактора, и, наверно, это даже к лучшему: фанаты вряд ли смогут так вылизать каждый свежесозданный мир. Воистину главное – не количество, а качество. Кстати, разработчики собираются перенести все карты из оригинала в сиквел.



ИНФЕРНО – МИР ОГНЯ, КИПЯЩЕЙ ЛАВЫ И «КАМЕННЫХ КОГТЕЙ».



«ГРОМ» – ОРБИТАЛЬНАЯ ВОЕННАЯ СТАНЦИЯ, ПОСТРОЕННАЯ НА БОЛЬШОМ АСТЕРОИДЕ.



МИДГАРД – ЦАРСТВО ЛЬДА И ВЕЧНОЙ МЕРЗЛОТЫ.

СУДЬБА КОРОЛЕВСТВА – В ТВОИХ РУКАХ!

Более 5 миллионов копий
продано во всем мире!

THE SETTLERS НАСЛЕДИЕ КОРОЛЕЙ



Воздвигни и наполни жизнью огромный город – в твоём распоряжении более 70 различных строений.



Повелевай шестью героями и различными родами войск, используя широчайшие возможности стратегического командования.



Смена погодных условий влияет на игровые возможности – разумно пользуйся этим, чтобы получить преимущество над противником.



www.thesettlers.com

PC DVD
BOX



www.nd.ru



UBISOFT



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/stealth
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	K2/From Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
<http://www.sega.com/gamesite/tenchu>

Tenchu: Fatal Shadows

Как в анекдоте: «Все проходит, но кое-что застревает». Tenchu, например, застрял.

Все в новой Tenchu кричит о том, что это копейная поделка, которую пять человек «слабали» на коленке за месяц и продают только благодаря именитому названию и смазливим девичьим личикам на коробке. Вместо мирового вступительного ролика, открывавшего Tenchu: Wrath of Heaven, показывают сомнительное видео, слепленное из отрывков геймплея и заставок на движке – «мейд ин соседний сарай». Вместо заставки перед первой миссией – последовательность картинок. Вместо заставки перед второй миссией – та же последовательность картинок. И перед третьей – так же сменяют друг друга грозные рисованные самураи. И только диктор-работяга каждый раз по-новому плачет о судьбе феодальной Японии и нелегкой жизни девушки-ниндзя. Прочие способы сэкономить: не делать дополнительных декораций для заставок на движке, задействовать в них игровые модели. Нанять студента-фрилансера, который за вечер сделает анимацию во все заставки, лицевую в том числе. Использовать каждый уровень по два раза: сначала его нужно будет пройти за одну, потом за другую героиню. Сделать неинтерактивную обучающую миссию, пустив текст внизу бегущей строкой. Не тронуть ни одной строчки кода, не менять AI, сделать спецэффекты в «Фотошопе». Да, это все о ней, о Tenchu: Fatal Shadows. Игра фантастически дешево выглядит и может



КРЫША – ЕДИНСТВЕННОЕ ВСЕРЬЕЗ БЕЗОПАСНОЕ МЕСТО. САМУРАИ СЮДА НЕ ЛАЗЯТ.

обмануть внешним видом только того, кто не видел Tenchu: Wrath of Heaven и не понимает, что не изменилось ни-че-го. Будь под рукой рецензия на Wrath of Heaven, вступительный абзац можно было бы скопировать и подмена осталась бы незамеченной. Рецензии нет, поэтому пишу по новой: Fatal Shadows – stealth/action с ниндзя в главной роли. Самое верное сравнение – Splinter Cell в средневековой Японии, с той разницей, что в Tenchu нет единственного маршрута, всегда приводящего к цели. Вы, воин-тень, один на один с картой, на которой помечена цель. Как доб-

раться, как обойти самураев, как заколоть неудобного стражника и где спрятаться, когда самый зоркий охранник завидел на крыше черный силуэт, – ваша забота. Если захотеть, многие уровни можно пробежать напрямую, быстро-быстро, перескакивая через попадающихся воинов. Если играть серьезно, то темнота, тишина и ножом в горло – ключ к успеху. Когда ниндзя набрасывается на беззаботного врага, тот умирает мгновенно, в красивой зас-

ВЕРДИКТ

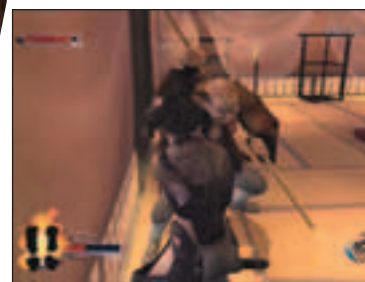
ВАША ОЦЕНКА:

5.5



Наше резюме:

Сериал Tenchu – в застое. Без перестройки, путча и реформ ему отсюда не выбраться.



Мультиплеер

Еще одно подтверждение того, что Tenchu: Fatal Shadows была сделана на коленке: из игры исчезла поддержка split-screen. Теряемся в догадках, чем он не потрафил разработчикам, но факт остается фактом. В Wrath of Heaven можно играть вдвоем. В Fatal Shadows играть вдвоем нельзя.

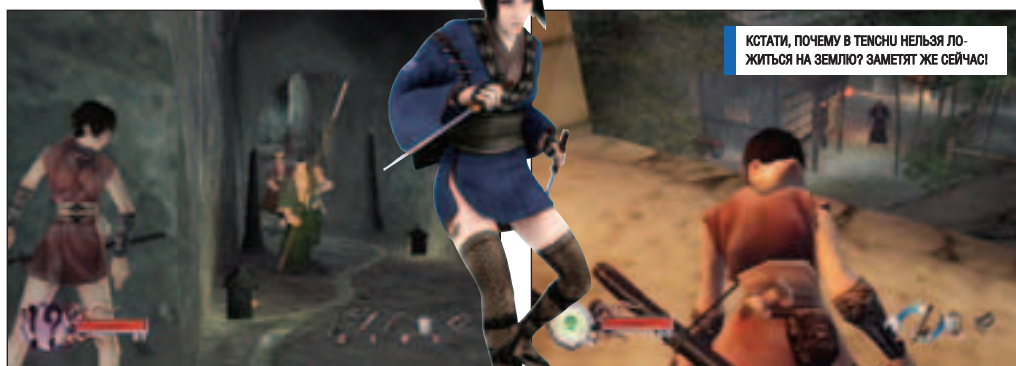
Глас народа

Редактор сайта GameSpot.com Грег Касавин выставил игре 6.4 балла из 10, за что разгневанные фанаты Tenchu назвали его (и прочих плохо отзывавшихся об игре журналистов) «полными козлами», «отвратительными рецензентами» и заявили, что «описались от смеха, читая его обзор». Уважаемые читатели, будьте бдительны.



КЛУТ И ПРЯНИК

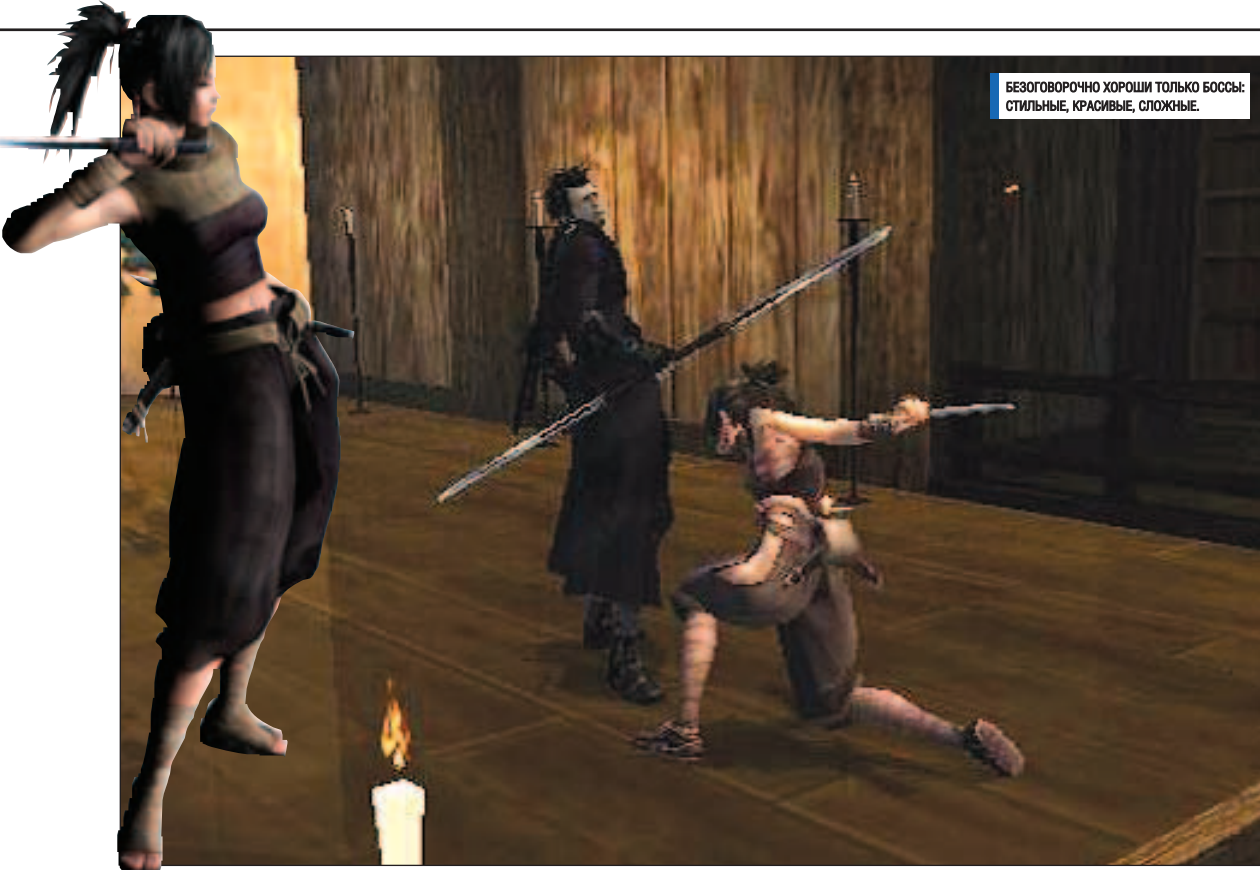
- Плюсы:**
Необычный взгляд на старую как мир парадигму stealth-геймплея, японская звуковая дорожка.
- Минусы:**
Вторичность игры, надоевший набор оружия, приемов и ударов, безнадежный AI, Неудобное управление, мерзкая камера.



КСТАТИ, ПОЧЕМУ В ТЕНЧУ НЕЛЬЗЯ ЛОЖИТЬСЯ НА ЗЕМЛЮ? ЗАМЕТЯТ ЖЕ СЕЙЧАС!



Tenchu: Fatal Shadows



БЕЗОГОВОРЧНО ХОРОШИ ТОЛЬКО БОССЫ: СТИЛЬНЫЕ, КРАСИВЫЕ, СЛОЖНЫЕ.

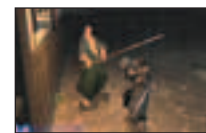
АЛЬТЕРНАТИВА

КУДА ХУЖЕ, ЧЕМ



Metal Gear Solid 3

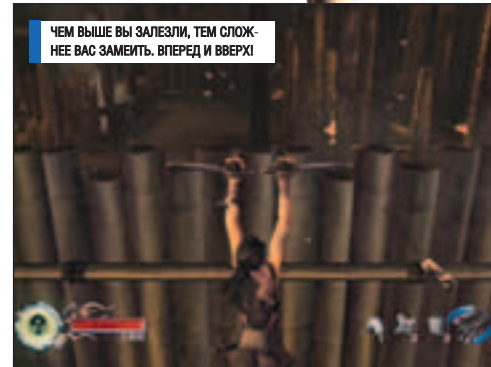
ХУЖЕ, ЧЕМ



Tenchu: Wrath of Heaven



ЧЕМ ВЫШЕ ВЫ ЗАЛЕЗЛИ, ТЕМ СЛОЖНЕЕ ВАС ЗАМЕНИТЬ. ВПЕРЕД И ВВЕРХ!



тавочке. Такое насилие называется stealth kill; оно не только помогает легко и непринужденно расправляться с врагами, но также приносит свитки, за которые между миссиями можно приобрести навыки (к примеру, бег по стене). Чуть ли не единственное нововведение сиквела – двойные stealth kill, но нам кажется, что их придумали специально для пресс-релизов, а еще режима обучения. Более в игре мы ни разу не видели двух самураев, специально стоящих рядом и ожидающих смерти от вашей руки... Сюжет Fatal Shadows также незамысловат – он повествует о том, как одна ниндзя забрела в горящую деревню, а вторая подумала, что она виновата в гибели родичей. Весь остаток игры девушки выясняют, кто виноват и что с ним сделать. Все хорошее, что есть в Fatal

Shadows, унаследовано от Wrath of Heaven. Все плохое, что есть в Fatal Shadows, унаследовано от Wrath of Heaven. С одной стороны, в игре замечательно воссоздана средневековая Япония: узкие улочки, невысокие домики, замки феодалов, самурай-стражники и красавицы-гейши. С другой стороны, движок едва ли изменился со времен самой первой Tenchu: Stealth Assassins, вышедшей еще на PS one. Камера, о необходимости работы над которой твердили все без исключения рецензенты любой части Tenchu, не исправлена до сих пор и точно так же упирается в углы, путается в коридорах и не способна взять нужный ракурс. С ней нужно бороться, и укрощение строптивой – первейший навык ниндзя из Fatal Shadows. Искусственный интеллект, который раньше называли

Все хорошее, что есть в Fatal Shadows, унаследовано от Wrath of Heaven.

схематичным, теперь выглядит лишь тупым: стоит вам метнуть звездочку в охранника – и он хватается за горло, оглядывается, идет искать лазутчика и через минуту забывает о существовании шпиона. Командных действий со стороны таких буратинок ждать не приходится, и лучший метод переждать опалу – залезть на крышу, куда самураи не дотянутся. Управление (слыхано ли?) не позволяет присевшей ниндзя двигаться по диагонали. Стоящей – можно, а присевшей – нельзя. Только вперед-назад, вправо и влево. «Присесть» и «прижаться к стене» – на одной кнопке, и вы представить себе не можете, сколько раз девчонка будет

приседать около стены, когда вам нужно совсем не это. День ото дня игры развиваются, становятся красивее, интереснее и умнее. Сравните хоть Snake Eater и первый Metal Gear Solid – небо и земля! Другой сериал у всех на устах, Devil May Cry, сделал неверный шаг, но оправился и снова стал писанным красавцем (подробности – в следующем номере). И только Tenchu стоит на одном месте и не думает с него сдвигаться. Ходят слухи, что From Software копит деньги на четвертую часть Tenchu и выпускает такую несуслаицу, как Fatal Shadows, только чтобы подзаработать. Пусть так. Придем – проверим. ■



ДВЕ ГЕРОИНИ НЕ ОДИН РАЗ ВСЕРЬЕЗ ПОВЗДОРАТ.

ВСЕ ОБЫЧНЫЕ ОРУДИЯ НИНДЗЯ НА МЕСТЕ. НОВЫХ – КОТ НАПЛАКАЛ.



Автор:
Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru



Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Пока владельцы PC и «больших» консолей только ждут Chaos Theory, на N-Gage игра уже поступила в продажу.

Последний раз мы поймали Сэма Фишера за руку на поле битвы N-Gage, когда он по традиции спасал мир в двухмерном сайд-скроллинге. В случае с портативными консолями разработчики обычно сталкиваются с большим числом ограничений, но на сей раз Nokia дала карт-бланш Gameloft, и новая часть походов шпиона «которого-все-знают» представлена в полном 3D. Такой подход позволил создателям сохранить шарм и обаяние консольных версий, невзирая на жесткую нехватку ресурсов N-Gage. В мире, к счастью, редко бывает спокойно, поэтому для Сэма всегда найдется работенка. Причем не особо пыльная –

арсенал, как знаете, не уступает гаджетам Джеймса Бонда. Фишер с удовольствием похвастается новыми движениями и расширенным арсеналом. Наскучит палить из пистолета по врагам – применяйте другие, более изощренные методы splinter cell-style. Подкрадывайтесь к противникам сзади – используйте их в качестве живых щитов или беспощадно перерезайте глотки. Анимация на уровне, благодаря чему все движения правдоподобны. Расправляйтесь с супостатами так, как вам нравится, так, как вас этому учили в консольных версиях. На каждом уровне имеются первичные и вторичные цели: от убийства высокопоставленных лиц до зауряд-

ного шпионажа. В арсенале появился боевой нож, а также камера, которую можно крепить на стены или потолок и использовать в качестве третьего глаза. Если какой-нибудь везунчик будет проходить в пределах видимости, выпустите парализующий газ. Один из запомнившихся приемов – выбивание дверей ногами. Если с другой стороны стоит охранник – нокаут обеспечен. Хотя для ценителей тишины предусмотрена возможность поиграть с отмычкой. Графический движок на удивление хорошо справляется с поставленными задачами. Дорогого стоит динамическое освещение, без реализации которого можно было бы забыть об очках ночного видения. Если вы переживаете за трехмерность на N-Gage – не стоит. Игра выглядит как проект для PS one, запущенный на высоком разрешении. К картинке на небольшом экране консоли придраться практически невозможно, при этом игра стабильно выдает 20 кадров в секунду. В Chaos Theory действительно есть на что посмотреть – такие игры обычно становятся планкой, ниже которой опускаться уже не солидно. Одиночный режим увлечет вас надолго. Но одна из прелестей – мультиплеерный режим с возможностью кооперативной игры. Предусмотрен и deathmatch под названием Spies vs. Spies, поддерживающий до четырех игроков. Поддержка N-Gage Arena представлена в сводных таблицах лучших игроков. В будущем планируется размещение дополнительного контента для игры онлайн. ■

ПЛАТФОРМА:	N-Gage
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Gameloft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	N-Gage

ОНЛАЙН:
<http://www.gameloft.com>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.0**

Наше резюме:
Лучший мобильный Splinter Cell на настоящий момент. Лучший портативный Splinter Cell на настоящий момент.



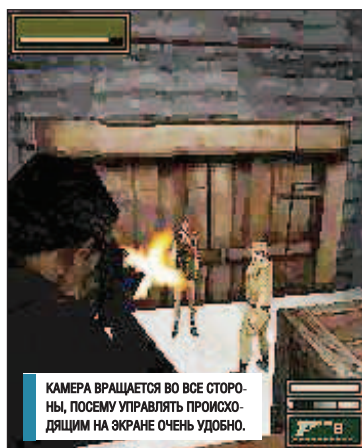
Bluetooth multiplayer

Кооперативный режим в Splinter Cell — это что-то новое для серии. Причем реализован он на удивление грамотно. В реальном времени вы можете следить за действиями своего напарника, причем переговариваться удобно — если вы находитесь в пределах одного помещения. Лагов не наблюдалось, так что искоренение зла на пару с другом выливается в достойное развлечение.



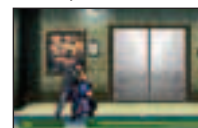
КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**
Трехмерный Сэм Фишер, появившийся на N-Gage, — уже по сути большое достижение.
- Минусы:**
Некоторые уровни в одиночной кампании искусственно затянуты — динамичности порой недостает.



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Tom Clancy's Splinter Cell: Team Stealth Action

ХУЖЕ, ЧЕМ



Tomb Raider

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

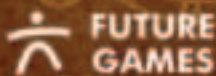


Двенадцатая
планета...

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:
Яна Сугак
kairai@pisem.net



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Pandemic Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.lucasarts.com>

Mercenaries: Playground of Destruction

Grand Theft Auto «про войну» – так можно охарактеризовать этот необычный проект.



Современные наемники не падают в выпуски теленовостей. Ни один лидер не стремится афишировать, что за него проливают кровь ради денег. Интернациональная команда Pandemic Studios создала невероятно злободневную и до зубовного скрежета политкорректную игру. Такое впечатление, будто сами наемники и скинулись на грант, чтоб выставить свою работу в выгодном свете. Президент Северной Кореи Ким – нынешний или его наследник – оказался хорошим парнем. Он понял,

что выбор невелик – демократию он либо примет сам, либо ее принесут на крыльях самолетов. Первый вариант он счел менее разрушительным для страны. Но только попытался провести первые реформы, как стал жертвой путча консерваторов. Генерал Сонг, сын Кима, запянул свои руки кровью отца, а его соратники немедленно перевели экономику на рельсы военного времени. Оружие массового поражения было продано террористам, армия отобилизована, планы мирного воссоединения с Южной Кореей – похоронены навеки.

Американцы и их союзники ждали этого момента более полусотни лет. С юга полуострова двинулись их войска, авиация с так и не выдвинутой японцами окинавской базы принялась бомбить военные объекты. Воспользовавшись неразберихой, китайские генералы совершили неожиданный маршбросок и захватили стратегически важный аэродром, повторив подвиг российских десантников в Приштине. Армия Южной Кореи под руководством военных советников из США двинулась на север, поддерживая союзников. Подняла голову русская мафия, предлагая свои услуги всем желающим платить – кроме, естественно, северных корейцев. Есть подозрение, что под личиной «бандитов» прячутся штатные сотрудники спецслужб России.

Частная армия ExOps появилась на сцене, как только американцы обнародовали список 52 самых опасных деятелей Северной Кореи, подлежащих поимке. Так называемая «система колоды карт» уже отлично показала себя в Ираке. Наемник вправе действовать как душе угодно, зарабатывать деньги любыми способами, но обязательная цель – поимать всех четырех «тузов», включая и генерала Сонга. И тут волей-неволей, но придется пойти на сотрудничество с одной или несколькими си-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.5

Наше резюме:

Уникальная игра для милитаристски настроенной молодежи. Северокорейцы воюют старым советским оружием, китайцы – новым российским. Изучайте.

Моя твоя понимай



Интересно, что в игре американцы разговаривают по-английски, корейцы – по-корейски, китайцы – по-китайски, а русские... вы не поверите, но по-русски! Без акцента, правильно, и в очень больших количествах! Очень непривычно слышать испуганное «ложись, ребята» или презрительное «наемник...» в такой

насквозь нерусской игре с лубочными мафиози. На этом смешении языков и народов построены различия между тремя героями Mercenaries. Единственная в игре девушка понимает китайский, поэтому может подслушивать некоторые разговоры, непонятные двум другим персонажам.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Огромный «живой» мир, злободневный сюжет, большая свобода действий, великолепный набор снаряжения и техники, удачное управление.



Минусы:

Слабая графика, несколько искаженная физика, названия видов оружия и техники почти все выдуманы или неточны.

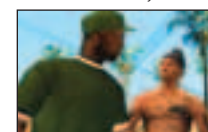
АЛЬТЕРНАТИВА

ДОСТУПНЕЕ, ЧЕМ



Full Spectrum Warrior

НЕ ТАК КРАСИВА, КАК



Grand Theft Auto: San Andreas



К СОЖАЛЕНИЮ, НА ПОСТАНОВОЧНЫХ СКРИНШОТАХ ИГРА ЛУЧШЕ, ЧЕМ «В ЖИЗНИ».



ПРЯМО ТАКИ PHOTO MODE ИЗ GRAN TURISMO 4. ВИДОВ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ – ДЕСЯТКИ!



ВОСТОЧНЫЙ КОЛОРИТ В MERCENARIES ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ОЩУЩАЕТСЯ. ТРАДИЦИОННЫЕ ПАГОДЫ ВСТРЕЧАЮТСЯ КУДА РЕЖЕ, ЧЕМ МЕСТНАЯ ВАРИАЦИЯ НА ТЕМУ СОВЕТСКИХ БЛОЧНЫХ ЗДАНИЙ.

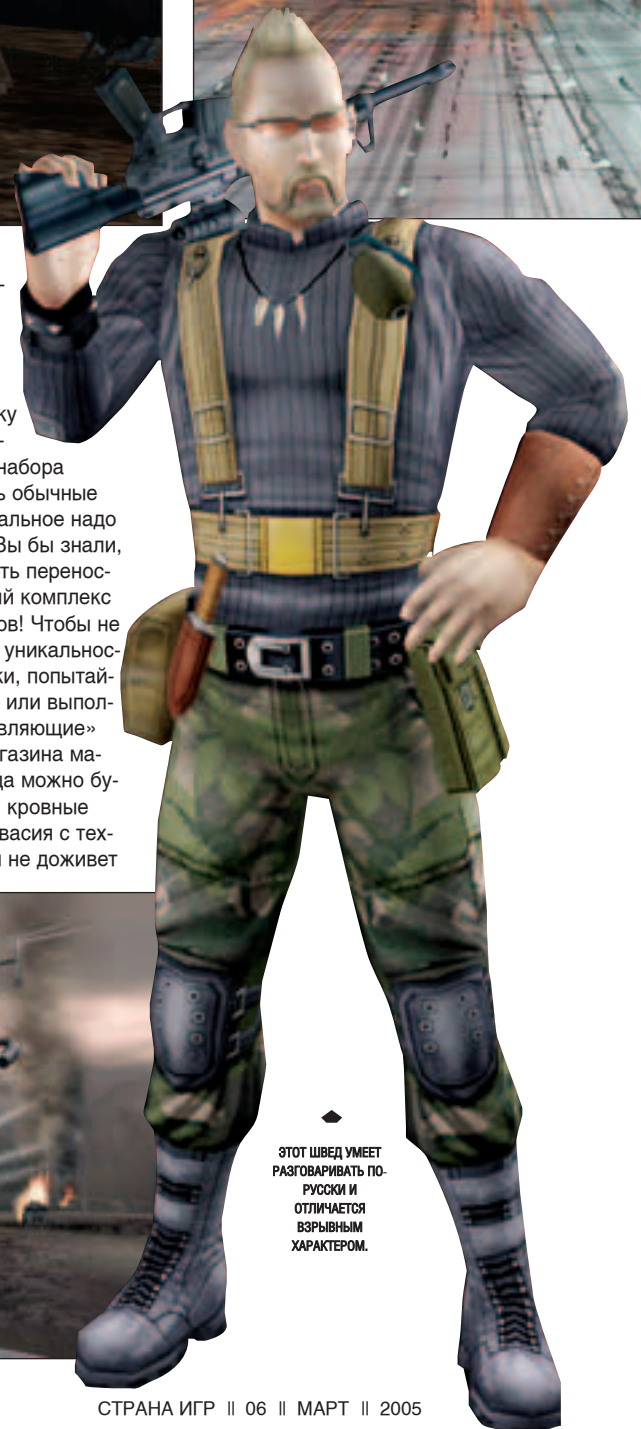


ДЖИП С УСТАНОВЛЕННЫМ НА НЕМ ПУЛЕТЕТОМ, МОЖЕТ ВМЕШАТЬ ВОДИТЕЛЯ, СТРЕЛКА И ПАССАЖИРА.

лами, участвующими в конфликте. Окажете услугу, например, китайцам – те щедро вознаградят, да еще и подскажут, где искать очередного человечка из «колоды». Не туза, вестимо, – начать придется с «шестерок», а вернее – и вовсе с «двоек». Поимка каждой новой «карты» одной масти добавляет чуток информации спецслужбам союзников. Рано или поздно американцы сообщат, что могут указать место, где прячется очередной «туз». Тут-то и начинается самое веселье – подгружается отдельный уровень, вас высаживают рядом с огромной базой врагов и начинают гонять по ней из конца в конец – то «глушилки» уничтожить, то подготовить плацдарм для высадки войск союзников, то укрепить северокорейцев с землей сравнять. Без поддержки – авиацией, техникой, иногда и солдатами – не оставят, но шкурой при-

дется рисковать своей. «Туз» пойман, и вас отправляют назад в Корею с несколькими городами, военными базами, аэродромами и секретными горными крепостями. Где-то в них прячутся остальные «карты» – до поры до времени. Никуда «колода» от вас не убежит, настоящий наемник не должен лезть из кожи вон, чтобы только доставить войскам союзников удовольствие вернуться на родину на пару месяцев раньше. Пополнять счет в банке, расширять свои возможности, улучшать отношения со сторонами конфликта куда интереснее. Непривычно, но синдром собирательства всего и вся здесь вреден. Наемник может переносить с собой лишь два вида гранат, взрывчатку C4 и два вида оружия. Последнее ограничение в FPS не так сильно влияет на геймплей, согласитесь. Но нашему наемнику на поле боя могут встре-

титься пехота, бронетехника и вертолеты, то есть уже нужно три принципиально разных вида оружия. Неплохо иметь снайперскую винтовку и автомат с глушителем. Из всего этого набора легко доступны лишь обычные «калашниковы», остальное надо специально искать. Вы бы знали, как жалко выкидывать переносной зенитно-ракетный комплекс после пары выстрелов! Чтобы не убиваться по поводу уникальности оставленной пушки, попытайтесь раздобыть приз или выполнить задание, «добавляющие» ее в ассортимент магазина мафии – тогда ее всегда можно будет заказать за свои кровные денежки. Та же катавасия с техникой. Ни один джип не доживет



ЭТОТ ШВЕД УМЕЕТ РАЗГОВАРИВАТЬ ПО-РУССКИ И ОТЛИЧАЕТСЯ ВЗРЫВНЫМ ХАРАКТЕРОМ.



УБИТЬ СОЛДАТ СЕВЕРКОРЕЙСКОЙ АРМИИ Я УСТАЛА СЧИТАТЬ НА ПЯТОЙ СОТНЕ.



ВЕРТОПЕЛ МОЖНО РАССТРЕЛЯТЬ ИЗ ТЯЖЕЛОГО ПУЛЕТЕТА, ИЛИ ПРОСТО ЗАХВАТИТЬ.

Дайте прокатиться

Любой вид техники может быть захвачен вами. Достаточно встать рядом с машиной (место обозначено зеленым кругом) и нажать на «треугольник». То же касается и вертолетов — стоит им снизиться до определенной высоты, как они становятся доступными для зрелищного захвата. Часто экипаж боевой машины состоит из двух человек — водителя и стрелка. Если это враги, то пока стрелок жив, захват невозможен. Технику «друзей» так захватить можно — более того, сидящий за пулеметом американец с удовольствием вам поможет разделаться с северокорейцами. Однажды для облегчения штурма базы я последовательно притащила к ее входу три Humvee, которые успешно прикрывали меня огнем.

КРУПНЫЕ ОПОРНЫЕ ПУНКТЫ МОЖНО УНИЧТОЖАТЬ, ВЫЗВАН АВИАПОДДЕРЖКУ ИЛИ ПОПРОСИВ РУССКИХ ЗАПУСТИТЬ СТРАТЕГИЧЕСКУЮ РАКЕТУ... ВСЕ ЭТО ОБЫЧНО СТОИТ БОЛЬШИХ ДЕНЕГ. НО ЭФФЕКТ!



не то что до конца игры — до конца текущей миссии! Угнав с огромным трудом танк Т-80 с охраняемой территории китайской базы, я была вынуждена оставить его, не проехав и половины карты. Весело расстреливая блокпосты северокорейцев, я не заметила, как ко мне подкрался их штурмовой вертолет... Садиться за установленный на башне пулемет и

ловить гада в прицел было поздно, и, скрепя сердце, я «поймала» ближайшую машину нейтралов и лихо умчалась в тыл к «своим» под прикрытием американских патрулей. Поймите меня правильно, я вовсе не отношу все вышеперечисленное к недостаткам — совсем даже наоборот, это придает происходящему жизненность, а геймплею — истинное

разнообразие. Наиболее полно баланс игры можно почувствовать на миссиях по поимке «тузов», где каждое свое действие нужно продумывать на несколько шагов вперед, учитывая каждый патрон к РПГ в своем вещмешке. «Выскочить из-за угла, две ракеты — в танк, две ракеты — в «глушилку», гранату — в блокпост, и назад, к джипу, пока враг не очухался» — такова могла быть цитата из ненаписанного прохождения игры. Захваченную бронетехнику и, в особенности, самоходные зенитные установки не спешите использовать просто «для передвижения» — лучше спрятать их в укромных местах. Однажды, оказавшись на открытом месте под огнем преследующего меня вертолета, я чуть было не прокляла все, когда «зенитки» не оказалось за поворотом, где я ее, как мне думалось, оставила... К счастью, она стояла за следующим. Марш-бросок к ее люку, пару секунд на наведение, ракета выпущена — враг горит! А теперь можно спокойно подкрасться к базе и навести на

нее самолет ВВС США с кассетными бомбами... Ни к чему нам точечные удары, правда?

Первое время кажется, что никакая это не новая игра от Pandemic Studios. Будто героя одной из Grand Theft Auto «забрили» в армию, откуда он сбежал после нескольких лет подготовки и подался в наемники. Мир Mercenaries — живой, постоянно меняющийся, враги в нем умны и коварны, а свобода передвижения ограничивается не «железным занавесом», а правдой жизни. Хотите проникнуть на охраняемую мафией территорию? Будьте готовы к тому, что они отправят вас на тот свет. Есть желание посетить горную крепость северокорейцев? Тогда как в анекдоте. «На вас движется батальон солдат, слева — два танка, справа — три БТР, в небе кружат вертолеты. Что будете делать? — Я что, один, в армии США?». И, нет, это не GTA, это серьезнее. Здесь нет места игрушечному цинизму и ярким жаргонным словечкам. Это война, честная, без фальши. Наемник может убивать ко-

На самом деле...

Даже если забыть о таком явлении, как французский Иностраннный легион, обнаружить следы деятельности наемников в современных войнах совсем не сложно. Наемники из Европы, многие из них — из стран СНГ, продают свои навыки лидерам африканских военизированных группировок, стремящихся прийти к власти или удержать ее. Если говорить об Ираке и Афганистане, что ближе к теме игры, то бойцы специальных «частных армий» охраняют сотрудников западных корпораций, которые по роду своей деятель-

ности вынуждены посещать сии негостеприимные регионы. В настоящее время по разным оценкам на иракской территории находятся до 20 тысяч наемных иностранных охранников и инструкторов. Наконец, стоит отметить, что обстоятельства поимки Саддама Хусейна, лидера Ирака, весьма странны — многие аналитики сошлись на том, что президент был взят в плен раньше и не так, как описывают официальные американские источники. Быть может, безымянный герой польстился на награду?



ВЗРЫВЫ — САМЫЙ ЗРЕЛИЩНЫЙ ЭФФЕКТ В MERCENARIES.



РУССКАЯ МАФИЯ ИЛИ ВСЕ ЖЕ КАДРОВЫЕ СОТРУДНИКИ ФСБ ПОД ПРИКРЫТИЕМ?



ВОТ ТАК СЕРО И НЕПРИГЛЯДНО ВЫГЛЯДИТ ИГРА БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ВРЕМЕНИ.



ВРАГОВ МОЖНО ОГЛУШИТЬ, А ЗАТЕМ НАДЕТЬ НА НИХ НАРУЧНИКИ. ТАК БЕРУТ В ПЛЕН «КАРТ».

го угодно, просто за гибель солдат той или иной армии к вам будет хуже относиться их руководство. А за американцев или мирных жителей с вашего счета еще и снимут круглую сумму – на взятки чиновникам и заткание ртов журналистам. Западные рецензенты указывают на то, что свободы действия здесь поменьше, чем в Grand Theft Auto, и ограничивается она в основном выбором, чьи миссии выполнять и в каком порядке. Я бы ответила, что Mercenaries сравнить лучше всего с Grand Theft Auto 3 – не самый плохой вариант, согласитесь. А еще здесь можно очень успешно совмещать выполнение миссий и исследование мира. Например, когда мафия выдала мне для каких-то своих нужд целый боевой вертолет, я с его помощью выловила сразу три никак не «дававшиеся» мне карты, а уж затем только отправилась за необходимым грузом. Все миссии проходят в обычном игровом окружении, только войска сторон расставлены несколько по-другому – появляются новые блокпосты, бронетехника; во многих точках идут ожесточенные бои. Выполненное задание меняет ситуацию на поле

боя в чью-либо пользу – чаще всего северокорейцы уступают очередной город или базу одному из противников. Динамично меняющееся окружение здорово добавляет интереса – никогда не знаешь, что может ждать за хорошо знакомым поворотом. Элементы шпионажа в игре присутствуют; достаточно часто вам придется прикидываться китайцем или корейцем, усевшись на джип той или иной армии и отправившись на ее базу. Главное – не наткнуться на офицеров. Недостаток у игры есть один, но очень серьезный. Графика. Может, мне только кажется, но здесь все слишком серо и некрасиво. Настолько, что может отпугнуть многих геймеров. Движок, возможно, совершенен – огромные пространства прорисовываются быстро, на экране может находиться множество объектов, все строения подлежат разрушению, да еще и реалистичному. Взрывав вышку с солдатами, вы можете затем наблюдать, как ее обломки обрастают в груды железа подвернувшийся рядом танк. Поднявшись в воздух на вертолете, наемник обозревает окрестности с большой высоты – и тут-то малополигональные го-

ры с серыми текстурами выглядят вполне симпатично. Видимо, из-за необходимости иметь огромный и легко масштабируемый мир, да еще и с реалистичной физикой, разработчики и решили сделать каждый объект по отдельности весьма «квадратным». Винить некого – такая игра требует консолей следующего поколения, не меньше. Но факт остается фактом – даже раз-рекламированные взрывы смотрятся уныло, а более подкрашивать серую реальность войны нечем. И... смешно, конечно, жаловаться, но игровой мир можно было сделать в два-три раза больше – к середине прохождения он наскучивает. Не стоит расстраиваться почему зря. Мы не получили лучший боевик года, но зато увидели концепцию игры будущего. Через два-три года сиквел или духовный наследник Mercenaries заставит вас вспомнить эти строки. И, возможно, авторы S.T.A.L.K.E.R., в распоряжении которых, как известно, «есть движок, но нет игры», посмотрят, как можно соединить живой мир с управляемыми AI персонажами, заскриптованные миссии – с интересным сюжетом. А ось, чего надумают. ■

Игрушки для взрослых

Легкая техника – джипы, БМП – требует для управления двух человек. Но это не значит, что их оружием нельзя пользоваться. Прикатив на машине в нужное место, вы можете выскочить из нее, сесть за пулемет и поливать свинцом окрестности. Тяжелая техника – танки и вертолеты – управляется одним человеком; в этом случае левой аналоговой ручкой вы передвигаетесь, правой – наводите оружие на цель. Во всех случаях ответный огонь противника поражает не вас, а броню танка, да и огневая мощь боевых машин куда выше, чем у любого ручного оружия. Пользуйтесь на здоровье.

♦
ГЛАЗА И ЗНАНИЕ КИТАЙСКОГО – ОТ ОТЦА, ОБРАЗОВАНИЕ – ОТ МАТЕРИ-АНГЛИЧАНКИ, БОЕВЫЕ НАВЫКИ – ОТ ИНСТРУКТОРОВ SAS.



Как заработать деньги?

Два основных способа – выполнение заданий и поимка «карт», но есть и другие. Выплачивают доллары за каждую уничтоженную единицу техники северокорейцев. Солдат убивать бесполезно – их союзники «не считают». Кроме того, на карте есть люди (обозначены символом доллара), выдающие странные мини-задания. Например, вас могут попросить «отпинать» бочку на полсотни метров за небольшой промежуток

времени. Самое распространенное задание – проехать куда-нибудь на джипе за две минуты, например от штаб-квартиры русской мафии до базы китайцев. Такие гонки полезны вдвойне, если туда-то и нужно добраться: вам не потребуются постоянно сверяться с картой – достаточно следить за чекпойнтами, – а по завершении мероприятия вам еще и отвалят пять тысяч долларов.



БОЙ ПРИ ФЕРМОПЛАХ ПОКОРЕЙСКИ В САМОМ РАЗГАРЕ.



НЕ ДОЖДЕТСЯ СЫНА ТЕХАССКИЙ ФЕРМЕР. ОН ПОГИБ ВО ИМЯ ТОРЖЕСТВА ДЕМОКРАТИИ.

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ
ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ



КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Что такое «Кара-куйрюк»?

- А) Имя зимбабвийского форварда
- Б) Редкий вид антилоп
- В) Персидское грязное ругательство

2. Чем питается единственный в мире автономный робот?

- А) Слизняками-вредителями
- Б) Протонными синхротронами
- В) Мясом молодых бычков

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 15 апреля. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 06/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

Победителем конкурса в номере 03(180) объявляется Кулагин Илья (г. Москва).
Правильные ответы – Б (Иран) и Б (зумфиловый агрегат).

СПАРТАК. ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР.



■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Anstoss 4 Edition 03/04

■ **ПЛАТФОРМА:** PC

■ **ЖАНР:** management / sports

■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ascaron Entertainment

■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»

■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ascaron Entertainment

■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

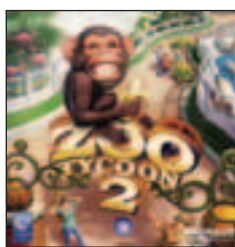
■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.akella.com>

■ **РЕЗЮМЕ:**

Продуманный и стопроцентно русский футбольный менеджер. Играть придется с цифрами, а не с мячом.



ZOO TYCOON 2



■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Zoo Tycoon 2

■ **ПЛАТФОРМА:** PC

■ **ЖАНР:** management

■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft

■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»

■ **РАЗРАБОТЧИК:** Blue Fang Games

■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 733 МГц, 256 Мбайт RAM

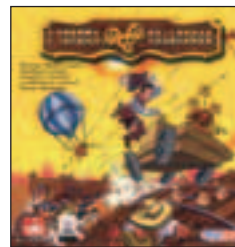
■ **ОНЛАЙН:**
<http://games.1c.ru/zoo2>

■ **РЕЗЮМЕ:**

Ухаживать за слонами и крокодилами – занятие не только хлопотное, но еще и весьма прибыльное.



3 ЧЕРЕПА ТОЛЬТЕКОВ



■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
3 Skulls of the Toltecs

■ **ПЛАТФОРМА:** PC

■ **ЖАНР:** adventure

■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Planeta DeAgostini»

■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М»

■ **РАЗРАБОТЧИК:** Revivronic

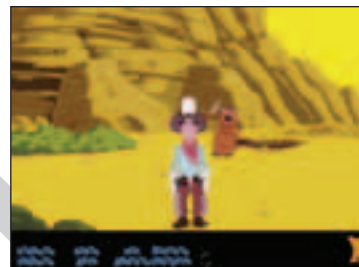
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
P 233 МГц, 128 Мбайт RAM

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.russobit-m.ru>

■ **РЕЗЮМЕ:**

Классика мультипликационных квестов. Интересная, веселая, но очень-очень древняя игра.



Забудьте о роли тренера, который наспех выбирает стратегию матча и словно бесплотный дух витает над газоном, вселяясь в игроков. В менеджерах, в отличие от симуляторов, все не так. В этой игре нас ждут огромные «простыни» статистик, нудные переговоры и кропотливая работа на тренировках. Столь детальный симулятор надо еще поискать. Жаль только, не то что мячик погонять – даже матч посмотреть не выйдет. Приходится довольствоваться репликами комментаторов и редкими роликами. Зато качество локализации можно охарактеризовать лишь одним словом – великолепно. Были не просто переведены целые мегабайты текста, игру переделали в корне. Вы ведь не думаете, что немцы внезапно заинтересовались российским футболом? ■

Вы просто души не чаете в животных? Родители не решали вам завести собачку? Так заведите себе слона! А лучше трех! Zoo Tycoon 2 предлагает нам создавать по всему свету собственные зоопарки. Множество биомов (жизненных зон) можно населить десятками разных зверей, и каждого из них придется сделать сытым и довольным – вряд ли посетителям понравятся изможденные животные. Ведь цели-то у нас, на самом деле, меркантильные... Игра не балует живой речью, но весь интерфейс был неплохо локализован, и разобраться в нем не составит особого труда. Только не надо забывать, что создание собственного зоопарка – занятие кропотливое. Попробуй-ка разберись, почему у верблюдов сегодня депрессия... ■

Это, пожалуй, один из первых увиденных мной квестов. Даже не верится, что и до него наконец дошли руки отечественных локализаторов. Впрочем, хороший проект время не портит, и разыскивать черепа тольтеков по-прежнему интересно. Дикий Запад, ковбойские будни и первые приключения Фенимора Филлмора – вот наполнение этой игры. Надо признать, многих неопитов графика испугает не на шутку, громадные пиксели – зрелище не для слабонервных. Но этот недостаток с лихвой компенсируется морем юмора и ненавязчивым сюжетом. Да и окружающий мир совсем немаленький – игра не на один день. Озвучка тоже не подкачала, и отлично дополняет добротный перевод текстов. От вас не ускользнет ни одна шутка разработчиков, а именно ради этого и стоит купить диск. ■

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ. ВЕЛОСПОРТ 2005.

ЧЕСТЬ И ДОБЛЕСТЬ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Cycling Manager 4	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	sports
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Digital Jesters
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М» / GFI
■ РАЗРАБОТЧИК:	Cyanide Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
P 400 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.russobit-m.ru>

■ РЕЗЮМЕ:

Вряд ли в детстве вы мечтали стать менеджером сборной по велоспорту, но попробовать никогда не поздно.



Миную одно заузное меню за другим, я хотел побыстрее оседлать велосипед и вволю покрутить педали. Как оказалось, напрасно. Вам уготована участь наставника и менеджера, которому придется заниматься абсолютно всем... кроме гонок. Закупка шлемов, замена рам, тренировки и даже найм массажистов – вот круг ваших обязанностей. Хотя не все так грустно. Ездить сами мы не можем, а вот командовать подопечными – без проблем. Для каждого из них можно задать темп, выбрать тактику, приказать занять практически любую позицию – интерфейс так же прост, как и продуман. А правильный перевод не оставляет сомнений в предназначении очередной кнопки. Уверен, вы и не подозреваете, как много тактики в этом, казалось бы, простом спорте. ■



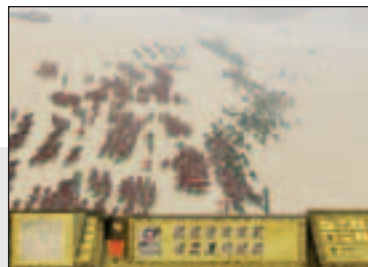
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Strength & Honour	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Merscom
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Magitech Corporation
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2

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

■ **ОНЛАЙН:**
http://games.1c.ru/strenght_and_honor

■ РЕЗЮМЕ:

Игры бывают либо отлично продуманные, либо красиво исполненные. Затертый стереотип, говорите?



Малобюджетный Rome: Total War. В этой короткой фразе есть все – и до боли знакомая карта, и тот же исторический период, и чудовищно страшная графика. Но, как мы и привыкли, за всем этим скрывается детально проработанный менеджмент. Проработанный настолько, что можно потратить полчаса лишь на изучение встроенных меню. Последние, к счастью, переведены без сучка и задоринки, равно как и все исторические сноски. Но иначе как хардкорным проектом не назовешь. Скрашивают картину лишь трехмерные битвы, да и то при условии, что вам удастся совладать с непослушной камерой. Учитывая не слишком скромные системные требования, разработчикам остается уповать лишь на редких ценителей. Они, впрочем, непременно найдутся! ■

SCRAPLAND: ХРОНИКИ ХИМЕРЫ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Scrapland	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action / adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Enlight Software
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	MercurySteam Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

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

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.akella.com/pub-scrapland-ru.shtml>

■ РЕЗЮМЕ:

Красочный мир роботов, наполненный сумасшедшими гонками и отличным юмором. Драйвовая игра!



Некачественный перевод похоронил бы заживо проект, в котором главная ставка делается на юмор и лихой сюжет: уж мы-то можем привести массу примеров. Но в этот раз все получилось как нельзя лучше. Тем, кто увидел игру впервые, и в голову не придет, что ее вообще кто-то русифицировал. Характеры персонажей переданы безупречно, а шуточки главгероя – наводят на мысль, что где-то обшивке у него таится клеймо «Made in Russia». На какой еще обшивке? Дело в том, что Scrapland – это мир роботов. Правда, от людей железных персонажей отличает лишь забавный внешний вид и возможность менять тела за считанные секунды. Нашему протезе-скитальцу вдруг надоело бороздить космос

и захотелось нормальной жизни. Ближайшая планета встретила его хлебом-солью и запретом на тунеядство. Что ж, почему бы и не поработать? Тем более журналистом. Тем более, когда каждому тут положен свой орудийный катер... Сюжет развивается стремительно, но и свободу воли нашему стальному герою никто не ограничивает. Хочешь – трудись на благо газеты, а надоест – добро пожаловать в бандиты. Перестрелки, захват чужих тел, гонки и, конечно же, красочные бои на катерах... Добавьте сюда море вооружения, огромные пространства, отменный юмор, и вы получите увлекательный мир, который не хочется покидать. Хотя именно людей-то роботы и не любят... ■

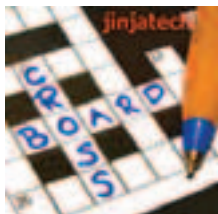


Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



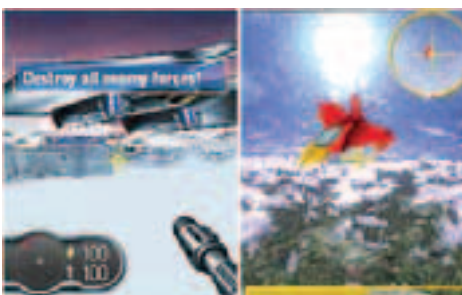
БЕСКОНЕЧНЫЕ КРОССВОРДЫ

Компания Jinjatech выпустила мобильную версию генератора кроссвордов. Он способен не просто расставлять в произвольном порядке уже имеющиеся загадки, но и непрерывно обучаться новым. В игру встроена клиентская часть, при помощи которой можно при необходимости подключаться к серверу и скачивать обновления. А так как любой желающий может добавить несколько собственных слов в базу данных, вам вряд ли попадутся одинаковые вопросы. Неизменным остается лишь расположение ячеек, что, пожалуй, не так уж важно. Занятно, что вы всегда можете посмотреть на список ваших правильных ответов. Да и откуда, при таких возможностях, взяться неправильным? Кроме того, ввиду отсутствия графических изысков, эту игру поддерживает большинство популярных моделей телефонов. ■



ПЕРВЫЕ СЕТЕВЫЕ 3D-ИГРЫ

В последнее время нас неоднократно подкармливали сериями невнятных скриншотов грядущих мобильных 3D-игр. Мы, конечно, привыкли, что главные блюда обычно подают лишь на больших мероприятиях, но таких сюрпризов, право, не ожидали. На прошедшем в Каннах Конгрессе 3GSM нам наконец показали, на что способна платформа 3D-Java. Компания SonyEricsson, совместно со студией Exit Games, анонсировала сразу три игры нового поколения. И дело даже не в отличной графике – все они будут многопользовательскими. Новая технология Neuron сулит нам в скором времени целый шквал глобальных сетевых проектов. Motoraver, Cloud Commander и Robot Alliance (рассчитанная на тысячи игроков) появятся на виртуальных прилавках уже во втором квартале этого года. К этому моменту они будут доступны уже для всей линейки телефонов SonyEricsson с поддержкой 3D-Java. Кстати, в сетях GPRS они будут работать ничуть не хуже, чем в UMTS. Так что и нам есть чего ждать. ■



НОВЫЙ ИГРОФОН ОТ LG



Компания LG также приехала на Конгресс 3GSM не с пустыми руками. Совсем недавно состоялась презентация ее первого игрофона – KV3600. Несмотря на отсутствие подобного опыта, оказалось, что им есть чем похвастать. Этот телефон сочетает в себе практически все технические новинки последнего времени. Стереодинамики, фотокамера 1.3 мегапикселя, два цветных дисплея... Особенностей этого мобильника не счесть. Но самая интересная из них – конструкция. Корпус открывается подобно Nokia 9500, превращая телефон в настоящую портативную консоль. Хотя играть в Java-игры можно и на его внешнем экране. Единственная проблема – наличие всего лишь двух проектов, способных в полную силу использовать возможности 3D-ускорителя. Впрочем, до сих пор не было объявлено о типе носителей информации для этой модели. Да и продаваться она в ближайшее время будет лишь на территории Южной Кореи. ■



ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ

ОТПРАВЬТЕ НА НОМЕР 3010 (ОДИН ДЛЯ ВСЕХ ОПЕРАТОРОВ) СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ВАШЕМУ ТЕЛЕФОНУ СООБЩЕНИЕ

Все о мобильных играх <http://playmobile.ru/games>

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики. Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

VANS SKATE & SLAM
FEATURING GEOFF ROWLEY
97129530096

- Alcatel 556
- Alcatel 565
- Alcatel 756
- Motorola C380
- Motorola C385
- Motorola C650
- Motorola E398
- Motorola E550
- Motorola V180
- Motorola V220
- Motorola V3
- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V505
- Motorola V525
- Motorola V550
- Motorola V600
- Motorola V620
- Motorola V635
- Motorola V80
- Motorola V980
- Nokia 2650
- Nokia 3100
- Nokia 3120
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3510i
- Nokia 3600
- Nokia 3620
- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6100
- Nokia 6200
- Nokia 6230
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6630
- Nokia 6670
- Nokia 6800
- Nokia 6820
- Nokia 7200
- Nokia 7210
- Nokia 7250
- Nokia 7260
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia N-Gage

- Nokia N-GageQD
- Sagem MYV55
- Sagem MYV65
- Sagem MYV75
- Sagem MYX52
- Sagem MYX7
- Samsung E310
- Samsung E330
- Samsung E630
- Samsung E700
- Samsung E710
- Samsung E800
- Samsung E810
- Samsung E820
- Samsung X460
- Sharp GX10
- Sharp GX15
- Sharp GX20
- Sharp GX25
- Sharp GX30
- Siemens C65
- Siemens C65V
- Siemens CT65
- Siemens CX65
- Siemens CXT65
- Siemens CXV65
- Siemens M65
- Siemens MT65
- Siemens S65

- Siemens S65V
- Siemens SK65
- Siemens SL65
- SonyEricsson F500i
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K700
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson V800
- SonyEricsson Z1010
- SonyEricsson Z500
- SonyEricsson Z600
- ANGRY AND DRAGON**
97129960096
- Motorola C380
- Motorola C650
- Nokia 3100
- Nokia 3510i
- Nokia 6100
- Nokia 6200
- Nokia 6230
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Samsung C100
- Samsung E700
- Samsung X100
- Samsung X600
- Siemens C65
- Siemens CX65

- MIGHT AND MAGIC**
97127510096
- Alcatel 556
- Alcatel 565
- Alcatel 756
- LG C1100
- LG C1200
- LG C2200
- LG L3100
- Motorola C380
- Motorola C385
- Motorola C650
- Motorola E398
- Motorola E550
- Motorola V180
- Motorola V220
- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V505
- Motorola V525
- Motorola V550
- Motorola V600
- Motorola V620
- Motorola V635
- Motorola V80
- Motorola V980
- Nokia 3100
- Nokia 3120
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3230

- 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 6630
- Nokia 6670
- Nokia 6800
- Nokia 6820
- Nokia 7200
- Nokia 7210
- Nokia 7250
- Nokia 7260
- Nokia 7650
- Nokia N-Gage
- Nokia N-GageQD
- Sagem MYV55
- Sagem MYV65
- Sagem MYV75
- Sagem MYX52
- Sagem MYX7
- Sagem my C5-2
- Sagem my-X4
- Samsung E310
- Samsung E810

- Sharp GX10
- Sharp GX15
- Sharp GX20
- Sharp GX25
- Sharp GX30
- Siemens A65
- Siemens C60
- Siemens C65
- Siemens C65V
- Siemens CT65
- Siemens CX65
- Siemens CX70
- Siemens CXT65
- Siemens CXV65
- Siemens M55
- Siemens M65
- Siemens MC60
- Siemens MT65
- Siemens S55
- Siemens S65
- Siemens S65V
- Siemens SK65
- Siemens SL65
- SonyEricsson F500i
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K700
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson V800
- SonyEricsson Z1010
- SonyEricsson Z500
- SonyEricsson Z600

- QUEST CRAFT**
97137690096
- Motorola C380
- Motorola C650
- Nokia 3100
- Nokia 3530
- Nokia 6100
- Nokia 6230
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Samsung C100
- Samsung X100
- Samsung X600
- Siemens C60
- Siemens CX65
- Siemens M55
- Siemens M55
- SonyEricsson K700i
- EMPIRE COUNTERATTACK**
97133410096
- Motorola C380
- Motorola C650
- Nokia 3100
- Nokia 6100
- Nokia 6200
- Nokia 6230
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3510i
- Nokia 6100

- Samsung X600
- Siemens C60
- Siemens CX65
- Siemens M55
- SonyEricsson K700i
- ABACUS**
97129670096
- Motorola C380
- Motorola C650
- Nokia 3100
- Nokia 6100
- Nokia 6230
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Samsung C100
- Samsung X100
- Samsung X600
- Siemens C60
- Siemens CX65
- Siemens M55
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T630
- BEACH WARS**
97131440096
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3510i
- Nokia 6100

- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 7210
- Nokia 7250i
- Nokia N-Gage
- Nokia N-GageQD
- Siemens SX1



MIGHT AND MAGIC

■ РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
■ ЖАНР:	RPG
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	4 доллара

■ ОНЛАЙН:
<http://www.gameloft.com>

Компания Gameloft может обойтись без лишних дифирамбов в свой адрес. Мы и так знаем, что ее игры давно пребывают на недосягаемой для других студий высоте. Но на такие, пускай уже и почившие, шедевры мобильные разработчики еще не замахивались. Маги, лесные эльфы, драконы и здоровенные амбалы с двухметровыми палашами – все на месте. Перепутать невозможно, хотя проект и переключался в изометрию. Но банальной бродилкой она вовсе не стала. Конечно, бегать по округе целой оравой здесь не получится, а вот управлять подопечными по очереди – непременно. Естественно, каждый из них обладает своими уникальными способностями, и этим игра даже немного смахивает на похождения Астерикса. Один герой перепрыгивает

пропасть, чтобы открыть потайную решетку, другой, пройдя через нее, зажигает магией факелы... Честно говоря, я даже не смог вспомнить всех своих волшебников, которых здесь лишь немногим меньше, чем врагов. Правда, не обойдется и без протагониста – магу Эвану предстоит пройти пятнадцать кишасщих монстрами уровней, чтобы спасти короля и убить коварного демона – истинного «Горыныча». Голов двадцать у него нарубал, не меньше! Боев здесь много, бои здесь интересные... Но головоломки и поныне правят бал на мобильных телефонах. Загадки встречаются буквально на каждом шагу и отличаются довольно умеренной сложностью. Ломать над ними голову вам не придется, но и пройти наскоком их вряд ли получится. У нашего протезе есть даже инвентарь, в котором со временем окажутся четыре артефакта стихий – каждый со своими особыми возможностями и параметрами атаки. Единственное, что поначалу раздражает, – непривычное управление. Герой ведь ходит «по диагонали». Ну а в остальном гарантия – игра практически безупречна. ■



QUEST CRAFT



■ РАЗРАБОТЧИК:	Funmobile
■ ЖАНР:	RPG
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	2 доллара

■ ОНЛАЙН:
<http://www.funmobile.com>

Давным-давно в тридесятом королевстве жил Король-Демон, мечтавший поработить соседнюю Империю Веры. Уж больно правильные и порядочные были ее жители. Но силы добра сумели объединиться и разобрались со злодеем, равно как и со всей его армией. Прошли годы, и наследник Принц-Демон решился на месть,

вновь угрожая спокойной жизни Империи. Скажете, разбираться со злом – банально? И будете правы, в этот раз мы возьмемся ему помочь! Один в поле не воин, каким бы нехорошим он ни был. Так что немалая часть игры пройдет в диалогах с будущими спутниками. Карта мира состоит из десятка локаций, в каждой из которых вы можете повстречать нового союзника. Система сражений аналогична большинству JRPG. Наткнувшись на очередного врага, мы переносимся на поле боя. Схватка происходит в пошаговом режиме, и

за один ход каждый из бойцов может совершить лишь одно действие. Маханием мечом дело отнюдь не ограничивается. В солидном инвентаре героя, уместится целая цистерна разнообразных зелий и ценных артефактов. В игре есть и магия. А так как персонажи могут набирать опыт и повышать уровень, практически в каждом бою вы будете обретать новые способности. Графика тоже не отстает. Приятно, когда не приходится вглядываться в существ, чтобы их различить. До Might & Magic игре конечно далеко, но... Все-таки хорошо быть плохим. ■



ANRY AND DRAGON



■ РАЗРАБОТЧИК:	Mobile-Games
■ ЖАНР:	adventure
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	2 доллара

■ ОНЛАЙН:
<http://www.mobile-games.ru>

Любой уважающий себя дракон должен вырыть пещеру, сжечь город и похитить принцессу. А вот коварный змий из Северного Королевства решил начать с «десерта», чем и прервал на многие годы безмятежное существование местных жителей. Каждый месяц отважные рыцари отправлялись спасать царственную особу из лап чудовища. Пос-

ледний таким положением вещей был даже доволен – еще бы, бесплатные завтраки с доставкой. В отчаянии король пообещал выдать принцессу за ее спасителя, и это предложение пришлось по вкусу городскому увальню Анри. Истинный меланхолик и гений черного юмора, он должен преодолеть лень и разузнать, какая магия способна победить дракона. По сути, перед нами классический квест в миниатюрном формате. Нам придется засунуть нос в каждый уголок этого королевства. Все посмотреть, стащить что плохо лежит и допросить всех окружающих с пристрастием.

Собственно, больше Анри ничего и не умеет, кроме «скрецивания» предметов через инвентарь. А еще он не умеет ходить. Да-да, он отчаянно семенит ножками, но передвигается со скоростью раненой черепахи. Впрочем, это отлично довершает образ «контуженого» увальня и добавляет в игру еще немного юмора. А ведь именно на нем она и построена. Дойти до очередной локации – дело не одной минуты. Но, знаете, чертовски интересно, что еще скажет этот парень. И вдвойне приятно, когда персонажи разговаривают на русском. Увы, в мобильных играх это редкость. ■



VANS SKATE & SLAM FEATURING GEOFF ROWLEY



РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
ЖАНР:	extreme sports
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	4 доллара

ОНЛАЙН:
<http://www.gameloft.com>

Если название игры вдруг обрастает чьим-то непонятным именем (ну не катался я на скейте, каюсь), значит, она должна быть невероятно хороша. А если двумя? Значит, станет еще лучше!

Не знаю, испытаете ли вы моральное удовлетворение, считая ступеньки на очередной лестнице головой Джеффа Роули, но изрядно похорошевшая графика точно придется вам по душе.

Основы же остались нетронутыми. Нам, как и раньше, достался юный разгильдяй с доской наперевес. Из всех способов переломать конечности и заработать много денег он избрал наиболее короткий. И наша задача – помочь ему, причем желательнее во втором деле, а не в первом. Для того чтобы разбогатеть, ему придется

позировать перед объективами, а чтобы научиться кататься – найти хорошую команду. Но по большому счету игра делится на две части: свободное катание и карьера. В одном из вариантов мы изучаем трюки сами, а в другом – нас заставляют их выполнять из-под палки.

Но главное – комбинаций стало гораздо больше. Катание по лестницам, гонки по перилам и прыжки с трамплинов... Я до сих пор не выучил и половины из них! Управление по-прежнему не вызывает никаких затруднений, но некоторые приемы теперь состоят из пяти движений (а ведь до конца я так и не дошел). Иногда, получая очередное задание, очень хочется переписать его на бумагу.

Зато, выучив хотя бы десяток трюков, можно показывать настоящий класс в «свободном» режиме. Ведь основной смысл игры – пройти ее не быстро, а красиво. И на протяжении двадцати миссий кампании у вас будет время потренироваться. Так что дерзайте. Вряд ли вы сможете сделать «двойной оборот» в жизни. ■



ABACUS



РАЗРАБОТЧИК:	VisualMedia
ЖАНР:	logic
ОЦЕНКА:	3
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
<http://vm-mobile.com/eng>

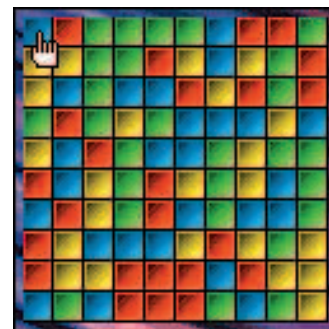


Представьте, что в тетрис можно играть и после поражения, когда «стакан» уже полон. Вот только падать, понятное дело, кубики уже не будут. Так что придется им немного помочь...

Концепция игры очень похожа на знакомую каждому Lines. Только мы ничего не передвигаем, а сразу указываем, какие клетки необходимо сократить. Две соседних одноцветных ячейки испарятся по мановению мышки. Больше ячеек – больше очков. Причем проваливаться клетки будут не только вниз, а во всех че-

тырех направлениях. От чего именно это зависит, я, признаться, не понял до сих пор.

Сильно удручает отсутствие кампаний или хотя бы готовых карт. Прошли одну? Жмите Next и попытайтесь набрать еще больше очков на другой случайно сгенерированной карте. И так до бесконечности... Хотя конец-то у игры вполне очевиден – смертная казнь через стирание уже на тридцатой минуте. Впрочем, не спорю – эти полчаса было действительно интересно. Может быть, вас хватит на дольше? ■



EMPIRE COUNTERATTACK



РАЗРАБОТЧИК:	Funmobile
ЖАНР:	action/shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
<http://www.funmobile.com>



Когда речь заходит об исполненных роботах, размер имеет значение. А вот ощутить их небывалую мощь на маленьком экранчике телефона, честно говоря, сложно. Но если забыть об этой детали, перед нами окажется еще один добротный сбитый линейный шутер в стиле Contra. На протяжении всей игры мы неспешно прем на врага, размахивая мечом или постреливая из огромной пушки. В конце каждой миссии нас ждет очередная мега-босс, а за убитых противников начисляют очки. Банально? Не совсем. Перед каждым заданием мы можем потратить свои кровно заработанные на разнообразные апгрейды и покупку нового вооружения. Играть от этого становится намного интереснее. Мотивация труда, знаете ли. ■

BEACH WARS



РАЗРАБОТЧИК:	Red Boss developers
ЖАНР:	action/shooter
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://developers.redboss.cz/default_en.php



Сразу же бросается в глаза незамысловатость геймплея этой игры. Тем не менее, буквально каждую минуту открываешь для себя что-то новое. Смысл неизменен – рассекаем на багги по песчаному пляжу, расстреливая другие машинки или захватывая заветные флаги. Не вылететь в океан непорочно, поэтому наши песчаные монстры умеют подпрыгивать, ускоряться и даже входить в управляемые заносы. Уже привычные режимы бойни (до 10 соперников!) и гонки за знаменем присутствуют в двух вариантах. И это – не считая командной игры. Жаль только, действие на экране всегда предельно однообразно. Хотя его и скрашивают целых пять видов оружия. Любители «мяса», вам сюда! ■

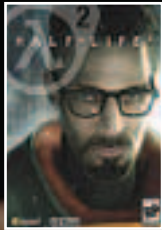
ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?

НЕ ГРУСТИ!



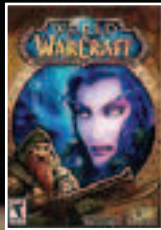
Grand Theft Auto:
San Andreas

\$65.99



Half-Life 2

\$23.99



World of Warcraft

\$79.99

РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО в интернет магазине GamePost

- * Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
- * Покупку можно оплатить кредитной картой
- * Игру доставят в день заказа

PlayStation 2
\$189.99



GameCube
\$139.99



Xbox
\$289.99

Играй
просто!
GamePost



Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574

www.gamepost.ru





Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Отечественные геймеры – настоящие профессионалы. Пересели иностранцы проводить турниры по Quake III Arena, и ничего с этим не поделаешь. Однако россияне недолго горевали и уже сейчас проявляют себя в других дисциплинах. Читайте репортаж с CPL Turkey. Также в номере: результаты турниров по FIFA Soccer 2005, анонс WCG Samsung Euro Championship, итоги выступления Deadman'a на WEG 2005.

CPL Turkey 2005 – провал или успех?

С 10 по 13 февраля в Стамбуле прошел долгожданный чемпионат CPL Turkey, первый этап соревнований CPL World Tour с рекордным призовым фондом в 1 миллион долларов. Однако, как это часто бывает, первый блин вышел комом. Суматоха началась еще за день до турнира, когда организаторы сообщили о его переносе, сославшись на снежную бурю в столице Турции. По их словам, из-за непогоды закрылся единственный аэропорт в городе. Причем аборигены ни о каком ненастье и слыхом не слыхивали. В конце концов самые отважные бойцы, среди которых были россияне Flash и LeXeR, а также команды M19 и Virtus.Pro, отправились таки на соревнования, не зная, что их ждет. Дальше самое интересное. По прибытии в Стамбул незадачливых путешественников встретило обычное в этих широтах теплое солнце. Вьюгой и не пахло. Администрации CPL ничего не оставалось, кроме как принять гостей, – видимо, не все из них смогли сдать авиабилеты и вернуть деньги за гостиницу. В общем, несмотря на неразбериху, чемпионат худо-бедно состоялся.

В номинации Warcraft III: The Frozen Throne 1x1 участвовало всего 12 человек, большинство из которых, впрочем, были если и не мировыми светилами, то уж точно звездами европейской величины. Главным фаворитом, безусловно, считался 4K.Grubby – он и занял верхнюю ступень пьедестала, а вот за второе место завязалась нешуточная борьба. Настоящим открытием CPL Turkey стал киевлянин SK.NoT, обыгравший в первый день соревнований множество именитых стратегов, в том числе и Грабби. Жаль, что на второй день у талантливого украинца кончился запал – в повторной встрече с Grubby, разгромившим всех своих соседей по сетке лузеров, он слил всухую, 0:4. Москвич 3wD.Flash вошел в пятерку лучших.

Турнир по Counter-Strike собрал всего лишь тринадцать команд. Российская Virtus.Pro одним махом миновала групповой этап, одолев местных геймеров из Requiem, а также киевлянина из Explosive (ex-GSC). Однако в «олимпийке» столич-



VIRTUS.PRO ИГРАЕТ С НОРВЕЖЦАМИ ИЗ CATCH GAMER. НАПРОТИВ, КСТАТИ, РАЗМЕСТИЛИСЬ ПАРНИ ИЗ M19.

ный клан был остановлен норвежцами из Catch Gamer (22:20 на de_cpl_mill). M19, выступавшая в новом составе (NooK, KALbl4, 400kg, CaS, Medic), наоборот, сперва получила увесистую оплеуху от турецкого чемпиона, Team Quash. Примечательно, что эта же команда нанесла питерцам сокрушительное поражение на октябрьском WCG 2004 Grand Final. Тем не менее, последующая расправа над Rusher позволила M19 пробиться в 1/4 плей-офф, где в дополнительное время она одержала верх над Titans из Сингапура. На этом победное шествие легендарного отечественного клана не закончилось – в полуфинале россияне камня на камне не оставили от амбициозных mTw (Швеция). К сожалению, в главном матче соревнований наши парни проиграли все тем же Catch Gamer (в составе Day, Luke, Juzam, Bsl, Juve9le), обидчикам «Виртусов».

Состязания по Painkiller, несмотря на изменение статуса официальной дисциплины на отборочный тур к CPL Spain Stop, привлекли наибольшее внимание. Особых сюрпризов, как и на предыдущих чемпионатах по шутеру от People

Can Fly, не наблюдалось. Голландец Vo0 снова показал все, на что способен, и хотя он провел пару действительно сложных матчей, никому из соперников не удалось выиграть у него больше, чем на одной карте. Питерец LeXeR во втором раунде оступился на американце Cha0tic'z'e, а в сетке лузеров продуд шведу Ztrider'y. По словам очевидцев, россиянин и еще несколько дуэлянтов жаловались на FPS Bug во время пединков – недочет патча Painkiller 1.61, при котором число кадров в секунду время от времени опускается до 5-10. ■

Результаты CPL Turkey 2005:

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

- 1 место – 4K.Grubby (Голландия) – \$2000;
- 2 место – SK.NoT (Украина) – \$1500;
- 3 место – 4K.Zeus19 (Хорватия) – \$1000;
- 4 место – mTw.DID18 (Болгария) – \$500;
- 5 место – 3wD.Flash (Россия) – \$250.

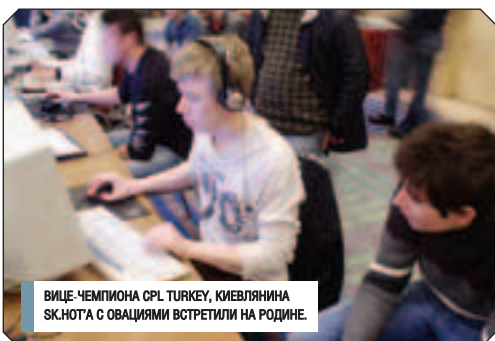
COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место – Catch Gamer (Норвегия) – \$6000;
- 2 место – M19 (Россия) – \$4000;
- 3 место – Quash (Турция) – \$2500;
- 4 место – mTw (Швеция) – \$1500.

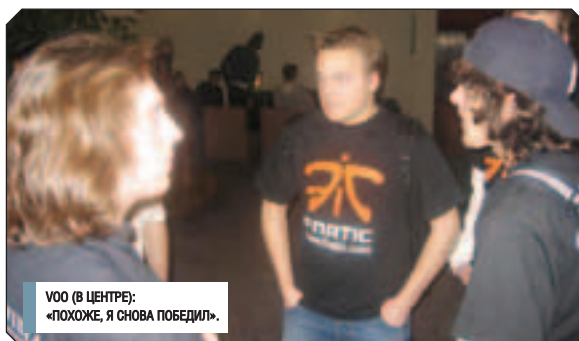
PAINKILLER 1X1:

- 1 место – Vo0 (Голландия) – \$6000;
- 2 место – Fatal1ty (США) – \$4000;
- 3 место – Stermy (Италия) – \$2000.

На диске к журналу вы найдете огромное количество демо-записей и риплеев с турнира.



ВИЦЕ-ЧЕМПИОНА CPL TURKEY, КИЕВЛЯНИН SK.NOТ'А С ОВАЦИЯМИ ВСТРЕТИЛИ НА РОДИНЕ.

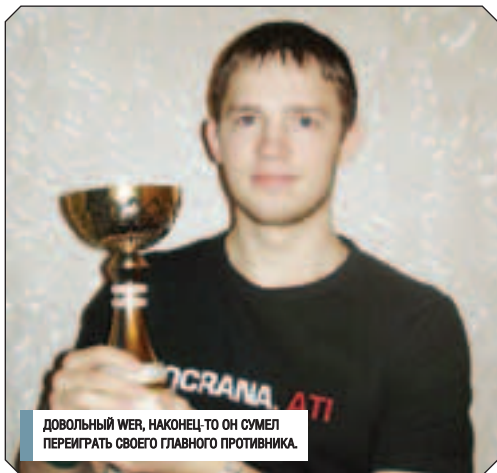


VOO (В ЦЕНТРЕ): «ПОХОЖЕ, Я СНОВА ПОБЕДИЛ».

Российские турниры по **FIFA Soccer 2005**

В преддверии национальных отборочных на World Cyber Games приступили к энергичным тренировкам мастера виртуального футбола – в феврале в Пушкине и Санкт-Петербурге прошло сразу два чемпионата по FIFA Soccer 2005. Напоминаем, что на WCG 2004 Grand Final россияне Alex и WeR сумели добраться до четвертьфинала. Такое достижение говорит о неплохих шансах нашей сборной и в нынешнем году, тем более новая серия от Electronic Arts пришла по душе нашим кудесникам мяча. Соревнования, состоявшиеся в клубе x4 города Пушкина, собрали 16 участников. По традиции, основная борьба завязалась между двумя сильнейшими питерскими игроками, WeR'ом и Alex'ом. В этот раз удача была не на стороне двукратного чемпиона WCG Russian Preliminary. В сетке виннеров Алекс проиграл Pik'e, затем победил в стыковочном матче лузеров Diego, но в суперфинале со счетом 4:5 уступил WeR'у.

На другом турнире, прошедшем в интернет-центре 5.3 GHz, желающих испытать судьбу оказалось еще больше – почти 30 человек, и организаторы решили разбить футболистов на две группы.



ДОВОЛЬНЫЙ WEР, НАКОНЕЦ-ТО ОН СУМЕЛ ПЕРЕИГРАТЬ СВОЕГО ГЛАВНОГО ПРОТИВНИКА.

В профессиональной лиге в отсутствие WeR'a первое место занял Alex, а среди любителей не было равных Pik'e. Последнего, кстати, с трудом можно назвать «новичком» – ведь Пика является обладателем золотой медали WCG 2003 RP. ■

Результаты февральских турниров по FIFA Soccer 2005:

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА В ПУШКИНЕ:

- 1 место – WeR – 1500 рублей + кубок;
- 2 место – x4.Alex – 1000 рублей;
- 3 место – AMD32.Diego – 500 рублей.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА В ПИТЕРЕ:

ЛЮБИТЕЛЬСКАЯ ЛИГА:

- 1 место – x4.Pika;
- 2 место – Chilavert;
- 3 место – ScareLove.

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ЛИГА:

- 1 место – x4.Alex;
- 2 место – Terminator;
- 3 место – Evgeniy.



WCG 2005 **Samsung** Euro Championship



С 10 по 13 марта в Ганновере (Германия) в рамках ежегодной «железничной» выставки CeBIT пройдет чемпионат WCG 2005 Samsung Euro Championship. Состязания являются уменьшенной копией World Cyber Games, в них могут участвовать только европейские геймеры, победители национальных отборочных прошлого го-

да. Дисциплины на турнире те же, что и на Grand Final 2004. Защищать честь России отправятся лишь трое дуэлянтов: x4.Alex (FIFA Soccer 2005), 64AMD.Caravaggio (Warcraft III: The Frozen Throne) и Androide (StarCraft: Broodwar). В следующем номере журнала вас ждет репортаж с места событий. ■

На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.17a для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, патч 1.1 для Doom 3, коллекция демо-записей и риплеев с CPL World Tour Turkey, ролики Q3 с Clanbase Euro Cup 11, VOD'ы с World e-Sport Games 2005, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.24.



интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

Круглосуточно
понеделник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

Deadman не выстоял в Корее



«Непобедимый Ночной Эльф» — так прозвали болельщики своего кумира **Deadman'a**. Но увы, парень даже не смог выйти из группы на соревнованиях World e-Sport Games 2005, проходящих в Южной Корее. В прошлом выпуске «Киберспорта» мы сообщили результаты двух первых дуэлей россиянина. Чтобы попасть в плей-офф, ему предстояло выдержать натиск вице-чемпиона WCG 2004 Grand Final, SK.Zacard'a. К сожалению, Deadman не сдюжил, чем жестоко разочаровал фанатов, которые считают, что их кумир совершал массу ошибок и неоправданно много рисковал в бою. Что послужило причиной столь неуверенного выступления москвича, сказать точно нельзя. Следившие за развитием событий геймеры толкуют о нехватке опыта. Мы же полагаем, что причина поражения в недооценке соперников. Большинство азиатских участников до выступления на WEG 2005 ранее никак себя не проявля-

ли на крупных состязаниях, однако в этот раз, тем более в родных стенах, им удалось погасить звезды мирового масштаба. Например, обладатель золотой медали WCG 2003 Grand Final, болгарин SK.Insomnia, а также многократный призер ESWC, швед SK.MaDFroG слили все матчи, не набрав ни одного очка. Единственный европеец, преодолевший первый рубеж, — SK.HeMaN, но и у него во втором этапе дела идут не очень успешно. Теперь коротко о состязаниях по Counter-Strike 5x5, проходящих в рамках WEG 2005. В отличие от мастеров RTS, азиаты не могут похвастаться классной игрой в шутеры, и на турнире наблюдается подавляющее преимущество европейских и американских команд. По итогам двух групповых раундов полуфинальные пары составят Mouz (Германия) и NoA (Норвегия-США-Канада), а также 4Kings (Великобритания) и GamerCo (США). В следующем номере журнала мы сообщим результаты этих встреч. ■



НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ — ЭЛИТА ИГРОКОВ В WARCRAFT III: HEMAN, MADFROG И ПОЛУСОННЫЙ DEADMAN.



ОЧЕРЕДНАЯ ПОБЕДА В АКТИВЕ VIRTUS.PRO. К СОЖАЛЕНИЮ, ОПЯТЬ ЛИШЬ В РОДНЫХ СТЕНАХ.

Большой Бой

19 февраля в интернет-центре Vika Web состоялся крупный чемпионат по Counter-Strike под названием «Большой Бой» — сразиться за звание сильнейшей собрались тридцать две команды, то есть 160 геймеров. Аккурат к началу соревнований возвратились из Турции Virtus.Pro и M19, кроме них на победу замахивались еще несколько кланов. Несмотря на то что дорожки именитых «пятерок» пересеклись лишь на стадии 1/2 плей-офф, в первых турах зрители увидели крайне напряженные баталии. Так, «Виртуса» по ходу турнира только в дополнительное время одолели Worms (19:17 на карте de_dust2), а ForZe еле-еле справились с Nemo (16:13 на de_cbble). Гвоздем состязаний стало противостояние Virtus.Pro и M19 в полуфинале. Последняя, хоть и сыграла удачнее своего соперника на CPL Turkey, на этот раз уступила по всем статьям — счет 9:16 на de_inferno в пользу москвичей. Одновременно с этим матчем шла битва ForZe и DK — здесь сильнее оказались «Форзы». Соревнования проходили не по совсем привычной олимпийской системе,

и немалую роль в итоговой расстановке команд сыграла жеребьевка — M19 с одним поражением лишилась каких-либо шансов на дальнейшую борьбу. Заключительная встреча чемпионата свела извечных конкурентов — Virtus.Pro и ForZe, и уже в который раз сильнее оказались «Виртуса» (16:11 на de_nuke). На диске к журналу ищите демо-записи лучших боев. На следующий день, 20 февраля, шесть лучших по итогам турнира кланов выясняли отношения уже не сидя за компьютерами, а взяв в руки по настоящей пушке. В клубе «Ангар-28» состоялась битва киберспортивных команд в **пейнтбол**. Звание самых метких стрелков и 35000 рублей достались питерцам из M19. ■

Финальные результаты «Большого Боя»:

- 1 место — Virtus.Pro (Москва) — 35000 рублей;
- 2 место — ForZe (Москва);
- 3 место — DK (Москва);
- 4 место — M19 (Санкт-Петербург).



На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatv@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с показательной битвы SK против Virtus.Pro, результаты второго женского турнира по Counter-Strike, итоги ASUS Winter Cup 2005.

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.kricnf.ru



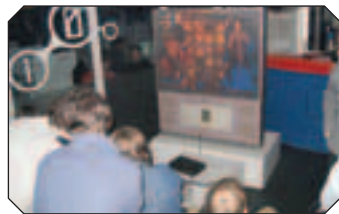
Московские турниры по файтингам

Сразу два знаковых мероприятия прошли в Москве во второй половине февраля. 13 февраля 2005 года в клубе Netland состоялся второй за последний год турнир по Tekken 4 в России (первый был проведен в октябре 2004 в рамках выставки «Инфоком»). Немного статистики: событие собрало 47 участников, среди которых хотелось бы отметить двух представительниц прекрасного пола. Организаторы – команда «Console-sport.ru» при информационной поддержке журнала «Страна Игр». Турнир проходил по системе Full Double Elimination, до одной победы до 1/8, двух – до 1/2 и 3 в финале. Использовались два гигантских проекционных телевизора, что обеспечило не только участникам, но и всем болельщикам возможность наблюдать бой с любого расстояния, не мешая друг другу. Самым популярным персонажем на турнире был Дзин, но причины этого – уже отдельная тема для обсуждения. Можно сказать только, что победитель (на сегодняшний день уже двукратный), прорвавшийся из сетки лузеров в финал, и обошедший своего соперника-виннера, в последних боях играл за Пола... Каждый победитель получил денежный приз, а также свежий выпуск журнала «Страна Игр». После окончания официальной части большинство игроков разошлись по домам, а некоторые продолжили состязания на клубных телевизорах. Очередной турнир по Soul Calibur II (20 февраля, там же) был сложным, многие его результаты – неожиданными, и оттого еще более интересными. Взглянув на турнирную сетку (ищите на <http://www.console-sport.ru>), можно заметить, что довольно много игроков прошло в 1/32 автоматом за счет некротного количества участников. Уже в 1/64 произошло практически необъяснимое событие – Аюанамі проиграл Gizmo (Сервантес против Мицуруги) и вылетел в лузеры, где не смог продвинуться дальше 1/16. Такого мало кто ожидал от призера практически всех предыдущих турниров. Вероятно, все мастерство он передал своему младшему



НАУАНАН МАУ (СПРАВА ОТ КОНСОЛИ) И БОЛТ (СЛЕВА) В НАПРЯЖЕННОМ ПОЕДИНКЕ.

брату (St. Oleg), подающему большие надежды в игре за Ассасина. Его смог сломить только Shurik (победитель турнира) – причем дважды за этот день, в обеих сетках. Интересными были бои двух Рафаэлей с принципиально разной тактикой: Unconnected и RvK встретились на одной арене, обойдя к этому моменту многих известных игроков. Итог этого боя также был неожиданным – RvK победил и впервые продержался до 1/8 и был выкинут лишь в следующем раунде. И, наконец, удивляет и радует появление абсолютно нового имени в списке призеров – Hayanah Mau (Сянхуа). Поздравляем с таким прорывом и желаем совершенствовать свои навыки еще усерднее! Shurik же был как всегда спокоен и уверен в своих силах – даже проиграв в финале виннеров восходящей звезде, быстро оклемался; и в решающем поединке его Волдо задавил соперника. ■



Итоги турнира по Tekken 4

1 место:	Hanzo (Paul)
2 место:	Velone (Brain)
3 место:	Terry (Jin)

Итоги турнира по Soul Calibur II

1 место	Shurik (Voldo)
2 место	Hayanah May (Xianghua)
3 место	St Oleg (Assasin)



РАСПИСАНИЕ ТУРНИРОВ

27 марта состоится I-й Санкт-Петербургский чемпионат по консольным файтинг-играм.

Организаторы:

- Интернет-центр 5.3ghz (<http://www.5.3ghz.ru>),
- Animatsuri Project (<http://animatsuri.org>),
- ASOF (<http://asof.bmedia.ru>).

Представлены 2 дисциплины:

Guilty Gear XX #Reload и King of Fighters 2001.

Обе дисциплины проводятся по системе Full Double Elimination, в каждой – три призовых места. Подробности о времени проведения, правилах участия, регистрации – на <http://forums.animatsuri.org>.

Команда Console-sport.ru проводит в Москве следующие турниры:

- 20 марта – Tekken 4
- 27 марта – Soul Calibur II
- 3 апреля – Mortal Kombat: Description

Используется система Full Double Elimination.

Место проведения – клуб Netland (<http://www.net-land.ru>), подробности можно узнать на сайте <http://www.console-sport.ru>.

Отметим, что это будет первый серьезный турнир по Mortal Kombat: Description, который во многом определит перспективность этой дисциплины в России.



УЧАСТНИКИ ИЗУЧАЮТ МЕНЮ. ВЕРНЕЕ, РАСПИСАНИЕ БОЕВ.

Когда вы будете читать эти строки, в Москве уже пройдет очередной турнир по 2D-файтингам в клубе Vikaweb. На 13 марта команда сайта <http://www.guiltygear.ru> наметила соревнование по Guilty Gear Isuka. Подробности также можно узнать на <http://asof.bmedia.ru>

МЕЛОДИИ

Зарубежные киты

Gully	SI 48797	SI 48798	SI 10421
GO! GO!	SI 10084	SI 10366	SI 10399
Why Does My Heart Feel So Bad	SI 10188	SI 10374	SI 10407
Porcelain	SI 10251	SI 10383	SI 10416
Get The Party Started	SI 10189	SI 10375	SI 10408
SINCE YOU'VE BEEN / Story of my life	SI 10000	SI 10354	SI 10387
JIGGA JIGGA!	SI 10012	SI 10356	SI 10389
Amor	SI 10018	SI 10357	SI 10390
Amerika	SI 10100	SI 10368	SI 10401
Reise, Reise	SI 10247	SI 10379	SI 10412
Moskau	SI 10248	SI 10380	SI 10413
Kelce Last	SI 10185	SI 10371	SI 10404
Dalai Lama	SI 10186	SI 10372	SI 10405
Breaking The Habit	SI 10187	SI 10373	SI 10406
Mein Teil	SI 10030	SI 10359	SI 10392
Criminal	SI 10036	SI 10360	SI 10393
Solitary Man	SI 48809	SI 48790	SI 10422
Sonne	SI 54947	SI 54946	SI 10423
How Much Is The Fish	SI 54682	SI 54672	SI 10424
	SI 98494	SI 98491	SI 10425

МОНОФОНИЯ

SIEMENS

Бригада	SI 85089	SI 41755	SI 10426
Елка	SI 10092	SI 10367	SI 10400
Самый сильный	SI 10108	SI 10369	SI 10402
Снег идет	SI 10184	SI 10370	SI 10403
Седьмой восток	SI 10048	SI 10362	SI 10395
Случайный романс	SI 209381	SI 209293	SI 10427
Прогноз	SI 10252	SI 10384	SI 10417
Основа лета	SI 10244	SI 10376	SI 10409
Поздно	SI 10245	SI 10377	SI 10410
Everybody dance	SI 10246	SI 10378	SI 10411
Корейка	SI 10249	SI 10381	SI 10414
Я свободна	SI 209298	SI 209290	SI 10428
Чему учат в школе	SI 10066	SI 10365	SI 10396
Все хорошо	SI 97390	SI 97372	SI 10430
Мер, в котором я не могла да тебе	SI 48800	SI 48783	SI 10431
04 ой	SI 278828	SI 278830	SI 10435
Ночной хулиган	SI 58858	SI 58844	SI 10437
Мы сидели в куртке	SI 266724	SI 266718	SI 10438
Простенька	SI 262923	SI 262919	SI 10439
Простышка	SI 278942	SI 278833	SI 10440
Ты ушла	SI 312385	SI 312397	SI 10441
Тыя Турман	SI 313884	SI 313881	SI 10442

ПОЛИФОНИЯ

EMS

SEX AND THE CITY	SI 10006	SI 10355	SI 10388
THE LORD OF THE RINGS	SI 10024	SI 10356	SI 10391
Pink Panther	SI 10042	SI 10361	SI 10394
Malleajah	SI 266728	SI 266722	SI 10444

КОМЕРЧЕСКИЕ МЕЛОДИИ Nokia 3100, 3110, 3120, 3130, 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.

LIBERTY ONE КАРТИНКИ И ОТКРЫТКИ

Числовые картинки: C1100, C1600, C2000, M1000, M1500, M2000, M2500, M3000, M3500, M4000, M4500, M5000, M5500, M6000, M6500, M7000, M7500, M8000, M8500, M9000, M9500, M10000, M10500, M11000, M11500, M12000, M12500, M13000, M13500, M14000, M14500, M15000, M15500, M16000, M16500, M17000, M17500, M18000, M18500, M19000, M19500, M20000, M20500, M21000, M21500, M22000, M22500, M23000, M23500, M24000, M24500, M25000, M25500, M26000, M26500, M27000, M27500, M28000, M28500, M29000, M29500, M30000, M30500, M31000, M31500, M32000, M32500, M33000, M33500, M34000, M34500, M35000, M35500, M36000, M36500, M37000, M37500, M38000, M38500, M39000, M39500, M40000, M40500, M41000, M41500, M42000, M42500, M43000, M43500, M44000, M44500, M45000, M45500, M46000, M46500, M47000, M47500, M48000, M48500, M49000, M49500, M50000, M50500, M51000, M51500, M52000, M52500, M53000, M53500, M54000, M54500, M55000, M55500, M56000, M56500, M57000, M57500, M58000, M58500, M59000, M59500, M60000, M60500, M61000, M61500, M62000, M62500, M63000, M63500, M64000, M64500, M65000, M65500, M66000, M66500, M67000, M67500, M68000, M68500, M69000, M69500, M70000, M70500, M71000, M71500, M72000, M72500, M73000, M73500, M74000, M74500, M75000, M75500, M76000, M76500, M77000, M77500, M78000, M78500, M79000, M79500, M80000, M80500, M81000, M81500, M82000, M82500, M83000, M83500, M84000, M84500, M85000, M85500, M86000, M86500, M87000, M87500, M88000, M88500, M89000, M89500, M90000, M90500, M91000, M91500, M92000, M92500, M93000, M93500, M94000, M94500, M95000, M95500, M96000, M96500, M97000, M97500, M98000, M98500, M99000, M99500, M100000, M100500, M101000, M101500, M102000, M102500, M103000, M103500, M104000, M104500, M105000, M105500, M106000, M106500, M107000, M107500, M108000, M108500, M109000, M109500, M110000, M110500, M111000, M111500, M112000, M112500, M113000, M113500, M114000, M114500, M115000, M115500, M116000, M116500, M117000, M117500, M118000, M118500, M119000, M119500, M120000, M120500, M121000, M121500, M122000, M122500, M123000, M123500, M124000, M124500, M125000, M125500, M126000, M126500, M127000, M127500, M128000, M128500, M129000, M129500, M130000, M130500, M131000, M131500, M132000, M132500, M133000, M133500, M134000, M134500, M135000, M135500, M136000, M136500, M137000, M137500, M138000, M138500, M139000, M139500, M140000, M140500, M141000, M141500, M142000, M142500, M143000, M143500, M144000, M144500, M145000, M145500, M146000, M146500, M147000, M147500, M148000, M148500, M149000, M149500, M150000, M150500, M151000, M151500, M152000, M152500, M153000, M153500, M154000, M154500, M155000, M155500, M156000, M156500, M157000, M157500, M158000, M158500, M159000, M159500, M160000, M160500, M161000, M161500, M162000, M162500, M163000, M163500, M164000, M164500, M165000, M165500, M166000, M166500, M167000, M167500, M168000, M168500, M169000, M169500, M170000, M170500, M171000, M171500, M172000, M172500, M173000, M173500, M174000, M174500, M175000, M175500, M176000, M176500, M177000, M177500, M178000, M178500, M179000, M179500, M180000, M180500, M181000, M181500, M182000, M182500, M183000, M183500, M184000, M184500, M185000, M185500, M186000, M186500, M187000, M187500, M188000, M188500, M189000, M189500, M190000, M190500, M191000, M191500, M192000, M192500, M193000, M193500, M194000, M194500, M195000, M195500, M196000, M196500, M197000, M197500, M198000, M198500, M199000, M199500, M200000, M200500, M201000, M201500, M202000, M202500, M203000, M203500, M204000, M204500, M205000, M205500, M206000, M206500, M207000, M207500, M208000, M208500, M209000, M209500, M210000, M210500, M211000, M211500, M212000, M212500, M213000, M213500, M214000, M214500, M215000, M215500, M216000, M216500, M217000, M217500, M218000, M218500, M219000, M219500, M220000, M220500, M221000, M221500, M222000, M222500, M223000, M223500, M224000, M224500, M225000, M225500, M226000, M226500, M227000, M227500, M228000, M228500, M229000, M229500, M230000, M230500, M231000, M231500, M232000, M232500, M233000, M233500, M234000, M234500, M235000, M235500, M236000, M236500, M237000, M237500, M238000, M238500, M239000, M239500, M240000, M240500, M241000, M241500, M242000, M242500, M243000, M243500, M244000, M244500, M245000, M245500, M246000, M246500, M247000, M247500, M248000, M248500, M249000, M249500, M250000, M250500, M251000, M251500, M252000, M252500, M253000, M253500, M254000, M254500, M255000, M255500, M256000, M256500, M257000, M257500, M258000, M258500, M259000, M259500, M260000, M260500, M261000, M261500, M262000, M262500, M263000, M263500, M264000, M264500, M265000, M265500, M266000, M266500, M267000, M267500, M268000, M268500, M269000, M269500, M270000, M270500, M271000, M271500, M272000, M272500, M273000, M273500, M274000, M274500, M275000, M275500, M276000, M276500, M277000, M277500, M278000, M278500, M279000, M279500, M280000, M280500, M281000, M281500, M282000, M282500, M283000, M283500, M284000, M284500, M285000, M285500, M286000, M286500, M287000, M287500, M288000, M288500, M289000, M289500, M290000, M290500, M291000, M291500, M292000, M292500, M293000, M293500, M294000, M294500, M295000, M295500, M296000, M296500, M297000, M297500, M298000, M298500, M299000, M299500, M300000, M300500, M301000, M301500, M302000, M302500, M303000, M303500, M304000, M304500, M305000, M305500, M306000, M306500, M307000, M307500, M308000, M308500, M309000, M309500, M310000, M310500, M311000, M311500, M312000, M312500, M313000, M313500, M314000, M314500, M315000, M315500, M316000, M316500, M317000, M317500, M318000, M318500, M319000, M319500, M320000, M320500, M321000, M321500, M322000, M322500, M323000, M323500, M324000, M324500, M325000, M325500, M326000, M326500, M327000, M327500, M328000, M328500, M329000, M329500, M330000, M330500, M331000, M331500, M332000, M332500, M333000, M333500, M334000, M334500, M335000, M335500, M336000, M336500, M337000, M337500, M338000, M338500, M339000, M339500, M340000, M340500,



FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

VirtualDub 1.6.4

<http://www.virtualdub.org>

Программа позволяет осуществлять захват видео, наложение фильтров, разрезание/склеивку, конвертирование клипов в разные форматы и многое другое. Например, при наличии карты с видеозахватом, можно сразу записывать клипы в MPEG4.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 840 Кбайт

DS Clock 1.6

<http://www.dualitysoft.com>

Часы с синхронизацией системного времени по атомным стандартам в Интернете (+/- 500 мс). Озвучивают наступление каждого часа реальным колокольным звоном Вестминстерского аббатства, имеют гибко настраиваемый интерфейс.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 948 Кбайт

TermerGuard 3.2 Free

<http://www.termer.ru/files/tguard/TGuard.zip>

Бесплатная двухканальная версия ПО для организации аудио- и видеонаблюдения на базе ПК. Теперь, имея простейший ТВ-тюнер и WEB-камеру, можно снять увлекательный многочасовой сериал из жизни соседей по дому или офису.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 3479 Кбайт

ВСЕ >

Интернет-пейджеры: перегрузка

В начале февраля интернет-пейджер MSN Messenger был заражен червем Bropia, «радиущим» пользователя видом жареного цыпленка в бикини. Но, похоже, Bropia — лишь предвестник большой эпидемии. По данным Akonix Systems (<http://www.akonix.com>), занимающейся проблемами безопасности, за первые шесть недель 2005 года в сетях AOL, ICQ и MSN распространились десять новых видов IM-вирусов. Это более чем втрое превышает число паразитов, проживавших в сетях обмена мгновенными сообщениями в тот же период 2004-го года.



ЗАЩИТА NAPSTER'A ВЗЛОМАНА ЛАМЕРАМИ

Не прошло и недели после запуска проекта Napster To Go (<http://www.napster.com>), выдающего музыку «напрокат», как пользователи «раскололи» его защиту, причем самым азбучным способом. Главная идея службы Napster To Go заключается в том, что за \$15 в месяц пользователь может скачать на mp3-плеер или компьютер любое количество музыкальных файлов. Завоздка лишь одна — файлы распространяются в защищенном WMA формате, так что слушать их можно лишь до той поры, пока действует подписка на Napster To Go. Если подписка прекращается, музыка больше не играет. Ну а желание переписать музыку на компакт-диск выльется в дополнительные расходы — \$0.99 за каждую песню. Кстати, и mp3-плееры с Napster To Go совместимы не все, а лишь определенные модели от Creative, Dell, Gateway, iRiver и Samsung. Теперь о способе взлома «крутой» защиты от копирования, каковой нынче приведен на сотнях сайтов. Оказывается, для этого нужно немного — установить обычный Winamp, добавить к нему плагин Output Stacker и задать в параметрах выходного сигнала обычный WAV-файл. В итоге, по подсчетам энтузиастов, в течение 14-дневного тестового доступа к Napster To Go можно успеть легально записать около 250 бесплатных 80-минутных компакт-дисков с музыкой. Главное иметь хороший канал выхода в Интернет и работать в три смены.

У WI-FI БЕДЫ ОТ «БЛИЗНЕЦОВ»

Представьте, идете вы знакомой дорогой и вдруг замечаете указатель — «Обход». Будучи законопослушным гражданином, вы не задумываясь следуете в указанном направлении и попадаете в темный лес, прямо в руки лихих людей. Тех самых, что десять минут назад прибили этот указатель к дереву.

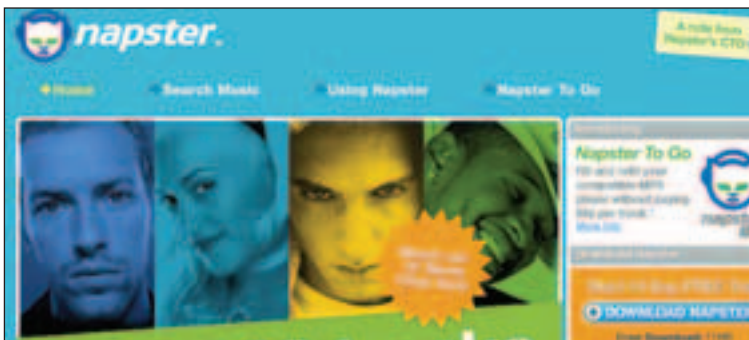


ДОКТОР ПСИХОЛОГИИ ДЖЕФФ ГАВИН УВЕРЕН, ЧТО ЗНАКОМСТВА В ЧАТАХ И ДРУГИХ СЕТЕВЫХ МЕСТАХ ОБЩЕНИЯ НАМНОГО ПРОДУКТИВНЕЕ РЕАЛЬНЫХ.

Примерно то же происходит в последнее время с широко распространенными у нас и за рубежом сетями Wi-Fi. В местах скопления «беспроводных интернетчиков» (клубы, заведения общепита, общепития и т.п.) хакеры развертывают собственные точки доступа (hotspot), которые, посылая более мощный сигнал, перехватывают соединение пользователя с легальной сетью. После этого кража паролей и личных данных не составляет особой трудности — клиенты добровольно регистрируются, полагая, что работают с честным провайдером, а не с его «дьявольским близнецом». Пока этот вид мошенничества не стал массовым, но всем, кто пользуется беспроводным доступом в сеть, стоит быть настороже и не забывать про средства защиты.

«БК» «ФИЛЬТРУЕТ БАЗАР»

В середине февраля этого года крупнейший развлекательный проект Рунета «Бойцовский клуб» обновил статистику «контентной фильтрации». Дело это непростое, ведь на сегодня ежедневная посещаемость сайта <http://www.combats.ru> составляет свыше 70 тысяч человек, а общее количество участников игры — около 2 миллионов. В «БК» круглосуточно действуют около 400 комнат-чатов и свыше полутора сотен форумов, на которых ведутся десятки тысяч дискуссий.



ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Разработано программное обеспечение, позволяющее любому начальнику точно знать про каждого подчиненного, какие «нецелевые» сайты он посещал, сколько времени и трафика для этого использовал, каковы потери компании и на сколько надо оштрафовать каждого нарушителя.

...В Интернете выявлены так называемые bot-net — сети, состоящие из десятков тысяч компьютеров-«зомби», владельцы которых даже не подозревают о своей вовлеченности в криминальную активность. Средние расценки, по которым хакеры, создавшие и управляющие такой сетью, предлагают ее преступным организациям составляют 150 евро в час.

...Microsoft, eBay, PayPal и Visa объединились в антифишинговый альянс, во главе которого встала компания WholeSecurity.

Сегодня 52% домашних сетей использует Wi-Fi, доля кабельных LAN — 50%, а сетей на базе силовой электропроводки — 5%. (Сумма больше 100%, так как иногда применяется несколько технологий разом.)

...С октября по декабрь 2004 года китайские власти закрыли в общей сложности 12575 интернет-кафе, обвинив их владельцев в нарушении законов.

...Объем продаж онлайн-игр в Китае составил в 2004 году \$298.6 миллиона, а число любителей таких игр превысило 20 миллионов человек. Ожидается, что в течение ближайших 5 лет в Китае будет создано более 300 собственных онлайн-игр и откроется университет, который займется исключительно подготовкой специалистов в области программирования сетевых игр.



Мини-игры

Наш выбор

На дворе март – ручьи, капель... Дизайнеры мини-игр не прочь развлечься с blob'ами («каплями») в своих проектах. Аморфные кругляшки где только не засветились – в логических играх, в файтингах и даже в симуляторах псевдо-жизни. Но в любом случае с blob'ами – весело!

BLOB WARS

<http://www.kwikgames.com/blobwars.htm>

Азартная логическая игра на одного или двух участников. Задача, казалось бы, простая – захватить территорию и «перекрасить» чужие blob'ы в свой цвет. Однако для победы нужен точный расчет и верная стратегия, особенно учитывая разнообразие полей и режимов игры.



BLOB TWIST

<http://www.mousebreaker.com/games/blobtwist/play.php>

Настоящая головоломка! Управление осуществляется «стрелками» и пробелом, игровое поле можно поворачивать, цель – набрать как можно больше очков. Для этого из одноцветных blob'ов выстраиваются заданные узоры (показаны слева) и если они получились, то начинается цепная реакция.



BLOBZ

<http://www.goriya.com/flash/blobz.shtml>

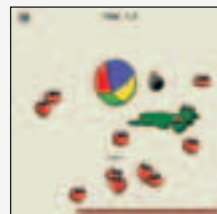
В Blobz – целых 5 уровней сложности в варианте игры с компьютером. Но, конечно, самая правильная игра – вдвоем, компьютер годится лишь для тренировки! Каждый из соперников, нажимая на клавиши, должен как можно быстрее накачать свой blob, чтобы успеть взорваться первым.



BLOB FARM

http://www.virtualtoy.nm.ru/games/blob_farm.html

А вот это развлечение с «капельками» придумал наш соотечественник Михаил Кафанов. Оно рассчитано на одного, причем сосредоточенного и ответственного игрока. Он, как «старший брат», должен уберечь вверенных blob'ов от всяческих напастей: травм, взрывов, отравлений и т.п.



ФАКТ

Выявлена зависимость между типом соединения, используемого для выхода в Интернет, и наличием MP3-плеера. Плеер есть у 23% пользователей высокоскоростного доступа и лишь у 9% «модемщиков».

FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

Конфигуратор Sportster

<http://www.sm-80.narod.ru/soft/sportcfg.rar>

Утилита для настройки модемов Sportster 33.6/56K. Основное преимущество – удобный интерфейс, который позволяет легко и быстро менять настройки модема. Уменьшает количество разрывов связи на зашумленных линиях.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 478 Кбайт

SwapBG 1.23

<http://meole.kepa.ru/SwapBG12.zip>

Крошечная, но очень «веселая» утилита. При каждом запуске Windows случайным образом меняет обои «Рабочего стола». Нужные графические файлы берет из указанной папки или отыскивает на HDD по маске. Не требует инсталляции.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 16 Кбайт

ВСЕ >

За порядком следят специальные модераторы – паладины. Это добровольные помощники администраторов игры. Их свыше 400 человек. Деятельность паладинов контролируется внутренним кодексом, администрацией клуба и самими игроками. Она достаточно прозрачна, ведь каждое действие игрока (сделка, передача игровых предметов, использование наказания) автоматически фиксируется игровым сервером.

«Фильтровать контент» приходится потому, что в клубе жесткие законы – за ругательство, флуд, рекламу в неположенных местах паладин накладывает на игрока молчание (лишает игрока возможности высказываться в чатах и форумах) на срок от 15 минут до 6 часов. В случае рецидива можно «замолчать» на сутки или получить существенные игровые ограничения на длительный срок. Серьезные нарушения могут привести к «блокированию» (отключению от игры) персонажа. Вот сухой остаток. В 2004 году паладины «БК» наложили заклинание молчания на – 1 млн. 300 тысяч игроков, употреблявших в чате и форуме ненормативную лексику, и флудеров. Заблокировали 270 тысяч жуликов, отправили «в хаос» 77 тысяч мошенников и грубиянов, а также сняли молчание с 27 тысяч невиновных. Сообщая об этом, Internet.ru, подчеркивает, что эта

статистика не включает автоматическое наложение молчания программой на тех, кто употреблял ненормативную лексику в частных сообщениях и смог избежать кары от модераторов за отсутствием жалоб от игроков.

ЛЮБОВЬ В КИБЕРПРОСТРАНСТВЕ

В день Святого Валентина BBC (http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/education/4250281.stm) опубликовала любопытные результаты, полученные психологом Джеффом Гавином при опросе посетителей онлайн-брачных агентств. Оказывается, сетевые знакомства чрезвычайно плодотворны – 94% интернетчиков, воспользовавшихся услугами таких бюро, рано или поздно нашли себе пару (т.е. лично встретились с предметом вождения более одного раза). В среднем, роман, начавшийся в Интернете, длится не менее семи месяцев, а у 18% даже более года. Кстати, всего лишь около 4% интернетчиков, «желающих познакомиться», уже женаты. По словам Гавина, наиболее эффективные способы завязывания и развития сетевого романа – регулярная электронная переписка и совместные беседы в чатах (по личным наблюдениям, еще и онлайн-ролевые игры – ред.). Видеообщение пока мало распространено – веб-камерами пользуются 9% энтузиастов интернет-знакомств. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...В 2004 году наиболее популярными поисковыми сайтами были Google и Yahoo, общая доля которых составила 76.9% мировой интернет-аудитории.

...Логотипы поисковика Google, которые появляются по праздникам вместо стандартной заставки с названием компании, рисует 26-летний корейский дизайнер Деннис Хванг (Dennis Hwang). В общей сложности за шесть лет Хванг нарисовал уже около 200 логотипов.

...Общее количество блогов (онлайн-дневников) в Интернете выросло к началу этого года до 8 млн. штук.

...Из 128 миллионов мобильных телефонов, ежегодно выбрасываемых потребителями в США, в переработку попадают менее 5%.

...Мусульманские священнослужители в пакистанском мегаполисе Карачи благословили использование компьютеров для виртуального общения паствы с душами усопших.

...В Челябинске решается вопрос о возбуждении уголовного дела в отношении местного хакера, которому удалось в декабре 2004 года разместить на сайте ФСБ России сообщение от имени Бен Ладена о готовящихся терактах на территории США.

...Первый в России промышленный склад продуктов в вечной мерзлоте планируется построить в этом году в заполярном городе Воркуте.

«Интернет.ру» (<http://www.internet.ru>),
Вебпланета (<http://www.webplanet.ru>),
KM.ru (<http://www.km.ru>),
«Известия Науки» (<http://www.inauka.ru>)



САЙТЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

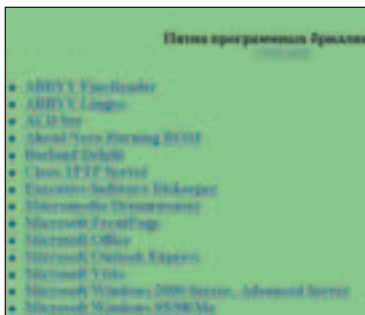


«История крепостей России» <http://fortress.vif2.ru>

Автор проекта, Олег Тульников, здорово поработал, и теперь в Рунете есть подробная информация обо всех оборонительных сооружениях, возведенных в нашей стране за последние несколько веков. Деревянные и каменные твердыни, монастыри-крепости, бастионы и форты, засечные черты и укрепленные районы – на сайте нашлось место всему. Впечатляет обилие научно-популярных статей и иллюстраций. Теперь при желании каждый легко выяснит, насколько достоверно представлены в играх фортификация 1812 или 1941-45 годов.

«Пятна программных бриллиантов» <http://www.umopit.ru/CompLab/BadSoft.htm>

Поучительный сайт, где коллекционируют «глюки» различного программного обеспечения. Список ляпов постоянно пополняется. Например, о свежем Nero Burning ROM можно узнать, что, несмотря на официальную русификацию, он плохо понимает русский язык. И поэтому цифра «6», появляющаяся в некоторых местах вместо мягкого знака, не ваша ошибка, а честный «глюк». А



про Microsoft FrontPage 2003 станет известно, что возможность редактирования свойства title у гиперссылок просто отсутствует...

TARRASQUE.net <http://www.tarrasque.net>

«Тарраской» в средние века прозвали чудовище, которое было наполовину животным, наполовину рыбой, толще быка и длиннее лошади. Страшилище, по легенде, усмирила песнями молодая девушка. Нынешняя «Тарраска» – это форумы, хостинг, почтовый сервис и игры, причем все подчинено единственной теме – многопользовательским RPG. Тут можно узнать новости, задать вопросы, подключиться к идущим на форумах играм и даже начать собственный проект. Дизайн сайта самый обычный, недостаток же



Знакомства

Outer Heaven

<http://www.outer-heaven.narod.ru>
Фанатский проект, посвященный играм серии Metal Gear Solid. Отличается активностью пользователей на форуме, обилием материалов по играм, хорошей подборкой файлов и ROM'ов, а также крайне неудачным



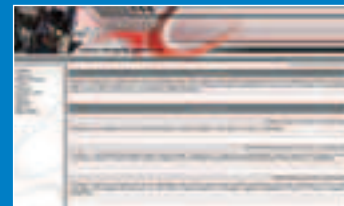
дизайном. Особенно ужасны сочетания цветов текста и фона – глаза сломать.

Console-sport.Ru

<http://console-sport.ru>
Давно обещанный читателям «Страны Игр» проект Wren'a, цель которого «...продвижение консольного киберспорта в России, давно уже ставшего популярным во всем мире». Дизайн «светлый», все удобно читаемо и логично. Минус – большинство рубрик все еще пребывает «в разработке».

TK «CardMasters»

<http://cardmasters.narod.ru>
Технически грамотный проект акти-



вистов форума (game)land, известных под никами StimS и Decl. Из всех заявленных разделов по-настоящему работает лишь «Музей телефонных карт», но его стоит посетить: все наглядно, удобно и очень приятно. К тому же, карты предлагаются к обмену!



P.S. Хотите увидеть свой проект в рубрике «Знакомства»? Пишите в dolser@gameland.ru или оставляйте сообщение на форуме нашего журнала.

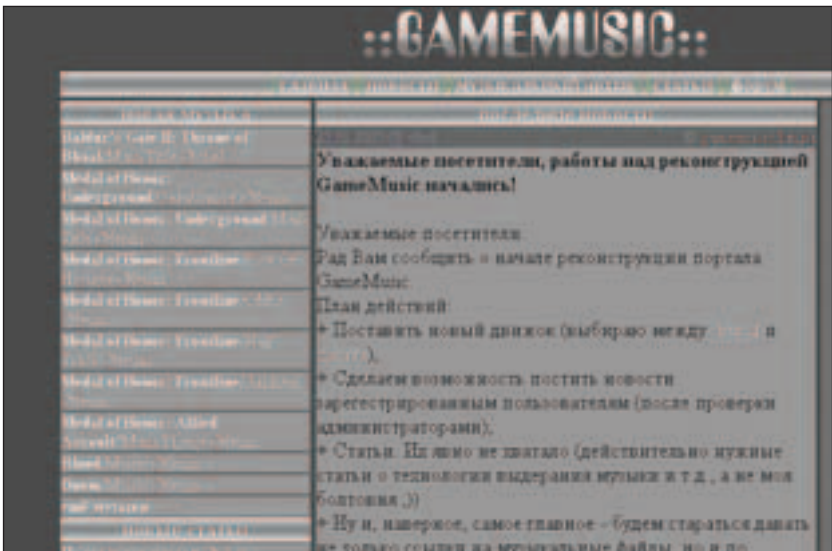
один – из-за обилия тем и разделов навигация по форумам непроста. Немного облегчит дело встроенная поисковая машина.

Gamemusic

<http://gamemusic.km.ru/index.php>

Самый тяжкий удел – быть меломаном и геймером одновременно. Такие безумцы готовы на все, лишь бы раздобыть нужный трек (знаю, увя, из личного опыта. – Прим.авт.). Что ж, загляните на Gamemusic. Этот ресурс был реанимирован создателями примерно год назад и сейчас меняет дизайн и движок. Музыка здесь не очень много, зато какой подбор! Хотите послушать Main Theme из Mafia или Baldur's Gate II? Нет проблем, нужно лишь скачать соответствующий файл. А если нужна музыка из квестов – загляните на [148](http://quest-</p></div>
<div data-bbox=)

СТАТЬИ



Favorites: Драйвера

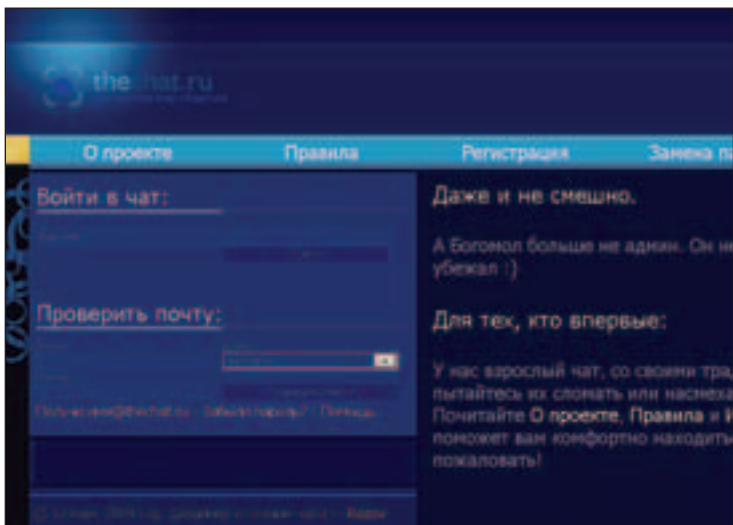
- <http://www.drivers.ru> – поисковая система драйверов и обновлений.
- <http://www.driver.ru> – крупнейшая онлайн-коллекция драйверов для цифровых устройств.
- <http://driver.myweb.ru> – около 7000 драйверов общим объемом 25 Гбайт.
- <http://bestdriver.chat.ru> – обширная подборка драйверов.
- <http://www.drivershq.com> – онлайн-проверка актуальности драйверов (Driver Detective).
- <http://www.driverguide.com> – более 100 тысяч драйверов, бесплатная регистрация.

music.narod.ru, проект одного из модераторов Gamemusic.

theChat

<http://thechat.ru>

Скромный дизайн этого чата значительно ускоряет загрузку и облегчает общение. theChat относится к той категории сетевых «беседок», где разрешено общаться «ни о чем» (но от этого обстановка спокойнее не становится...). А поскольку желание поговорить у россиян возникает довольно часто, да и жизнь непрерывно подбрасывает вопросы, то и народу тут хватает. Большинство чатлан – постоянная аудитория, поэтому надо постараться побыстрее «влиться в коллектив», для чего на сайте существуют правила поведения. Вот что забавно: цензура разрешена, а оскорбления – нет. Очень интересный подход! ■



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



Address



СИ://БЕТА_ТЕСТЫ.ОНЛАЙН/183/СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU

ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ МАРТА

Трудно понять, куда катится мир онлайн-ролевиков! Фантазия сценаристов и разработчиков воспаряет в такие выси, что, казалось бы, перевести это на язык машинных кодов не удастся никому. Но проходит год-другой, и – гляди-ка, «безумие» стало явью и готово к тестированию. Может, так и рождаются новые жанры? Давайте проверим...

R.O.S.E.

Название у проекта на самом деле достаточно длинное – Rush On Seven Episodes Online (<http://www.roseon.com/index.asp>). «Семь эпизодов» – семь планет, из которых, собственно, и состоит игровая вселенная. Эту особенность игры разработчики всячески выпячивают, и не зря. Опустим приевшиеся сценарные «навороты» вроде того, как хорошая богиня создала семь планет, а ее враг захватил одну из них и грозит поглотить все остальные. Куда важнее то, что дал такой ход разработчикам, и почему R.O.S.E. так интересно тестировать. Каждая планета имеет собственный набор особых характеристик – от монстров и магии до городов и полезных ископаемых. Отсюда вытекают занимательные последствия, объединенные лозунгом: «Долой мелкую войну гильдий, установим единоличный контроль не только над планетой, но и над всей вселен-

ной!». При этом каждый новый Король вправе менять основные экономические и политические правила, оказывая влияние на всю игру в целом. Такой власти геймеры не получили пока что ни в одной MMORPG. Предусмотрены 4 вида персонажей: Righteous Knight, Arumic, Junon Religious Order и Pharalle, все они различаются склонностью к магии или грубой силе. До того как перейти к межпланетным завоеваниям, игроки набираются опыта в одиночку или в составе группы, куда допускаются персонажи с разницей не более 7 уровней. Теперь еще одна находка! У группы есть... собственный «уровень» (Party level), который растет с опытом после удачной охоты или выигранного сражения. При переходе группы на новый уровень здоровье и количество магической энергии у ВСЕХ ее участников восстанавливается. Впрочем, для захвата планет важны не группы, кланы или гильдии, а фракции – объединения игроков, которыми управляют... NPC. Тут, честно говоря, пока много тумана, но будем надеяться, что нынешний бетатест прояснит, как работает, и работает ли вообще, такая система. В R.O.S.E. есть еще немало занятного – механизмы, детали для которых приобретаются на черном рынке, развитая экономика и производство, система централизованного оповещения о ключевых действиях от-

дельных игроков, но это уже частности, в числе коих не самая современная, хотя и забавная графика. Желающие попробовать R.O.S.E. должны быть готовы загрузить 353 Мбайт клиентского ПО и иметь машину не слабее Pentium III 1 ГГц, 256 Мбайт ОЗУ, а видеокарту – не старше 2-3 лет.

Thang

Вот пример, как из обычного ММО-набора можно сделать нечто необычное, причем сами разработчики так до конца и не знают, что же у них вышло. Как это может быть? Очень просто, достаточно принять всего два нетривиальных решения. Прежде всего, отказываемся от заранее созданного и тщательно сбалансированного набора монстров – просто задаем некий ассортимент клыков, когтей, магии и тому подобных штук в диапазоне уровней от 1 до 100 и пропускаем все это через мясорубку MTS (не сотовый оператор, а Monster Transformation System). Эта самая «Система превращения чудовищ» в купе со случайными местами их появления приводит к тому, что просторы Thang становятся непредсказуемыми. Только ты привык, что у города водятся относительно безобидные желтые Mangrott'ы 8 уровня, как – р-р-раз, и срабатывает MTS. Теперь вместо Mangrott'ов лежат подозрительные



СИСТЕМА ПРЕВРАЩЕНИЯ ЧУДОВИЩ ДЕЛАЕТ МИР THANG НЕПРЕДСКАЗУЕМЫМ.

волосатые яйца. Проходит еще какое-то время, и часть яиц самоуничтожается (с ущербом для особо любопытных...), а из других вылупляются чудовища, скажем, уже 15-го уровня. Которых в свой час начинает «колбасить» и «плющить»... Создав таким образом вполне безумный мир, беремся за аватаров, кои делятся на три вида. Вне зависимости от племенной принадлежности у каждого персонажа Thang есть особая энергия – Кі (возможно, русскому уху привычнее название «ци»). Благодаря системе KTS (KI Transformation System) игрок, заведя знакомого врага, способен перераспределить Кі аватара нужным образом: усилить защиту, нападение или нужный навык. Системные требования у Thang (<http://thang.ongameport.com>) выше средних – Pentium 4 1.5 ГГц, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта выше Geforce 4. Зато клиент невелик – чуть больше 120 Мбайт. ■



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:
Петр Головин
golovin@gameland.ru



[Xbox] MORTAL KOMBAT: DECEPTION

FATALITIES

Ниже приведен список комбинаций, необходимых для выполнения добивающих приемов. Помните, что на это вам отводится очень мало времени.

[вниз], [вниз], [вверх], [вверх], [Y] – Ashrah (первый вариант);
[вперед], [вниз], [вперед], [вниз], [Y] – Ashrah (второй вариант);
[вперед], [вниз], [вверх], [Y] – Baraka (первый вариант);
[вперед], [вниз], [назад], [вперед], [Y] – Baraka (второй вариант);
[вниз], [вверх], [вперед], [вперед], [Y] – Bo Rai Cho (первый вариант);
[вверх], [назад], [вперед], [A] – Bo Rai Cho (второй вариант);
[вниз], [вверх], [назад], [назад], [X] – Daigou (первый вариант);
[вниз], [вниз], [вниз], [назад], [A] – Daigou (второй вариант);
[вверх], [вниз], [назад], [вперед], [A] – Darius (первый вариант);
[вниз], [вперед], [вперед], [Up], [X] – Darius (второй вариант);
[вниз], [назад], [назад], [вниз], [A] – Etmac (первый вариант);
[назад], [вниз], [назад], [вниз], [B] – Etmac (второй вариант);
[вниз], [вперед], [вперед], [вниз], [B] – Havik (первый вариант);
[вперед], [вперед], [вперед], [назад], [Y] – Havik (второй вариант);
[вперед], [вверх], [назад], [вниз], [X] – Hotaru (первый вариант);
[вниз], [вперед], [назад], [вперед], [Y] – Hotaru (второй вариант);
[назад], [вперед], [вверх], [вперед], [X] – Jade (первый вариант);
[назад], [вперед], [вперед], [вперед], [Y] – Jade (второй вариант);

[вперед], [вверх], [вверх], [вверх], [A] – Kabal (первый вариант);
[вверх], [вверх], [вниз], [вниз], [Y] – Kabal (второй вариант);
[вперед], [вперед], [назад], [назад], [Y] – Kenshi (первый вариант);
[вверх], [вперед], [назад], [вперед], [Y] – Kenshi (второй вариант);
[назад], [вперед], [вперед], [назад], [B] – Kira (первый вариант);
[вверх], [вперед], [вниз], [назад], [A] – Kira (второй вариант);
[вниз], [назад], [вперед], [вниз], [B] – Kobra (первый вариант);
[вперед], [назад], [вперед], [вперед], [Y] – Kobra (второй вариант);
[вперед], [вперед], [вперед], [вперед], [X] – Li Mei (первый вариант);
[вверх], [назад], [вперед], [вперед], [B] – Li Mei (второй вариант);
[назад], [назад], [назад], [вперед], [Y] – Liu Kang (первый вариант);
[вперед], [вперед], [вверх], [вверх], [A] – Liu Kang (второй вариант);
[вперед], [вперед], [вниз], [вниз], [X] – Mileena (первый вариант);
[вверх], [вверх], [вперед], [вперед], [A] – Mileena (второй вариант);
[назад], [вперед], [назад], [вперед], [X] – Nightwolf (первый вариант);
[вниз], [вперед], [вниз], [вверх], [Y] – Nightwolf (второй вариант);
[назад], [вперед], [назад], [вперед], [B] – Noob Saibot & Smoke (первый вариант);
[вверх], [вниз], [вниз], [вперед], [Y] – Noob Saibot & Smoke (второй вариант);
[назад], [вниз], [вниз], [вперед], [X] – Raiden (первый вариант);
[вверх], [вниз], [вперед], [вперед], [X] – Raiden (второй вариант);
[вперед], [вниз], [вперед], [вперед], [X] – Scorpion (первый вариант);
[вперед], [вниз], [вперед], [назад], [X] – Scorpion (второй вариант);
[вверх], [вниз], [вниз], [вперед], [A] – Shujinko (первый вариант);
[назад], [вверх], [вперед], [вперед], [X] – Shujinko (второй вариант);
[назад], [вперед], [вперед], [вниз], [X] – Sindel (первый вариант);
[вверх], [вверх], [вниз], [вперед], [A] – Sindel (второй вариант);
[вперед], [назад], [вниз], [вперед], [Y] – Sub-Zero (первый вариант);
[назад], [вниз], [вперед], [вниз], [X] – Sub-Zero (второй вариант);
[вперед], [вниз], [вниз], [вниз], [X] – Tanya (первый вариант);
[вверх], [назад], [вперед], [вверх], [A] – Tanya (второй вариант).

Примечание: при первом варианте фаталити необходимо стоять рядом с противником.



ЕЩЕ

▶ [PS2] NEO CONTRA

1. Дополнительные жизни
На экране главного меню введите указанную комбинацию кнопок контроллера, чтобы получить 19 дополнительных жизней для персонажа:

▲, ▲, ▼, ▼, [L1], [R1], [L2], [R2], [L3], [R3]

▶ [PS2] DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

Чтобы получить доступ ко всем режимам, костюмам и галереям, после появления главного меню зажмите кнопки [L1], [L2], [R1], [R2] и поворачивайте левый аналоговый джойстик до тех пор, пока не услышите фразу «Devil May Cry».

▶ [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 CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Чтобы воспользоваться кодами, вызовите консоль с помощью клавиш

[Ctrl] + [Alt] + [C].

Список читов представлен ниже:

cmd giveall – получить все оружие;
cmd godmode – режим бога;
cmd noclip – режим прохождения сквозь стены.

▶ [PC] PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Во время игры нажмите клавишу [Esc] (тильда) и введите читы:

PKGOD – режим бога;
PKDEMON – демонический режим;
PKWEAKENEMIES – уничтожение противников с одного выстрела;
PKWEAPONS – доступ ко всем видам оружия;
PKAMMO – полный боезапас;
PKHEALTH – восстановить здоровье.

Примечание: коды работают только в режимах Daydream и Insomnia.

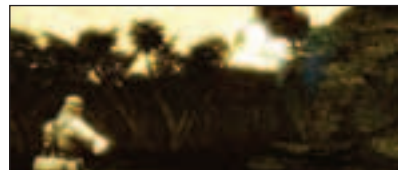


PLAYSTATION 2

[PS2] METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

1. Чтобы изменить язык во время вступительного ролика, нажмите [L3]. Изменения, вносимые этой командой, позволяют выбрать один из четырех доступных языков.

2. Когда на экране появится логотип Konami, нажмите ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, ●, ●, ▲. После этого все имена персонажей во вступительном ролике сменятся на имена людей, делавших этот ролик.



PC

[PC] STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II – THE SITH LORDS

Откройте файл **swkotor2.ini**, находящийся в папке **KoToRII**. Откройте его в любом текстовом редакторе и в строке **[Game Options]** добавьте опцию **EnableCheats=1**. Во время игры нажмите клавишу [Esc] (тильда) и введите один из читов:

givecredits ## – получить ## кредитов на выбранную величину;
addexp ## – получить ## очков опыта на выбранную величину;
givecomspikes – получить 99 comspikes;
givedarkside ## – увеличить количество очков darkside на выбранную величину;
givelightside ## – увеличить количество очков lightside на выбранную величину;
setawareness ## – увеличить «awareness» до выбранного уровня;
setcharisma ## – увеличить «charisma» до выбранного уровня;
setcomputeruse ## – увеличить «computer use» до выбранного уровня;
setconstitution ## – увеличить «constitution» до выбранного уровня;
setdemolitions ## – увеличить «demolitions» до выбранного уровня;
setdexterity ## – увеличить «dexterity» до выбранного уровня;
setintelligence ## – увеличить «intelligence» до выбранного уровня;
setpersuade ## – увеличить «persuade» до выбранного уровня;
setrepair ## – увеличить «repair» до выбранного уровня;
setstealth ## – увеличить «stealth» до выбранного уровня;
setstrength ## – увеличить «strength» до выбранного уровня;
settreatinjury ## – увеличить «treat injury» до выбранного уровня;
setwisdom ## – увеличить «wisdom» до выбранного уровня;
setsecurity ## – увеличить «security» до выбранного уровня.



[PS2] THE INCREDIBLES

Поставьте игру на паузу, выберите опцию «Secrets» и введите один из указанных читов:

RotAlDalg – боевой режим;

Einsteinium – режим больших голов;

EMode – яркие цвета;

YourNameInLights – посмотреть титры;

Gilgendash – герои не получают повреждений;

TheDudeAbides – отключить коды;

SmartBomb – уничтожить всех противников на экране;

BoaPlace – изменить

уровень сложности;

McTravis – повышение силы персонажа;

SpringBreak – выбрать уровень;

UUDDLRLRBAS – восстановить здоровье на 25% процентов;

BWTheMovie – режим Slow motion;

DeEvolve – режим маленьких голов;

Showtime – временное повышение очков Incredi.

Примечание: некоторые коды работают только на определенных этапах.



[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.

2. Unlock Everything

Чтобы получить доступ ко всем видам оружия, режимам и картам, в начале игры введите в качестве названия своего профайла имя V PIRATE.



EASTER EGGS

1. Порядковый номер на рукаве

В каждый вступительный ролик, предшествующий очередному этапу игры, разработчики поместили номер данного уровня.

Миссия 1

Цифра «1» нарисована на коробке с пиццей.

Миссия 2

Цифра «2» расположена на афише в самом конце ролика.

Миссия 3

Скопление противников в финале заставки образует цифру «3».

Миссия 4

Цифра «4» замечена на флаге, появляющемся в начале вступительного ролика.

Миссия 5

Кровавый отпечаток на стене образует цифру «5».

Миссия 6

После взрыва в конце ролика на земле остается пятно в виде цифры «6».

Миссия 7

Кровь, стекающая по стене в конце заставки, образует цифру «7».

Миссия 8

Обратите внимание на луну. На ней красуется цифра «8».

Миссия 9

Гравировка на пуле в конце заставки «9mm» напоминает о том, на каком этапе вы находитесь.

Миссия 10

Кровавый след на книге в финале ролика образует цифру «10».

Миссия 11

Еще один кровавый след очень похож на цифру «11».

Миссия 12

Если приглядеться к цепям в конце заставки, можно увидеть цифру «12».

Миссия 13

Цифру «13» вы заметите без труда. Она выбита на стене в начале заставки.

Миссия 14

Цифра «14» находится на внешней стороне платформы.

Миссия 15

На ветке дерева в конце ролика вырезана цифра «15».

Миссия 16

Очень бледное изображение цифры «16» можно заметить на полу. Легче всего заметить его в начале ролика.

Миссия 17

На одной из колонн в конце заставки нарисована цифра «17».

Миссия 18

Цифра «18» изображена на бумажке, которую уносит ветер.

Миссия 19

Когда в начале ролика камера подлетит к девушке, вы сможете рассмотреть на полу цифру «19».

Миссия 20

Проплывающие в небе облака образуют цифру «20».



Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, пусть все тайное станет явным!

Автор:
Сергей Цилюрик
td@game24.ru



Suikoden IV

Очередная часть Suikoden продолжает традиции сериала. А это означает, что нам не обойтись без подробного описания способа собрать всех без исключения героев игры под своим флагом.

Комбо-атаки

Комбинированные атаки нескольких персонажей в Suikoden IV, в отличие от других игр серии, приходится открывать: для этого необходимо иметь соответствующих персонажей в активной команде на протяжении 10 сражений, проведите еще 20 сражений с теми же персонажами, и плюс еще 20 – для третьего уровня. Комбинации персонажей:

- Герой + Snowe
- Герой + Kika
- Reinbach + Charlemagne
- Lino En Kuldес + Flare
- Sigurd + Hervey
- Warlock + Pablo
- Selma + Mitsuba
- Karl + Helga
- Akaghi + Mizuki
- Dario + Gau
- Konrad + Katarina
- Ted + Aldo
- Shiramine + Ugetsu
- Ornan + Bartholomew + Reinhold
- Jeremy + Travis + Trishtan
- Lo Fong + Lo Hak + Lo Seng
- Kate + Akaghi + Mizuki
- Izak + Axel + Selma
- Chieroo + Nalkul + Champo
- Viki + Rita + Millay
- Sigurd + Hervey + Helmut
- Ameria + Jeane + Kika
- Gretchen + Jeane + Kika
- Aldo + Ted + Flare
- Lo Hak + Ted + Flare
- Aldo + Ted + Frederica
- Lo Hak + Ted + Frederica
- Lino En Kuldес + Eugene + Rachel
- Tal + Keneth + Paula + Jewel

Suikoden IV не был бы достойным представителем сериала, если бы не продолжал известную традицию – дабы изменить ход судьбы (что в игре соответствует альтернативной концовке), необходимо собрать всех игровых персонажей, объединить под своими знаменами 108 Звезд Судьбы. Мы же постараемся помочь вам в этом нелегком деле. Итак:

1 Tenkai Star: Главный герой

Вы за него играете. Удивительно, не правда ли?

2 Tengou Star: Lino En Kuldес

Присоединяется автоматически.

3 Tenki Star: Elenor

Присоединяется автоматически.

4 Tenkan Star: Ted

Набрав не менее 70 Звезд (что произойдет незадолго до или сразу после освобождения Разрила), посетите War Room – последует сценка с Туманным Кораблем, и вам будет предложено пройти тремя персонажами средних размеров подземелье. Тед присоединится после победы над боссом.

5 Tenyu Star: Keneth, Jewel, Paula или Tal

В начале игры вам предлагают выбрать двух из этих четырех персонажей; другие двое присоединятся после освобождения Разрила (Razril).

6 Tenyu Star: Izak

На главной площади острова Илуя (Iluya). Требуется иметь при себе Flower Seed (продаются в торговых центрах) в количестве одной штуки.

7 Tenmou Star: Axel

Присоединяется автоматически.

8 Teni Star: Selma

После получения Акселя (7) ее можно обнаружить на причале острова На-Нал (Na-Nal).

9 Tenei Star: Aldo

Остров Отшельника (Hermitage Island), на полпути между домом Эленор и пещерой.

10 Tenki Star: Reinbach

Причал Миддлпорта (Middleport). Необходимо принести Rose Crest, который следует получить у Гарета (8) в гостинице города Нэй (Nay). Присоединяется вместе с Микки (16).

11 Tenfu Star: Chieroo

Присоединяется автоматически.

12 Tenman Star: Keneth, Jewel, Paula или Tal

См. (5)

13 Tenko Star: Kika

Присоединяется автоматически.

14 Tensyo Star: Keneth, Jewel, Paula или Tal

См. (5)

15 Tenritsu Star: Ramada

Присоединяется автоматически.

16 Tensyo Star: Travis

После освобождения королевства Обель (Obel), вернитесь в руины к тому месту, где к вам присоединились Рақдзи (47) и Рикие (48). Насчет голема можно не беспокоиться – битвы с ним можно избежать. Трэвис потребует, чтобы вы использовали Escape Talisman – используйте, затем опять возвращайтесь к нему – и он вступит в ряды вашей бравой армии.

17 Tenan Star: Snowe

Скрепя сердце, откажитесь казнить его оба раза, когда он попадает к вам в плен. Затем, собрав всех остальных персонажей (107 в сумме), загляните на остров Мордо (Mordo) и поговорите с торговцем – он упомянет одинокого человека в море. После этого плывите на запад от острова – и вскоре натолкнетесь на Сноу. Попросите его присоединиться – и 108 Звезд Судьбы ваши!

18 Tenyu Star: Rachel

После освобождения Обеля вернитесь в пещеру, где до этого располагался ваш корабль. Необходимо иметь в команде Седрика (49) и 5000 монет на непредвиденные расходы.

19 Tenku Star: Helga

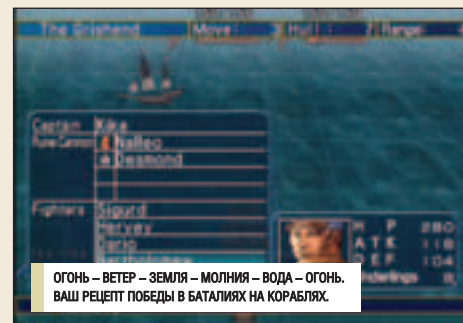
Постоялец гостиницы в Нэе поведает вам о бесчинствующей в Миддлпорте женщине. После этого Хельгу можно обнаружить рядом со входом в гостиницу Миддлпорта.

20 Tensoku Star: Cedric

До эвакуации Обеля попытайтесь посетить гостиницу – появится сценка, после которой надо преследовать Седрика до вашей базы и поговорить там с Луизой (100).

21 Teni Star: Keen

По возвращении в Миддлпорт включите в основную команду



Сигурда (44). Кин находится на причале, рядом с торговцем – поговорите с ним, затем покиньте город, исключите Сигурда из команды, вернитесь и заплатите Кину 10000 монет, чтобы заполнить его в свои ряды.

22 Tensatsu Star: Gau

Встречается в случайной битве на острове Отшельника. Победите его (что несложно, благо у него всего лишь 2000 HP) – и он ваш.

23 Tenbi Star: Gretchen

После освобождения Разрила ее можно найти снаружи магазина доспехов.

24 Tenkyu Star: Konrad

После освобождения Разрила, в гостинице. Необходимо иметь в команде Катарину (45).

25 Tentai Star: Keneth, Jewel, Paula или Tal

См. (5)

26 Tenjyu Star: Katarina

Присоединяется автоматически.

27 Tenken Star: Lo Seng

После того как дадите имя своей армии, посетите горячий источник на острове Мордо. После битвы (Lo Seng, Lo Fong, Lo Hak: 1200, 1000 и 1000 HP соответственно) все трое присоединятся к вам.

28 Tenhei Star: Shiramine

После того как Угецу (40) встанет под ваши знамена, поговорите с ним на палубе.

29 Tenzai Star: Lo Fong

См. (7)

30 Tenson Star: Ugetsu

Остров На-Нал, на пирсе.

31 Tenpai Star: Lo Hak

См. (7)

32 Tenrou Star: Rakgi

Присоединяется автоматически.

33 Tensui Star: Rikie

Присоединяется автоматически.

- 90 **Tenbou Star: Jango**
Когда дадите имя своей армии, посетите вашу комнату на корабле – и Джанго с Бреком (90) присоединятся к вам.
- 91 **Tenkoku Star: Brek**
См. (90)
- 92 **Tenkoku Star: Flare**
Присоединяется автоматически.
- 93 **Chikai Star: Tanya**
После освобождения Разрила посетите логово пиратов (Pirate's Nest) – и найдете ее на пляже у входа в пещеру.
- 94 **Chisatsu Star: Jeremy**
После освобождения острова На-Нал, его можно найти на том же месте, где к вам присоединилась Мицуба (79) – кстати, не забудьте захватить ее с собой.
- 95 **Chiyu Star: Gareth**
В гостинице Нэй. Райнбах (10) должен быть в команде.
- 96 **Chiketsu Star: Jeane**
На острове На-нал. Поговорите с двумя ее поклонниками, затем посетите рунный магазин.
- 97 **Chiyu Star: Lilon**
В логове пиратов на пляже стоит пират, который поведает вам о русалке. Поговорите с ним, затем вернитесь в логово пиратов на вашем корабле (т.е. без помощи Вики).
- 98 **Chii Star: Gary**
После освобождения Обеля, у входа в королевский дворец. Присоединяется с Эммой (103).
- 99 **Chiei Star: Ema**
См. (107)
- 100 **Chiki Star: Sigurd**
Присоединяется автоматически.
- 101 **Chimou Star: Hervey**
Присоединяется автоматически.
- 102 **Chibun Star: Micky**
См. (10)
- 103 **Chisei Star: Nabokov**
Оценщик в Обеле.
- 104 **Chikatsu Star: Frederica**
После освобождения Разрила, в магазине экипировки.
- 105 **Chitou Star: Mao**

Отдохнув в собственной комнате на корабле, попытайтесь покинуть ее – Тов (70) предупредит вас о чьем-то присутствии в одной из незанятых кают. Каюта эта находится на пятом этаже, первая слева.

- 106 **Chikyou Star: Bartholomew**
Дальний дом в поселении нэкобольдов.
- 107 **Chian Star: Helmut**
Попросить его перейти на вашу сторону после победы над ним у Разрила.
- 108 **Chiziku Star: Pablo**
Присоединяется автоматически.
- 109 **Chikai Star: Bang**
Лотерейный магазинчик поселения нэкобольдов.
- 110 **Chisa Star: Liloon**
После того как заполучите остальных четырех русалок (11, 55, 70, 97), посетите остров Илуя – и на причале справа найдете пятую.
- 111 **Chiyu Star: Lilien**
Приняв в свои ряды Тайске (100), выйдите из пещеры и вновь вернитесь к подземному источнику.
- 112 **Chirei Star: Yu**
Во время эвакуации Обеля, рядом с торговой точкой города.
- 113 **Chijyu Star: Carrie**
Поговорите с ней после освобождения Обеля, имея в команде Ю (60).
- 114 **Chibi Star: Dario**
Присоединяется автоматически.
- 115 **Chikyu Star: Millay**
В команде должен присутствовать Райнбах (10). Поговорите с человеком на причале в Миддлпорте, и он поведает о планах Райнбаха-старшего найти невесту для его сына. Затем посетите остров На-Нал, и найдете невесту на пляже.
- 116 **Chibaju Star: Reinhold**
См. (75)
- 117 **Chizen Star: Warlock**
Поговорите с Пабло в отсеке рунных пушек, и он упомянет Ворло-

ка, создателя одного оружия. В Миддлпорте, в конце дальнего переулка, обнаружите пустой дом с открытым сундуком: исследуйте сундук, дайте неверный ответ – «24» – и окажетесь в секретном подземелье. Пройдя его и победив босса (Land Dragon, 5000 HP), вы попадете прямо к искомому персонажу.

- 118 **Chikou Star: Akaghi**
Присоединяется автоматически.
- 119 **Chikyou Star: Mizuki**
Присоединяется автоматически.
- 120 **Chihi Star: Oman**
До эвакуации Обеля, рядом с магазином доспехов.
- 121 **Chisou Star: Manu**
На-Нал, гостиница.
- 122 **Chikou Star: Rene**
На пляже острова Нэй найдете бутылку, упоминающую остров-пончик, где и находится 66-я Звезда. Остров этот надлежит искать к востоку от северной оконечности Обельского королевства.
- 123 **Chimei Star: Ameria**
После освобождения Разрила, на крыше – там, где скончался Глен.
- 124 **Chisin Star: Nico**
Присоединяется автоматически.
- 125 **Chitai Star: Wendel**
После освобождения Обеля, причал.
- 126 **Chiman Star: Tov**
Присоединяется автоматически.
- 127 **Chisui Star: Phil**
Набрав достаточное количество персонажей (около 40), поговорите с ним в баре логова пиратов.
- 128 **Chisyu Star: Eugene**
После освобождения острова На-Нал, перед гостиницей.
- 129 **Chiin Star: Mitsuba**
На-Нал. Поговорите с Райнхольдом (60), затем с Мицубой – последует дуэль. После победы над бойкой девушкой, оба компаньона присоединятся к вам.
- 130 **Chii Star: Lilan**
Между островами На-Нал и Нэй. Поговорите с Сирамине (70), что-

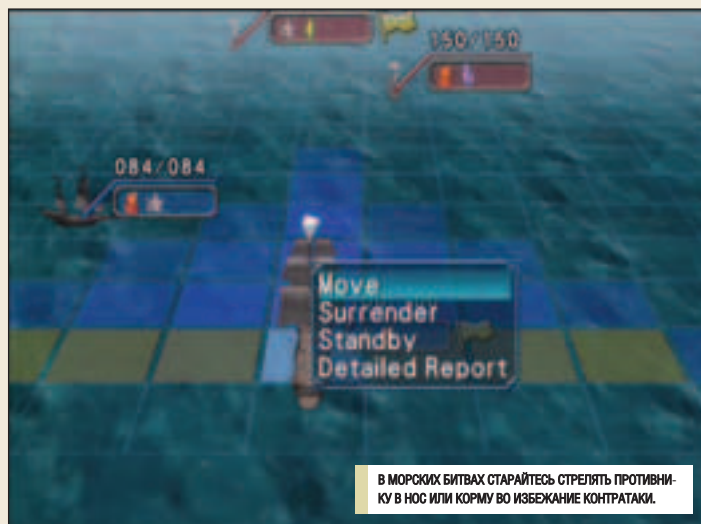
Комплекты доспехов

Инструкция по добыче уникального обмундирования для ваших персонажей.

- **Pirate King crown:** на вашем корабле, первый приз лотереи
- **Pirate King vest:** корабль-призрак, сундук позади босса
- **Pirate King bracers:** на вашем корабле, сразу же после победы над Колтоном поговорите с охраняющим его пиратом
- **Pirate King shoes:** море вблизи логова пиратов, нужно закинуть сети, поговорив с Сирамине
- **Hero helm:** форт Эл-Ил (El-Eal), сундук в подвале
- **Hero armor:** сундук на острове Илуя. Охраняется Angel Hairball
- **Hero shield:** после освобождения Разрила и только вечером – во двореке для тренировок
- **Hero boots:** поселение нэкобольдов. В мини-игре «кошки-мышки» необходимо поймать 10 мышей на крайне скользком полу
- **Guardian circlet:** сокровище №30
- **Guardian garb:** сундук на острове Илуя. Охраняется Angel Hairball
- **Guardian bracelet:** после освобождения Разрила и только вечером – на крыше
- **Guardian sandals:** После освобождения Обеля поговорите с мальчиком в Миддлпорте



ВЕЩИ, ПОМЕЧЕННЫЕ ЗНАКОМ «?», НАДЛЕЖИТ ПРЕДЪЯВИТЬ ОЦЕНЩИКУ.



В МОРСКИХ БИТВАХ СТАРАЙТЕСЬ СТРЕЛЯТЬ ПРОТИВНИКУ В НОС ИЛИ КОРМУ ВО ИЗБЕЖАНИЕ КОНТРАТАКИ.

New Game +

После прохождения игры вам предложат сохраниваться. Что ждет вас при повторном прохождении:

- все предметы (за исключением вышеперечисленных комплектов доспехов и сюжетно важных вещей) и деньги
- возможность заменить ведущего персонажа
- возможность пропускать сюжетные сценки
- полностью открытая карта

бы закинуть невод, и через некоторое время вытаскивайте – в ваши сети попадет русалка.

- 75 **Chiri Star: Nataly**
На руинах города Илуя.
- 76 **Chisyun Star: Nao**
Получив Мао (49), вновь отправляйтесь спать – и в той же комнате появится еще один незваный гость.
- 77 **Chiraku Star: Etienne**
Рядом с дворцом в Миддлпорте. Необходимо иметь в команде Райнбаха (10).
- 78 **Chitatsu Star: Viki**
Направляйтесь из Нэй к поселению нэкобольдов – повстречаете ее у моста. На обратном пути она присоединится к вам на том же месте.
- 79 **Chisoku Star: Kate**
В одном из закоулков на главной площади острова Илуя. Требуется иметь в команде Мидзуки (68).
- 80 **Chichin Star: Charlemagne**
После получения Хельги (10) его можно будет найти у гостиницы Миддлпорта. Вам придется покинуть город и вернуться к нему трижды, чтобы он наконец-то решил присоединиться.
- 81 **Chikei Star: Rita**
На-Нал, гостиница. Требуется победить ее в мини-игре.
- 82 **Chima Star: Oleg**
Присоединяется автоматически.
- 83 **Chiyou Star: Perrault**
Торговый центр поселения нэкобольдов.
- 84 **Chiyu Star: Deborah**
Гостиница Миддлпорта. Присоединяется с Оскаром (107).
- 85 **Chifuku Star: Agnes**
Присоединяется автоматически.
- 86 **Chihi Star: Trishtan**
После освобождения Обеля, включите в команду Ю (89) и поговорите с оным субъектом.
- 87 **Chiku Star: Noah**
После освобождения Обеля, во дворце, за тронем.
- 88 **Chiko Star: Adrienne**

Во время эвакуации Обеля, рядом с торговцем.

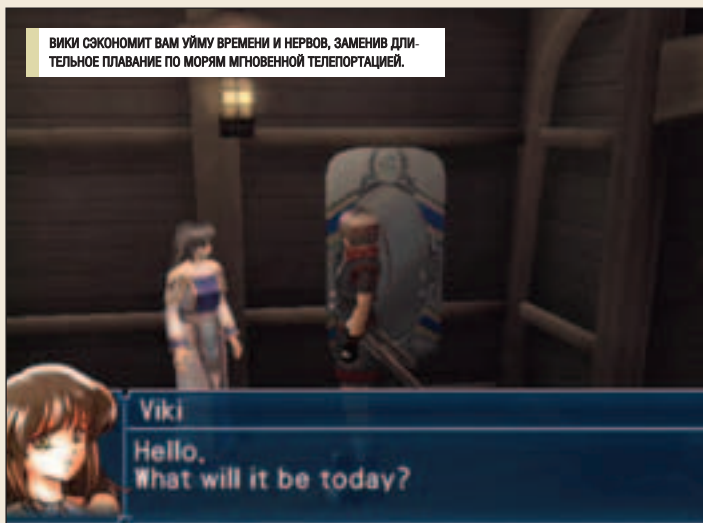
- 89 **Chizen Star: Setsu**
Присоединяется автоматически.
- 90 **Chitan Star: Nalkul**
Необходимо иметь в наличии Золотую Печать (Golden Seal), а в команде – Чипу. Плывите к порту Нэй, и Чипу (11) скажет, что он желает посетить местного торговца. Идите в сторону поселения нэкобольдов, и на мосту последует сценка с Чампо (61) и Налкулем. После сценки обнаружите воришек слева от склада, и они оба присоединятся к вам – но лишь после мини-игры с поимкой мышей.
- 91 **Chikaku Star: Champo**
См. (60)
- 92 **Chisyu Star: Funghi**
После освобождения Разрила, на кухне.
- 93 **Chizou Star: Pecola**
Для начала получите книгу от одной из женщин на центральной площади Миддлпорта. Затем, после вербовки Ворлока (61), вернитесь в пустой дом – Пекола вас там уже дожидается.
- 94 **Chihei Star: Maxine**
Первая битва с ней – на острове На-Нал. Вторая – на поле по дороге к поселению нэкобольдов. Третья встреча будет менее бурной – она присоединится к вам в гостинице Разрила, после освобождения этого города.
- 95 **Chison Star: Basil**
После освобождения Разрила, гостиница.
- 96 **Chido Star: Igor**
Завербовав семейку Ло (77, 78, 91), вернитесь к горячему источнику на острове Мордо.
- 97 **Chisatsu Star: Lilin**
После спасения Лилин – дважды выберите первый вариант ответа.
- 98 **Chiaku Star: Karl**
После освобождения Разрила, на пустынной улице.
- 99 **Chisyu Star: Gunter**
Гюнтер встретится вам и в Мид-



КОМБО-АТАКИ ВЕСЬМА ЭФФЕКТИВНЫ: НЕ СТОИТ ИМИ ПРЕНЕБРЕГАТЬ.

длпорте, и на острове На-нал, но присоединится лишь после освобождения королевства Обель.

- 100 **Chisu Star: Desmond**
Присоединяется автоматически.
 - 101 **Chiin Star: Louise**
Присоединяется автоматически.
 - 102 **Chikei Star: Kevin**
Присоединяется автоматически.
 - 103 **Chisou Star: Pam**
Присоединяется автоматически.
 - 104 **Chiretsu Star: Taisuke**
Вернитесь на знакомый вам необитаемый остров (Deserted Island) и спуститесь в пещеру к источнику – встретите Тайске. Выйдите из пещеры, возьмите его одежду, вернитесь к нему, отдайте одежду, вновь покиньте пещеру и снова посетите его у источника.
 - 105 **Chicken Star: Nalleo**
Присоединяется автоматически.
 - 106 **Chimou Star: Haruto**
Присоединяется автоматически.
 - 107 **Chizoku Star: Oskar**
См. (60)
 - 108 **Chikou Star: Chadli**
Присоединяется автоматически.
- Примечание:** Звезды Судьбы должны быть собраны до того, как вы примете решение атаковать империю. Иными словами, вербовкой оставшихся персонажей следует заняться сразу же после освобождения Обеля. Стоит отметить, однако, что перед оным событием вам придется отдать Золотую Печать – а значит, воришки (60, 61) станут недоступны: не пропустите их! Удачи! ■



ВИКИ СЭКОНОМИТ ВАМ УЙМУ ВРЕМЕНИ И НЕРВОВ, ЗАМЕНИВ ДЛИТЕЛЬНОЕ ПЛАВАНИЕ ПО МОРЯМ МГНОВЕННОЙ ТЕЛЕПОРТАЦИЕЙ.

Viki
Hello,
What will it be today?



Combo → Ninja Attack

246/327
5-0-0-0

255/326
3-2-1-0
3-2-1-0

264/297
6-3-1-0

278/278
4-3-0-0

1.0x total damage to 1 enemy.

МИДЗУКИ И АКАГИ РАЗУЧИЛИ КОМБО-АТАКУ.

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

Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru



Playboy: Mansion

Вряд ли есть способ научить человека, как стать богатым и знаменитым. Но в случае с игрой Playboy: The Mansion это вполне возможно. Начнем с азов.

Свет мой, зеркальце, скажи!

Приобретите зеркало и заставьте Хэфа непрерывно в него смотреться. За 25 минут вы поднимите до максимума ваши показатели обаяния и интеллекта. Чтобы сделать из героя силача, купите беговую дорожку и проведите на ней 2 минуты.

Перед съемкой отправьте фотомоделю порезвиться на батуте. Эта процедура не только доставит вам эстетическое удовольствие, но и поднимет уровень физического развития девушки.

Журналистам и звездам, пишущим эссе, надо развивать интеллект, а фотографам и интервьюируемым – обаяние.

МИССИИ

Существуют два игровых режима – Campaign mode и Free form. Новичкам рекомендую начать с первого. Помимо издания журнала, этот вариант сулит немало других забот. Вам предстоит пройти 12 миссий, в каждой – до десятка различных заданий. Некоторые из них несложные – скажем, взять интервью у определенных звезд, опубликовать статью на спортивную тему, познакомиться с сильными мира сего. Над иными задачами придется попотеть – помирить своих подружек, образовать любовный треугольник или заключить контракт со строптивой певицей.

В другом режиме все проще и скучнее. Никаких заданий, можно целиком посвятить себя заботам о журнале. На выбор даются два варианта начала игры – The Starter Mansion с обустроенным особняком и сотней тысяч долларов в кармане или The Holmby Hills – недостроенное здание и триста тысяч долларов бюджета.

ЛОКАЦИИ

В игре четыре места действия – первый и второй этажи особняка, бассейн и дискотека. Последние два нужно сделать доступными. Если в пятой миссии вы устроите вечеринку для Хиллари, пригласив на нее минимум четырех знаменитостей, то на территории бассейна появится грот – идеальное укрытие для влюбленных парочек. В любой из вышеперечисленных локаций можно проводить фото-сессии. Приемы разрешается устраивать везде, кроме второго этажа особняка – там работают журналисты. Следует также отметить, что в зависимости от того, где вы находитесь, различаются и предметы интерьера, дос-



тупные в данный момент для покупки. Так, на втором этаже можно приобрести офисную мебель или оборудовать фото-студию. Ассортимент для дискотеки изобилует различными устройствами для увеселения публики: бильярдные столы, игровые автоматы. Есть даже аналог Dance Dance Revolution.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ

Между персонажами может возникнуть три вида взаимоотношений – любовные, дружеские и деловые. Они никак не связаны, поэтому чтобы затащить девушку в постель, совсем не обязательно водить с ней дружбу. Все люди испытывают потребность в общении, а также в выпивке, комфорте и даже умственном развитии (!). Поднять настроение героя – пара пустяков – посидите с ним на диване, достаньте ему из

книжного шкафа последний номер «Плейбоя» и, наконец, отведите его к барной стойке.

Чтобы свести двух персонажей, нужно выбрать одного из них, отдать приказ «follow me», а затем щелкнуть на втором герое и дать команду Make introductions. Чтобы они не разбежались через пару секунд, щелкните на них еще раз и выберите действие Work it out. Теперь, под вашим чутким руководством, они точно найдут общий язык!

На организацию вечеринок уходит значительная доля ваших средств, поэтому не стоит проводить их слишком часто. Когда финансы поют романсы, то во время «пати» нужно не плескаться в бассейне, а заводить знакомства. Достаточно сдружиться с персонажем, и появится возможность пригласить его/ее в свой Inner Circle – проще говоря, круг близких знакомых. Если знаменитость согласится на это, ее можно будет в любой момент вызвонить и пригласить к себе в особняк. Это очень полезно в случае, когда для сдачи номера в печать не хватает интервью или фото на обложку, а денег на приемы уже нет.

Чтобы приобрести вес в обществе, нужно завести себе постоянных знакомых. В зависимости от того, какие у вас с ними отношения, они смогут повышать ваш рейтинг среди приглашенных гостей или, наоборот, гро-





ЧЕМ БОЛЬШЕ РАЗВЛЕЧЕНИЙ НА ВЕЧЕРИНКЕ – ТЕМ ВЫШЕ ВАШ РЕЙТИНГ.

бить вашу репутацию. Максимальное количество подружек – четыре, но на первых порах придется довольствоваться одной. Если кого-то из ваших друзей долго игнорировать, не приглашать в гости и на вечеринки, он почти наверняка обидится и перестанет с вами общаться. А восстанавливать испорченные отношения будет ой как непросто.

АКУЛАМ ПЕРА

Рецепт хорошей публикации: нужно совмещать интересы и способности автора с текущими предпочтениями аудитории. Прежде чем заставлять своих подчиненных трудиться на благо журнала, нужно поднять их настроение. Личное наблюдение: подвыпивший, но еще не в стельку пьяный фотограф снимает определенно лучше трезвого. Перед интервью неплохо бы подружить журналиста с интервьюируемой звездой. Это повысит шансы получить качественный текст. Нужно просто свести их вместе и направить разговор в дружеское русло. То же самое относится к паре фотограф-модель. Дабы девушка не стеснялась волосатого дядьки с фотоаппаратом, лучше, чтобы он был ее любовником или знакомым. Вообще, внимательно следите за тем, в каком расположении духа находятся ваши гости. Эти ребята ябедничают почище, чем в детском саду. Стоит вам провести неудачную вечеринку, как на следующую некоторые знаменитости могут и не прийти. А чем меньше звезд попадет на страницы журнала, тем хуже будет он продаваться. Важно определить свои приоритеты – есть качественные тексты, отвечающие требованиям аудитории, а есть публикации с высоким рейтингом популярности. Как ни странно, это совершенно разные вещи – поэтому для получения высокого дохода эффективнее материалы, привлекающие большее количество читателей. А порой случается так, что статья по качеству никуда не годится, а популярность у нее бешеная.

КОРОЛЯ ДЕЛАЕТ СВИТА

Минимальный набор сотрудников: фотограф и журналист. Есть смысл периодически обновлять штат, нанимая более популярных и способных работников. Стоить их услуги будут дороже, но качество ваших журналов заметно вырастет. Если вы заметили себе знаменитость, у которой хотите взять интервью, а ваш журналист не может найти с ней общий язык, смело нанимайте другого. Лучше потратить лишние деньги на зарплату, чем терпеть убытки из-за бездарного интервью. Следите также за тем, чтобы интересы звезды и автора совпадали. Хороший журналист – умный журналист. Чтобы накрутить до максимума уровень его интеллекта, поднимитесь с ним на второй этаж особняка и прикажите ему написать статью. Прodelайте это несколько раз подряд (никуда не уходите, следите за сотрудником!), и буквально у вас на глазах уровень его интеллекта резко повысится. Чем лучше стол, за которым он трудится, тем быстрее вы добьетесь желаемого. В среднем для этого потребуется 4-5 статей подряд. После такой прокачки тексты будут гораздо качественнее, и рейтинг журнала возрастет. Кстати, имейте в виду – велика вероятность, что ваш фотограф и журналист влюбятся друг в друга. Даже в том случае, если они оба – женщины. Кроме того, вы можете нанять фото-модель и девушку в фирменном костюме зайчика. Задача последней – развлекать публику. Хорошо обученный кролик – это не только ценный мех, но и отличное настроение ваших гостей, и повышение вашего рейтинга. Поэтому, если увидите среди претендентов «ушастого» с высоким рейтингом популярности, сразу нанимайте эту дамочку на работу. Только проследите, чтобы она не была склонна к алкоголю – надерется в стельку, и толку от нее будет ноль. Задача фотомодели вроде как очевидна – позировать перед камерой и потом красоваться на постере. Не тут-то было. Во-первых, она развлекает гостей не хуже кролика – особенно мужчин. А после того как ва-



ВО ВРЕМЯ ФОТО-СЕССИИ СТАРАЙТЕСЬ ПОЙМАТЬ КАДР, ГДЕ МОДЕЛЬ ПОДМИГИВАЕТ.

ша дива публикуется на развороте журнала, она переходит в разряд знаменитостей. Посему лучше строить с ней хорошие дружеские отношения заранее, когда она еще мало кому известна.

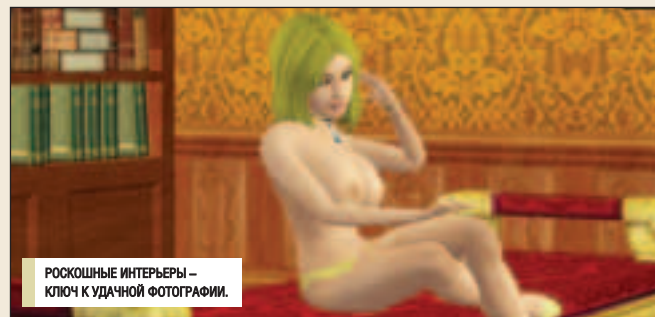
УЛЫБОЧКУ!

Процесс съемки – дело непростое. Уговорить знаменитость сняться для обложки – это еще полбеды. Главное – получить за фотографии максимум возможного рейтинга. Вот несколько хитростей, помогающих повысить качество фото-сессии:

- 1 Чаще меняйте точку съемки и одежду модели! Читатели любят разнообразие.
- 2 Дорогие объекты в кадре – неплохое дополнение к внешности модели.
- 3 Старайтесь ловить момент, когда звезда подмигивает в камеру.

БОНУСНЫЕ ОЧКИ

Для игры нет чит-кодов – прибавить денег на свой счет или улучшить отношения с персонажем можно вполне легально при помощи заработанных бонус-очков. Это удобно в случаях, когда ну очень красивую модель хочется «перековать» из Chaste (целомудренной) в Easy going (легкодоступную). Не рекомендую поначалу тратить бонусы на то, чтобы открыть какие-то фотографии или арт из журнала. Все равно по окончании карьеры вам дадут 10 000 очков, которые можно будет использовать, чтобы разблокировать абсолютно все. По ходу игры эти баллы лучше пустить на прокачку скиллов и личных качеств всех персонажей, включая самого себя. ■



РОСКОШНЫЕ ИНТЕРЬЕРЫ – КЛЮЧ К УДАЧНОЙ ФОТОГРАФИИ.

Ох уж эта Петра!

В пятой миссии есть возможность познакомиться со скрытой знаменитостью – Петрой Верьяк. Делается это следующим образом: до того, как в ваш особняк завалится группа академиков, их лидер, Мэльда, изъявит желание сняться для «Плейбоя». Исполните ее мечту и включите в журнал свое эссе. Помимо хороших продаж, вы получите 10 бонусных очков. Сразу же после этого сообщает, что Петра Верьяк увидела Мэльду на обложке и тоже хочет сняться для вас. Она очень популярна и весьма привлекательна. Не думаю, что вы ей откажете.

НЕОНОВЫЙ «ХОЛОДИЛЬНИК» ОТ GIGABYTE

Моддингвая линейка кулеров на любой вкус

Несколько новых кулеров под общим названием Neon Cooler выпустила компания Gigabyte. Если ее прежние вентиляторы были универсальными: в комплекте поставлялись переходники для любых процессоров, то новинки выпускаются как в версии для AMD Athlon 64 (Gigabyte Neon Cooler 8), так и для Pentium 4 (Gigabyte Neon Cooler 775). На этом, правда, все хитрости тайваньских маркетологов не заканчиваются: каждый из кулеров доступен в двух модификациях: BL и более продвинутой Pro. Линейка BL отличается наличием ярких синих светодиодов, а Pro – возможностью регулировки оборотов в зависимости от текущего состояния системы. Розничные цены пока неизвестны, но можно предположить, что стоит Neon Cooler будет чуть меньше, чем его более продвинутый предшественник – Rocket Cooler. ■



БЫСТРЫЙ LCD ОТ ACER

К группе производителей, выпускающих жидкокристаллические мониторы с минимальным временем отклика матрицы, присоединилась компания Acer с моделью AL1715s. Размер диагонали новинки составляет 17 дюймов, а максимальное разрешение – 1280x1024. Несмотря на то что этот монитор Acer позиционируется как бюджетная модель рынка, уровень контрастности и яркость дисплея достойны моделей более высокого класса: 500:1 и 300 кд/м² соответственно. Экстравагантным дизайном Acer AL1715s похвастаться не может, но смотрится он достаточно стильно и современно. Поставки новинки в российские магазины уже начались, а рекомендованная розничная цена составит всего \$369. ■

ЖК-ДИСПЛЕЙ НА МОДУЛЕ ПАМЯТИ

Компания Corsair, почитаемая оверклокерами и моддерами всего мира, выпустила в свет новую серию оперативной памяти XPERT. На первый взгляд это вполне обычные PC3200 DDR планки (правда, с весьма неплохими таймингами – CAS 2-2-2-5), но они обладают внушительными пластиковыми корпусами, улучшающими охлаждение, и, что самое необычное, оснащенными небольшими ЖК-дисплеями. На экране модуля памяти по умолчанию светится его текущая частота, температура и напряжение. Но, установив специальное программное обеспечение, можно вывести на дисплей свое собственное сообщение. Практической пользы от этого, конечно, нет никакой, но любой моддерский компьютер с установленными Corsair XPERT будет смотреться еще более сногшибательно. ■



СПОРТ ПОД МУЗЫКУ ОТ PHILIPS

Общезвестная истина – тренировки становятся намного приятнее, если с вами есть плеер, в котором играет хорошая музыка. Правда, для этого он должен быть достаточно прочным, так как любой проигрыватель на основе флэш-памяти или жесткого диска даже после несильного падения может приказать долго жить. Поэтому, если вы активно занимаетесь спортом, имеет смысл обратить внимание на специальную серию MP3-проигрывателей Philips Nike, созданных в сотрудничестве с известной фирмой-производителем спортивной одежды и аксессуаров. Новинка имеет от 128 до 1024 Мбайт памяти, встроенный FM-радиоприемник и диктофон. Впрочем, главное здесь не технические характеристики, а корпус из мягкого пластика и выпуклые клавиши, которые обеспечивают интуитивную навигацию даже в процессе бега или езды на велосипеде. Поставки новых плееров должны начаться в самом ближайшем будущем, в том числе и в магазины нашей страны. ■



РЕКОРДСМЕН ОТ ASUS

Внутренний привод с рекордной скоростью перезаписи дисков выпустила компания ASUS. Модель под названием DRW-1608P умеет работать с DVD-RW+RW болванками на 6X, а с обычными DVD-R/+R носителями – на 16X. Работает, присутствует и поддержка прожига двухслойных DVD. В новинке реализованы все фирменные технологии ASUS, служащие для оптимизации скорости работы в зависимости от типа используемого носителя. Также стоит отметить инновационную функцию Liquid Crystal Tilt, обеспечивающую более качественную запись данных на диск. В комплекте с ASUS DRW-1608P поставляются программки Nero Burning Rom и комплект ПО от Ulead. ■



САМЫЙ МОЩНЫЙ RADEON

Выбор передовых геймеров

Линейка графических адаптеров Gigabyte пополнилась новой моделью на основе чипсета ATI Radeon X850 XT Platinum Edition. Карта под названием GV-RX85X256V-B оснащена 256 Мбайт GDDR-3 ОЗУ, частота ее процессора составляет 540 МГц, а памяти – 1180 МГц. Также она обладает 16 конвейерами обработки пикселей и способна рассчитывать до 810 миллионов вершин в секунду. Как и все модели на Radeon X850XT PE, новинка полностью совместима с Microsoft Direct X 9.0с. Как ни странно, инженеры Gigabyte не стали изобретать велосипед и устанавливать на свою топовую карту необычную систему охлаждения: GV-RX85X256V-B оснащена простым, но довольно эффективным вентилятором и внушительных размеров теплоотводным каналом. Цена платы на данный момент неизвестна, но, по всей видимости, она превысит психологически труднопреодолимый для многих пользователей рубеж в \$500. ■



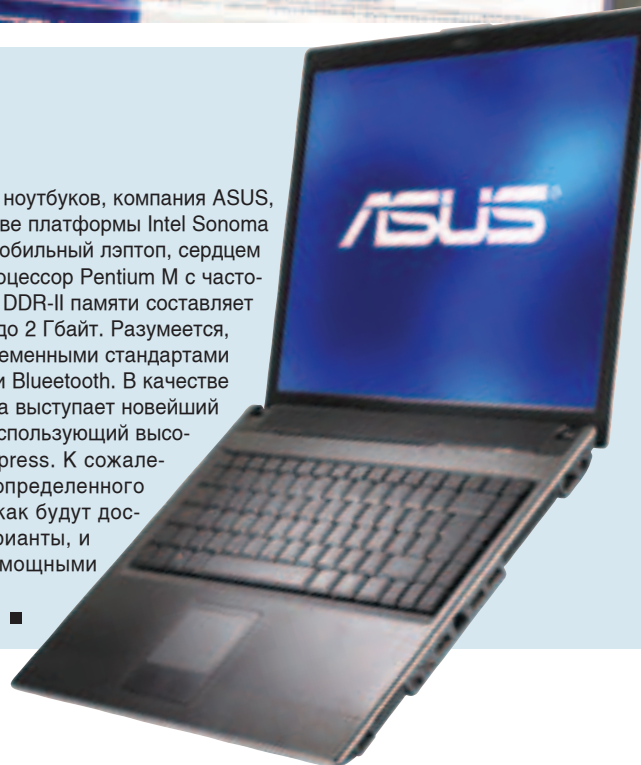
ЕЩЕ ОДИН БРЕНД НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ



Крупнейший российский дистрибьютор компьютерной техники, компания MERLION, представила новый бренд Oklick, под маркой которого будут выпускаться клавиатуры, мыши и другие аксессуары. Что примечательно, впервые мышки будут разделяться по размерам руки, для которой они предназначены. Скажем, S-класс подойдет для детей или для владельцев ноутбуков, которым придется по вкусу небольшие «грызуны», M-класс – это манипуляторы средних размеров, а L-серия отличается огромными корпусами, для работы с которыми надо обладать соответствующей ладонью. Как показали наши исследования новинок Oklick, это достойные девайсы, не слишком дешевые, но достаточно функциональные и качественно выполненные. Помимо всего прочего, они отличаются весьма неординарным и стильным дизайном. На данный момент встретить продукцию Oklick в российской рознице достаточно трудно, но, по словам представителей MERLION, массовые поставки должны начаться в самое ближайшее время. ■

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ НОУТБУК ОТ ASUS

Один из именитых производителей ноутбуков, компания ASUS, представила новую модель на основе платформы Intel Sonoma под названием V6V. Это мощный мобильный лэптоп, сердцем которого является обновленный процессор Pentium M с частотой до 2.13 ГГц. Объем встроенной DDR-II памяти составляет 512 Мбайт и может быть увеличен до 2 Гбайт. Разумеется, новинка совместима со всеми современными стандартами беспроводной связи – i802.11a/b/g и Bluetooth. В качестве встроенного графического адаптера выступает новейший мобильный чип ATI Radeon X600, использующий высокопроизводительную шину PCI Express. К сожалению, пока нельзя сказать ничего определенного о розничной цене ASUS V6V, так как будут доступны и достаточно недорогие варианты, и топовые конфигурации с самыми мощными процессорами и максимальным количеством оперативной памяти. ■



512 МБАЙТ ПОД ВИДЕО – УЖЕ СОВСЕМ СКОРО

По слухам, уже в ближайшем месяце должны начаться продажи видеокарт на основе чипсета ATI Radeon X850XT Platinum Edition с 512 Мбайт оперативки «на борту». Производители, которые представляют подобные модели, пока не называются, а доступно лишь несколько низкокачественных фотографий фирменных сэмплов ATI. Впрочем, спецификации чипа позволяют устанавливать на карту подобный объем памяти, поэтому ничего странного в появлении этого мастодонта нет. Но стоит ли задумываться о покупке самого самого дорогого Radeon'а? Учитывая, что сегодня далеко не все игры могут загрузить даже 256 Мбайт видеопамати, вряд ли 512 Мбайт существенно повысят производительность. И если уж вы решились выложить почти тысячу долларов на такой апгрейд, то эффективнее будет построить SLI-систему из двух работающих параллельно GeForce 6. ■

КРАСОТА НА СТОЛЕ

Обзор моддинговой продукции на рынке

Много раз мы рассказывали о мощных современных компьютерах, способных обрабатывать большие объемы информации, однако, как правило, забывалась одна немаловажная для домашнего пользователя вещь – эстетическое восприятие этого конгломерата металла, пластика и кремния. Так давайте же разберемся, как можно изменить внешний и внутренний вид нашего верного помощника и создать неповторимую, единственную в своем роде конфигурацию.

Благодарности

test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям 3logic (т.(095)540-9136, <http://www.3logic.ru>), ДЕЛ компьютерс (т.(095)101-3473, <http://www.del.ru>), БЮРОКРАТ (т.(095)745-5511, <http://www.buro.ru>).

СЕРИЙНАЯ ПРОДУКЦИЯ

Когда речь заходит о моддинге, возможно кому-то сразу представляются кустарные мастерские, где умельцы при помощи лобзика, автогена и чьей-то матери ваяют из серой обыденности светящуюся разными цветами иную реальность. В большинстве случаев это справедливо. Однако производители компьютерной техники тоже следят за модой и уже выдают на гора массу готовой продукции, с помощью которой можно серьезно преобразить свое рабочее место. Именно с этого мы и начнем свой рассказ.

СИСТЕМЫ ОХЛАЖДЕНИЯ И КОНТРОЛЯ

Основа декорации системы охлаждения – вентиляторы, поскольку к металлическому радиатору сложно приладить подсветку, да так, чтобы она еще и выгодно смотрелась. Поэтому моддеры пошли достаточно простым путем – саму вертушку стали делать из прозрачного или матового пластика, а по периметру раз-

мещать разнообразные светодиоды, которые как раз и создают всяческие визуальные эффекты после начала вращения. Интересным шагом было изобретение (пластиковых же) защитных решеток, к которым, в свою очередь, можно присоединить как стационарное освещение, так и индикаторы работы винчестера или питания компьютера. У нас на руках оказались устройства, сделанные ThermalTake, – решетка с подсветкой и комплекс из нее же и вентилятора, а также не совсем моддинговое, но весьма полезное устройство – система контроля над охлаждением от Evercool.

THERMALTAKE A1506 SMART CASE FAN II WITH «COOLMOD»

Простая пластиковая решетка на корпусной кулер, по периметру которой располагаются четыре светодиода (два красных, два синих), причем их пары (одноцветные) могут использоваться в качестве индикаторов работы компьютера (для чего имеются стандартные разъемы). Правда, это предполагает отключение

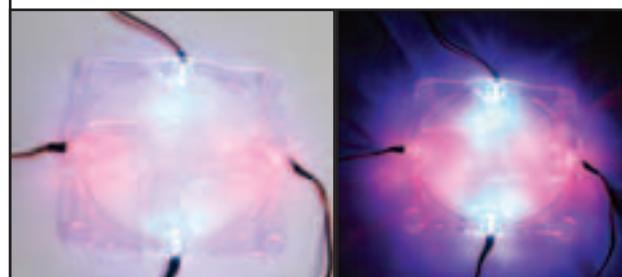
лампочек на передней панели корпуса, поэтому смысл в таком подключении есть, только если моддинговая конфигурация находится на виду. Полезной особенностью является наличие удлиняющего кабеля для вентилятора. Само же устройство немного перегружено проводами, но перепутать что-либо сложно благодаря подробной инструкции с иллюстрациями.

THERMALTAKE A1654 FIRE-BALL

Thermaltake A1654 Fire-Ball состоит из двух компонен-

тов – вентилятора и защитной решетки, которые объединены в общую систему (кстати говоря, разборную). Независимое подключение и функционирование обеих частей позволяет использовать и тот, и другой модуль отдельно. Вентилятор представляет собой обычный семиплостный пропеллер со встроенными светодиодами трех цветов, создающими при вращении визуальный эффект, чем-то напоминающий спираль. Подсоединение этой части немысленно – требуется лишь подать питание (либо через

Thermaltake A1506 Smart Case FAN II with «CoolMod» ★★★★★ ○ \$12.5



Решетка Thermaltake Smart Case FAN II with «CoolMod», позволяет подключить два индикатора.

Технические характеристики			
	Thermaltake A1506 Smart Case FAN II with «CoolMod»	Thermaltake A1654 Fire-Ball	Evercool Extended Cooling System
Цветовая гамма	красный + синий	красный + синий + зеленый (вентилятор), зеленый (решетка)	серая коробочка с зелено-красным индикатором
Управление	отсутствует	включение/отключение решетки	отсутствует
Дополнительные возможности	работа в качестве индикаторов передней панели	независимая работа (и подключение) двух компонентов системы	активация дополнительного охлаждения после выключения компьютера
Размеры	стандартная решетка 80x80	стандартный вентилятор 80x80	–

Thermaltake A1654 Fire-Ball

★★★★★

○ \$20.0



Thermaltake Fire-Ball – система из вентилятора и решетки с подсветкой.

FAN-коннектор, либо через стандартный Molex). Шум при работе невелик, всего 21 дБ, частота вращения составляет 2000 оборотов в минуту.

На решетке, прилегающей к системе, нанесен рисунок, напоминающий пламя, и при свечении он становится особенно эффектным. Но вот подключение этого самого переливающегося света очень неудобно – от места подачи напряжения тянется широкая жесткая лента из шести проводов, которая заканчивается «инвертором» (достаточно внушительной коробочкой черного цвета с красным выключателем).

EVERCOOL EXTENDED COOLING SYSTEM

На небольшом сером корпусе этого устройства разместились пять коннекторов – три входа питания и два выхода для кулеров. Идея системы проста: после выключения

компьютера вентиляторы продолжают работать еще какое-то время (5 минут), что способствует быстрейшему охлаждению процессора в случае перегрева. Даже после выключения компьютера блок питания выдает напряжение в 5 вольт, чего вполне достаточно для ECS. Она включается в разрез питания кулеров, поэтому в обычном режиме работы никаких изменений нет. После выключения начинает работать таймер, и пропеллеры вращаются на низкой скорости. Процесс подключения так же прост, как и принцип работы Extended Cooling System – перепутать что-либо сложно, единственным условием является обязательное подсоединение всех кабелей.

ПОДСВЕТКА

Для организации свечения внутри корпуса можно использовать два типа устройств – светодиоды (которые распола-

гаются в трубках или по отдельности наклеиваются в различных частях корпуса) и флуоресцентные лампы. Лазерную подсветку мы не берем в расчет в силу дороговизны и малой распространенности. Причем первый вариант можно считать бюджетным, поскольку холодный катод – основная составляющая «неонов» – достаточно дорог, а производство полупроводниковых диодов уже давно не вызывает трудностей. В подобных комплектах, призванных осветить внутренность компьютера, имеется три базовых части – источник питания, инвертор и лампа (более ясным все становится после взгляда на схему 1). При подключении питания стоит придерживаться следующих правил, чтобы обезопасить как себя, так и устройство (ведь выходное напряжение инвертора порядка 500 В):

- Собирать схему следует при отсутствии внешнего напряжения (все компоненты должны быть выключены).
- Присоединение проводов так – сначала инвертор к источнику постоянного

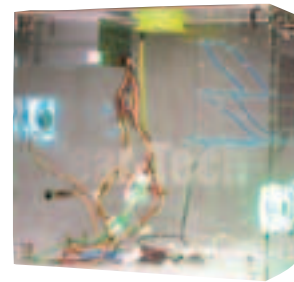
тока, а затем лампа к инвертору.

- Включать сначала лучше внешний источник, а уже затем задействовать свет собственным выключателем.
- При отключении сначала разрывается внешняя цепь, а позже отсоединяются компоненты светильника.

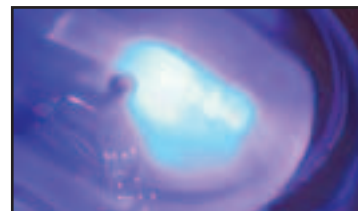
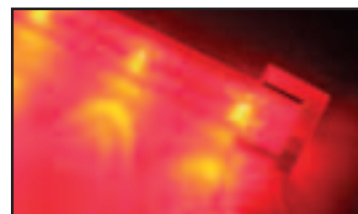
Неоновые лампы работают гораздо ярче своих LED-овых собратьев, поэтому, если требуется достаточно высокая интенсивность освещения, лучше всего выбирать именно их, однако некоторые светодиодные экземпляры позволяют создавать дополнительные эффекты. Например, бегущая дорожка, т.е. плавное последовательное переключение элементов. Правда, справедливости ради стоит отметить, что флуоресцентные «светильники» зачастую имеют разные цветовые гаммы в различных своих участках.

THERMALTAKE PERFECTLIGHT

Простой в обращении и вместе с тем функциональный вариант – подключение и установка заняли чуть более двух минут. Процесс налаживания внутреннего освещения состоял из нескольких шагов. Первый – это крепление лампы внутри корпуса (для чего предназначены поворотные держатели с липучкой на обоих концах светотрубки). Следующий шаг – установка заглушки в свободный отсек PCI-слота. Элементы управления находятся на самой же планке – таким образом, предполагается, что настройка на громкость звукового окружения будет производиться единожды. И последнее – коммуникация проводов и закрепление инвертора. Здесь нужно быть внимательным, поскольку корпус с управляющей схемой содержит микрофон, реагирующий на звуковой фон окружающей обстановки



Образцы прозрачных корпусов, изготовленные студией ClearTech.



Evercool Extended Cooling System

★★★★★

○ \$10.0



Evercool ECS – непримечательная коробочка, помогающая организовать лучшее охлаждение.



Общая схема устройства ламп подсветки.

1. Источник питания (БП компьютера).
2. Инвертор (служит для преобразования электрической энергии).
3. Лампа с холодным катодом.

Sharkoon CCFL Starterkit
★★★★★ ○ \$15.0



Sharkoon CCFL Starterkit горит ярко-зеленым светом и позволяет подключать две лампы одновременно.

Sharkoon LED flash Light
★★★★★ ○ \$15.0



Светодиодный Sharkoon LED flash Light имеет несколько режимов свечения.



Neorium предлагает создать оригинальный корпус, который органично впишется в интерьер.

(чем громче звук – тем ярче свет), и, следовательно, располагаться устройству должно подальше от шумных мест вроде кулера или винчестера.

SHARKOON CCFL STARTERKIT

Модель, очень похожая на предыдущую, однако более простая по установке – для подключения понадобится присоединить всего лишь два провода. Интересной особенностью является наличие у инвертора двух выходов, поэтому возможно одновременное соединение сразу двух аналогичных ламп (например, по разные стороны корпуса). Не очень удобной оказалась дополнительная кнопка питания – под

ее нестандартные размеры сложно найти место в системном блоке, единственным выходом может стать проделывание отверстия в одной из заглушек вручную. А вот провода достаточно длинные (больше, чем у варианта от ThermalTake), поэтому проблем не должно возникнуть даже у владельцев крупных корпусов. Менее удобно крепление самой трубки – из-за отсутствия поворотных лапок требуется одна плоскость, причем двусторонние наклейки прилегают отдельно.

SHARKOON LED FLASH LIGHT

Представитель полупроводникового типа освещения Sharkoon LED flash Light пост-

роен на основе двенадцати светодиодов (в нашем варианте красного цвета), которые объединены в группы по четыре штуки. Вследствие такого разбиения стали возможными разнообразные эффекты перемигивания (независимо могут изменяться состояния трех частей трубки). Переключение режимов происходит посредством кнопки, расположенной на панели заглушки PCI-слота, что немного неудобно, если вам вдруг захочется постоянно менять вид подсветки. Как и у CCFL Starterkit, имеется возможность одновременного включения сразу двух ламп через один преобразователь. Из особенностей такого варианта исполнения стоит отметить направленность света (то есть можно повернуть лампу наиболее удобным образом), что полезно, когда требуется подсветить лишь один участок корпуса. Система явно перегружена проводами, правда, запутаться и подключить неправильно что-либо сложно, поскольку все контакты имеют разную форму.

THERMALTAKE A1986 SKULL EL

Очень интересно выполненный вариант подсветки для блока питания компьютера –

тонкая пластина в виде наклейки, в центре которой сделано специальное технологическое отверстие для отвода тепла из БП. Но портят впечатление, опять же, толстые неудобные провода черного цвета (хорошо хоть их длина не подкачала) и достаточно большой пульт управления, который содержит один-единственный переключатель. Из доступных режимов присутствуют всего два – это постоянное свечение всех элементов и их упорядоченное перемигивание. К сожалению, частота и последовательность этих действий неизменна. В итоге же имеем интересную идею с не самой удачной реализацией.

АКСЕССУАРЫ

В корпусе самым некрасивым местом остаются всевозможные кабели, как для подвода питания, так и интерфейсные. Производители с таким положением дел решили не мяться и придумали им на замену разнообразные варианты, которые умеют светиться как сами по себе, так и при облучении ультрафиолетовым светом. Параллельно они снабдили свои разработки разнообразными полезными решениями, в результате

Thermaltake Perfectlight
★★★★★ ○ \$17.0

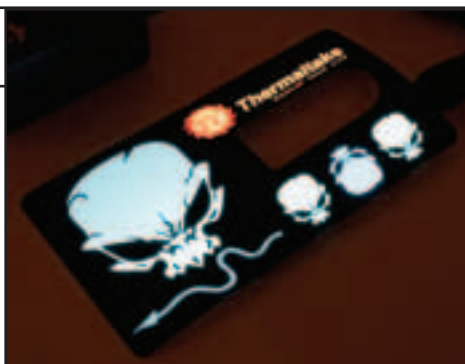


Набор Thermaltake Perfectlight в действии – у нас оказалась модель с зеленым свечением.

Технические характеристики				
	Thermaltake Perfectlight	Sharkoon CCFL Starterkit	Sharkoon LED flash Light	ThermalTake A1986 Skull EL
Требования по питанию	Стандартный разъем Molex, 12 В	Стандартный разъем Molex, 12 В	Стандартный разъем Molex, 12 В	Стандартный разъем Molex, 12 В
Возможности управления	Чувствительность реагирования на звук, выбор режимов	Чувствительность реагирования на звук, выключатель питания	Кнопка изменения режима работы, выключатель питания	Выключатель питания/изменения режимов работы
Возможные цветовые модели	красная, голубая, пурпурная, желтая, зеленая, белая	красная, голубая, зеленая, белая, ультрафиолетовая	красная, голубая, зеленая, ультрафиолетовая, трехцветная (красно-зелено-голубая)	красный, оранжевый, синий, голубой



ThermalTake A1986 Skull EL
★★★★★ ○ \$22.0



ThermalTake A1986 Skull EL предназначен для подсветки блока питания компьютера.

получились функциональные провода весьма эффектного вида (подробности ниже). Попали под руку моддерам и различные периферийные устройства: мыши, коврики к ним, клавиатуры, принтеры, веб-камеры и т.д. Мы же рассмотрим только некоторые из них.

светодиоду, поэтому уже после подсоединения к блоку питания вы увидите приятное желтое свечение. Стоит также заметить, что на концах коннекторов есть специальные держатели, за которые очень удобно извлекать molex, что пригодится при сборке и последующем апгрейде.

поскольку он вставляется в разрыв обычного подвода питания и платы. На конце есть небольшое утолщение – специальная схема, избавляющая от помех, которые могут генерироваться в электрической цепи из-за наличия в корпусе других потребителей энергии. Благодаря такой системе обеспечивается более надежная и стабильная работы VGA и HDD, что особенно важно для современных игр, весьма требовательных к этим ресурсам.

THERMALTAKE A2167 Y CABLE

Данный кабель призван выполнять две функции, первая – организация доставки электрической энергии до устройств, а вторая – увеличение питающих площадок для периферии, для чего и придумана разветвляющаяся Y-схема. При этом не забыта и эстетическая сторона: в каждый разъем вживлено по

OCZ ENHANCED VGA & HDD POWER LEAD

Это даже не просто кабель питания, а целая защитная система (в комплекте идут две штуки), которая предназначена для стабилизации сигнала для таких устройств, как видеокарта и винчестер. Сам провод достаточно короткий, но ему и не нужно быть длинным,

SHARKOON HIGH QUALITY LUMINOUS SATA-CABLE

Казалось бы, перед нами обычный шлейф для подключения SATA-устройств, пусть и в красивой оплетке.

Но на деле он не так прост, как кажется на первый взгляд. Если к нему подвести питание (через прилагающийся инвертор), то кабель начнет светиться очень приятным зеленовато-белым цветом. Хотя дополнительные провода черного цвета и довольно внушительная коробочка инвертора легкости всему этому не добавляют.

SHARKOON OPTICAL LUMINOUS MOUSE

Мышка выполнена из прозрачного пластика и имеет яркую-синюю подсветку, что в совокупности выглядит довольно эффектно. По форме же и дизайну эта модель напоминает работу Apple'овских дизайнеров, «колдовавших» над последними поколениями MAC'ов. В использовании мышь достаточно удобна. Однако ее малые размеры препятствуют быстрому реагированию на события на экране, что вряд ли понравится большинству геймеров. В остальном Sharkoon Optical Luminous Mouse – приятное дополнение ко всем вышеперечисленным устройствам.

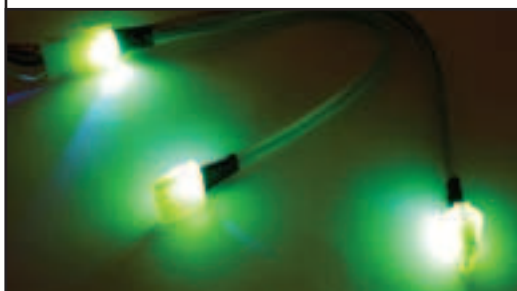
КОРПУСА

Основной частью компьютера, служащей для приспособления всяческих моддинговых устройств, является, несом-



Стильное решение с окном и подсветкой от PC Design (Spider).

ThermalTake A2167 Y Cable
★★★★★ ○ \$5.0



ThermalTake Y Cable – разветвитель с подсветкой.

OCZ Enhanced VGA & HDD Power Lead
★★★★★ ○ \$13.0



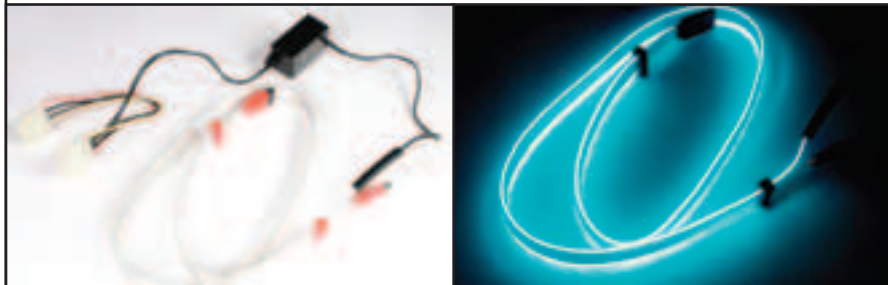
OCZ Enhanced VGA & HDD Power Lead – защитная система обеспечит качественный сигнал для важных устройств.

Технические характеристики				
	ThermalTake A2167 Y Cable	OCZ Enhanced VGA & HDD Power Lead	Sharkoon High Quality Luminous SATA-Cable	Sharkoon Optical Luminous Mouse
Требования по питанию	Стандартный разъем Molex, 12 В	Стандартный разъем Molex, 12 В	Стандартный разъем Molex, 12 В	USB
Цвет	желтый	темно-зеленый	зеленый	синий

Sharkoon High Quality Luminous SATA-Cable

★★★★★

○ \$27.0



Sharkoon High Quality Luminous SATA-Cable – красивый SATA-кабель.

ненно, системный блок, и именно от его свойств зависит, куда придется устанавливать все то, о чем мы так долго рассказывали, и насколько это будет сложно. От качества и простоты сборки-разборки зависит также и конечный результат, ведь при создании чего-то оригинального не раз все придется переделывать заново. Выбрав и испытав некоторые модели серийного производства, мы увидели, что не всякий корпус подходит для нашей задачи.

THERMALTAKE VA3400BNAED TSUNAMI DREAM

Строгий минималистский дизайн сразу привлекает внимание к этой модели. Глянцевый черный корпус закрыт с одной

из сторон прозрачной стенкой, открывая богатые возможности для моддинга. Передняя панель закрывается алюминиевой крышкой (запирающейся на замок), в которую встроены два синих светодиода, органично вписывающиеся в общий вид. Стоит отметить наличие достаточно мощного блока питания (400 ватт) и большого количества питающих колодок, чего должно хватить практически на любые дополнительные приспособления. Внутри установлены два больших вентилятора (120 мм) с подсветкой, поэтому на организацию дополнительного охлаждения тратить уже не придется. Некоторое разочарование мы испытали, заглянув внутрь: грубый и ненадеж-

Sharkoon Optical Luminous Mouse

★★★★

○ \$30.0



Прозрачно-синяя оптическая мышка от Sharkoon.

ный крепеж проводов и слабые крепления для PCI-карт вряд ли способны выдержать современные нагрузки (например, в виде двуслотовых видеоадаптеров).

LOKUR COMFO SILVER 885

Интересной особенностью данной модели, кроме уже прорезанного сбоку окна, является передняя панель корпуса, целиком выполненная из оргстекла. Хорошая возможность для последующего моддинга: ее очень просто снять и переделать на свой

вкус, например, вставить под нее какую-нибудь картинку или подвести подсветку. Сюда же выведены и основные интерфейсные разъемы (FireWire, USB, Audio), что очень удобно, если вам частенько приходится ими пользоваться. Чтобы не портить общий внешний вид «чужими» по дизайну устройствами (например, дисководом), имеются специальные закрывающиеся дверки на двух пятидюймовых отсеках. Но, несмотря на все прелести, в Lokur Comfo Silver 885 установлен слабый блок питания (всего 300 ватт), чего с трудом хватит для современной игровой системы, не говоря уж о дополнительном освещении или вентиляторах (для них вообще может не хватить колодок питания).

ELLE FISH

Уже в названии этой модели производители подводят нас к ее изюминке – в боковой стенке корпуса прорезано окно, стеклом к которому служит аквариум с искусственными рыбками (которые прилагаются в комплекте). А если еще учесть, что вся эта красота подсвечивается специальной синей лампой, то общий эффект невообразим. Причем емкость достаточно легко снимается, и вы без труда сможете ее модернизировать или вообще заменить. К минусам можно отнести слабый БП (300 ватт) и еще меньшее количество колодок питания, чем у предыдущей модели.



Этот фирменный блок журнала «Железо» также выполнен на студии PC Design.

Thermaltake VA3400BNAED Tsunami Dream

★★★★★

○ \$177.0



Стильный черный корпус от Thermaltake.





Lokur Comfo Silver 885

★★★★

○ \$80.0



Простенький серенький корпус Lokur.

РАБОТА НА ЗАКАЗ

Если же у вас есть опасения испортить дорогой корпус или напрочь отсутствует творческая мысль, а получить уникальный в своем роде компьютер хочется, можно обратиться за помощью к профессионалам. Они помогут создать совершенно новую модель или сделать правильный выбор из уже существующих. Чтобы не быть голословными, приведем некоторую информацию о моддинг-студиях и предлагаемых ими услугах.

NEORIUM

(30-200 евро)

- <http://korolevcity.com/neo>
- Услуги: покраска и лакировка, художественная роспись, декор тканью, прорезание окон, создание подсветки, установка дополнительных вентиляторов, моддинг монитора, работа по заказу пользователя.
- Расположение: г. Королев Московской области.

Студия предлагает широкий спектр услуг, причем существует возможность создания авторской работы под заказ. Самым интересным является то, что предлагаемые варианты могут быть разработаны специально под ваш интерьер. Например, вы можете обить корпус своего компьютера тем

же материалом, что и диван. Причем Neorium тесно сотрудничает с мебельной фабрикой, поэтому в наличии специфические корпуса, способные удовлетворить любой вкус. Но самое главное, что все работы являются авторскими, то есть вы на 100% получаете уникальный в своем роде продукт, на зависть вашим друзьям.

CLEAR TECH

(~\$150 за корпус, \$4-8 за фигурную решетку, \$10-15 за окно)

- <http://www.clear-tech.ru>
- Услуги: прозрачные корпуса, всевозможные решетки, вентиляторы, лампы.
- Расположение: г. Москва. Фирма предлагает не совсем законченные варианты, а своеобразные конструкторы для создания своих уникальных произведений на основе прозрачных корпусов. Причем сами они утверждают, что являются «пионерами производства Clear case». Вообще, сама идея таких блоков довольно интересная, поскольку открываются большие возможности по модифицированию и подсветке, ведь пластик поддается обработке гораздо лучше, чем металл. Проще говоря, здесь предложат если и не готовое решение, то все для создания уникального системного блока из плексигласа и всевозможных фигурных составляющих.

PC DESIGN

(от \$150 за корпус)

- <http://www.pcdesign.ru>
- Услуги: корпуса, решетки, вентиляторы, лампы, аэрография.
- Расположение: г. Москва. В основном работы (корпуса), представленные здесь, сделаны человеком под ником

Spider. В магазине же продается помимо этого множество других интересных вещей, начиная от инструментов и заканчивая необычными винтиками для устройств. Цены на арт немалые, но оно стоит того, поскольку модели действительно являются произведениями моддингового искусства. Вообще, эта студия стоит у истоков движения и является бесспорным авторитетом в данной области, поэтому начать изменение своего компьютера советуем именно с их сайта-магазина.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На данный момент в магазинах появляется все больше и больше разнообразных моддинговых штук, которые способны до неузнаваемости преобразить обычный бело-серый системный блок и все находящиеся рядом компьютерные устройства. А если у вас есть немного терпения и возможностей, можно у профессиональных художников из студий заказать уникальную авторскую работу – и тогда обычное рабочее место превратится в уголок восхищения и зависти для ваших друзей. Предметом гордости может стать абсолютно любой PC, причем немаловажным является и собственное настроение при виде полученного результата. ■



Другие неповторимые системные блоки от PC Design (Spider).



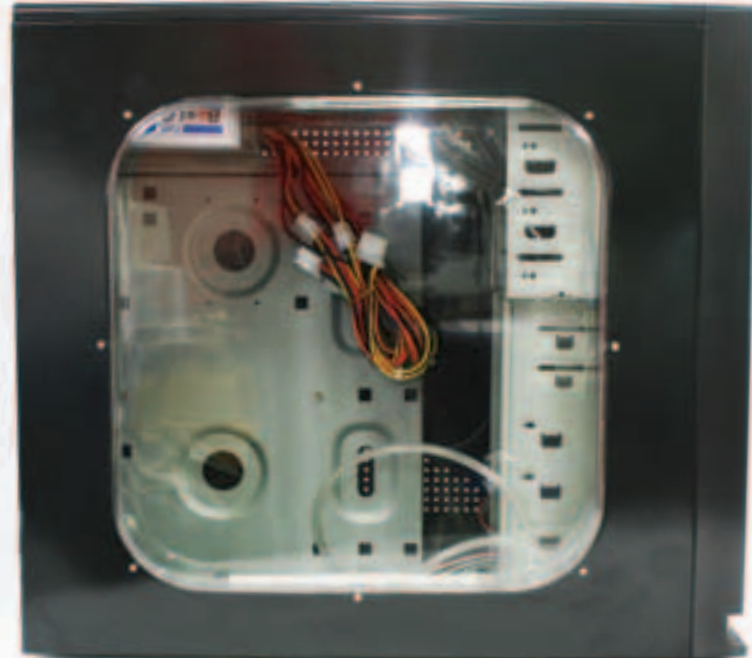
ELLE FISH

★★★★○

\$70.0



Компьютер и аквариум – два в одном.



Classic
Machine

VECTREX



СТАРОМОДНО, НЕПОНЯТНО, НО ВСЕ РАВНО НЕПЛОХО

Красивые вещи не тускнеют со временем. Не верите нам? Взгляните на Vectrex, детище компании General Consumer Electronics, и все сразу станет ясно. Несмотря на то что этой штучке уже исполнилось 20 с лишним лет, ее уникальные облик и устройство гарантируют – ничего подобного мир видеоигр не видел и, возможно, не увидит. Vectrex остается единственной в мире портативной (если только можно так называть нечто, весящее четыре с половиной килограмма) консолью с векторной гра-

фикой. Она сумела завоевать доверие геймеров и долгое время существовала благодаря поддержке фанатами, которые, кроме прочего, писали сами игры для своей любимой платформы. Не так уж плохо для приставки, «жившей» официально всего два года – ее релиз пришелся аккурат на знаменитый крах рынка видеоигр в начале 80-х годов, – а коммерческих игр для нее вышло совсем ничего. Интересно, что Vectrex окружает столько мифов и легенд, что отделить вымысел от действи-

тельности не так-то просто. Например, рассказ о том, что президент GCE (Эд Крэкер) приобрел по настоянию некоего неназванного азиатского бизнесмена партию 5-дюймовых мониторов, а затем приказал своим подчиненным «придумать для них» консоль, не следует принимать всерьез. Точно известно, что Vectrex начал свое существование в качестве машины под названием Mini Arcade. Концепция Mini Arcade (т.е. аркадных мини-автоматов) была создана Джейм Смитом, прези-

МОЕ ИМЯ ДОНЗИЛА. ДЖОН ДОНЗИЛА

Поклонники самодельных игр для Vectrex должны хорошо знать Джона Донзилу. Хотя он создал немало вариаций на тему классических аркадных хитов – например, Vector Vaders и Rockaroids, лучше всего он известен по проекту Vestmania – первый в мире картридж объемом 64 Кбит для Vectrex, который вышел в 1999 году. Vestmania использовала переключение банков памяти с помощью меню, чтобы обойти ограничение в 32 Кбит, накладываемое на стандартные картриджи для Vectrex. В сборник вошли новые проекты (Star Fire Spirits, Repulse и Birds Of Prey), ремиксы Vector Vaders, Patriots и Rockaroids, а также демо-версии Discs of Tron и Tempest. Стоит это чудо \$20.

дентом Smith Engineering and Western Technology в начале 80-х и затем представлена потенциальным покупателям. Сначала Смит попытался договориться с Kenner, производителем игрушек, но компания сначала проявила интерес к проекту и собралась было продвигать его на рынке, а затем свернула свою деятельность в этом направлении. К счастью для Смита, вышеупомянутый Крэкер из GCE мгновенно увидел потенциал в Mini Arcade и организовал работу над системой. К январю 1982 года она была практически готова, не хватало одного лишь компонента – набора хороших игр, без которых глупо было демонстрировать платформу на летней выставке CES. Понимая, что время не терпит, руководство Western Technologies набрало программистов и поставило задачу – подготовить к лету 12 игр. Кроме того, боссы GCE решили придумать новое имя для консоли. Идей было множество – например, «Vector-X» и «HP-3000», однако в качестве финального варианта осталось «Vectrex». Итак, консоль была готова, получила имя и неплохую подборку игр – например, Scramble, Mine Storm, Star Trek и Berzerk, – и готовилась к ноябрьскому релизу. Поступив в продажу по цене в \$199, Vectrex пользовалась большой популярностью. Важную роль сыграл тот факт, что консоль имела встроенный монитор, соответственно, геймеру не нужно было занимать родительский телевизор. Однако, несмотря на успех консоли (или, напротив, благодаря ему), владелец GCE не стремился развивать компа-

нию самостоятельно и хотел лишь выгодно ее продать. Выкупил GCE крупный производитель настольных игр Milton Bradley (MB), а произошло это весной 1983 года. Vectrex имел лишь черно-белый дисплей, и руководство MB задумалось о цветном экране для своего приобретения. К играм для Vectrex прилагались цветные «накладки» на монитор, «оживляющие» происходящее, но MB интересовал проект полной смены дисплея на более совершенный. К сожалению, после изучения нескольких представленных проектов, руководство компании осознало: такое решение окажется слишком дорогим для потребителей, поэтому проект был закрыт. Впрочем, дела у Vectrex и так шли хорошо. Маркетинговые возможности Milton Bradley позволили запустить консоль в Европе, велись переговоры с Bandai о ее релизе в Японии. Будущее каза-

ЗА ЧТО Я ЛЮБЛЮ МОЙ VECTREX?

Лишь немногие консоли «зацепили» меня так же, как Vectrex. Как только я увидел его миниатюрный экран, на котором разворачивалось действие великолепной Mine Storm, я просто влюбился в Vectrex и понял, что обязан приобрести. Вымыв, наверное, миллион автомобилей, я заработал на нее достаточно денег, и с гордостью купил заветную коробку. К сожалению, мой Vectrex покинул этот бранный мир по естественным причинам несколько лет назад. Но ничего, однажды я куплю еще одну такую штучку, и заново переживу все восторги двадцатилетней давности. А воспоминания о Vectrex не покинут меня никогда.

УИЛЛ ДЖОНСОН,
ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

лось безоблачным. К сожалению, кризис рынка видеоигр был в самом разгаре, и рано или поздно он не мог не повлиять на Vectrex. Milton Bradley была вынуждена приостановить деятельность GCE и начать распродавать консоли по смешным ценам – лишь бы только очистить склады. К концу 1984 года Vectrex был мертв, равно как и мечты GCE (правда, компания попыталась в 1988 году выпустить на рынок портативную – т.е. уменьшенную – версию). MB потеряла на этом проекте \$31.6 млн., а Vectrex стал одной из многих жертв кризиса. К счастью, Vectrex до сих пор жив для своих фанатов и для него до сих пор создаются игры силами энтузиастов. Дело в том, что права на Vectrex вернулись к Smith Engineering с тем условием, что компания не будет извлекать из нее прибыли. Соответственно, она дала свое благословение на свободное распространение фанатами ROM-файлов, сканов мануалов и создание своих игр, так что даже начинающий веб-серфер без труда найдет в Интернете множество новых игр для Vectrex или же незавершенных проектов, работа над которыми продолжается. Жаль, что Vectrex появился на



ДОПОЛНЕНИЯ

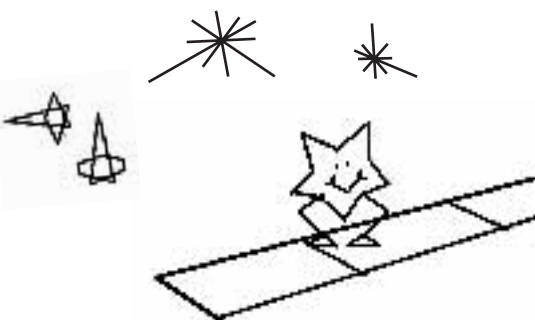
Vectrex до сих пор смотрится в высшей степени презентабельно, это отличная консоль, которая подойдет для коллекции любого геймера-фаната. Одна из особенностей Vectrex – встроенный джойпад, где имеются четыре кнопки и аналоговая рукоятка. Такое управление позволило воссоздать на домашней машине дух аркадных автоматов, да и дало возможность делать достаточно сложные игры. Кроме того, у Vectrex существовали дополнения – Lightpen и 3D Imager. К сожалению, оба эти предмета сейчас исключительно сложно найти, и продадут их вам где-то за тысячу долларов, не меньше. Лишь немногие игры их поддерживают, поэтому, собственно, они в свое время пользовались ограниченной популярностью.

свет в самый ужасный период истории видеоигр, но для нас эта ретро-консоль остается одной из самых привлекательных и удачных. Поклонники классики, не пропустите ее! ■



На Vectrex вышло так много игр, что можно легко собрать их все. Дорого, зато круто.

ЛУЧШИЕ ИГРЫ



ПУСТЬ СКРИНШОТЫ ВАС НЕ ОБМАНЫВАЮТ – НА VECTREX БЫЛО НЕМАЛО НАСТОЯЩИХ ХИТОВ, НЕКОТОРЫЕ ИЗ НИХ АКТУАЛЬНЫ ДО СИХ ПОР. МЫ НАЗОВЕМ ВАМ СВОИХ ФАВОРИТОВ...

Armor Attack

Игру можно представить геймерам как 2D-версию Battlezone. В Armor Attack предлагалось управлять джипом, расстреливая при этом врагов. Каждый уровень представлял собой лабиринт, набитый опасными врагами. И пусть танк можно было подбить одним выстрелом, даже обездвиженная бронемашина могла вести ответ-

ный огонь. Управление просто великолепно, и играть до сих пор интересно; разве что последние уровни слишком сложны для современных геймеров. Звук, конечно, примитивен, но графика не так уж и плоха – отдельно хочется отметить вертолет, начинающий бестолково крутиться на месте после попадания в винт.



Bedlam

Простейшая концепция, но необыкновенно затягивающий геймплей. Bedlam мгновенно найдет понимание у тех, кому в свое время нравился Tempest. Вы управляете космическим кораблем в ограниченном пространстве. Передвигаться нельзя, можно лишь крутиться на месте, отбиваясь от врагов. Если возникают серьезные проблемы, можно применить супербомбу, однако злоупотреблять этим не стоит. По мере прохождения игры ваше пространство сужается (хотя вы можете это замедлить, стреляя по обозначенной векторами границе), и для достижения действительно серьезных результатов, придется постараться.



Fortress of Narzod

На Vectrex вышло немало великолепных шутеров, и Fortress of Narzod – один из них. Отличная графика и интересные спецэффекты с масштабированием объектов поражали воображение в начале 80-х, игра затягивала своим бодрым действием. Интересно, что окружающие поле действия скалы можно было использовать для стрельбы рико-

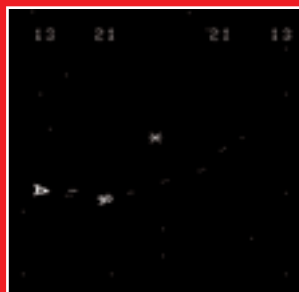
шетом, вот только главное – не попасться самому на этот трюк. Иногда, правда, возникали сомнения – правильно ли работает система отслеживания попаданий, да и враг мог подстрелить вас, оставаясь вовсе невидимым, однако Fortress of Narzod – все равно классная игра, за которую не жалко отвалить полсотни долларов.



Space Wars

Игра, с которой, собственно, и началась история наших с вами любимых развлечений, была портирована на Vectrex. Она может показаться примитивной по сравнению с более новыми проектами на консоли, но геймплей все так же хорош, а Vectrex – идеальная платформа для Space Wars. Управляйте своим кораблем и

уничтожьте оппонента, пока он не сделал того же с вами. Хотя Space Wars был интересен как однопользовательская игра, все же настоящий экшн начинался лишь, когда вторым кораблем управлял живой человек. Хороший пример того, как самая простая концепция может родить поистине бесмертную игру.



Mine Storm

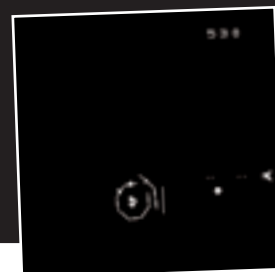
Не стоит смущаться того, что Mine Storm был встроено в Vectrex, – это великолепный клон Asteroids, один из лучших в истории. Идея такова – нужно пробиться сквозь минное поле и остаться невредимым. Как и в Asteroids, вы управляете тягой своего корабля, соответственно, направить его в нужное место не так

то просто. Внешне игра выглядела великолепно, а уж геймплей и вовсе безупречно. К сожалению, в оригинальную игру вкрался баг, из-за которого было невозможно пройти далее 13 уровня. Мы рекомендуем найти Mine Storm II – эту игру рассылали тем покупателям, что пожаловались на вышеупомянутую ошибку.



Star Castle

Не самый лучший порт с аркады, но, тем не менее, Star Castle – неплохой шутер. Цель игры – уничтожить космический корабль, обосновавшийся в центре трех крутящихся стен. Поначалу надо лишь отбить его оборонительных сооружений, избежать столкновения с их обломками, вернуться от лазерных лучей противника, а затем уже добить гада. Star Castle – одна из самых редких игр для Vectrex, ее цена может превысить 120 долларов, но если уж вы считаете себя фанатом ретро-конsoles, то попробуйте найти ее. Но мы вас предупреждали...





ВСЕ УШЛИ ИГРАТЬ В
PLAYSTATION 2

ТОЛЬКО У НАС
ЦЕНА НА PLAYSTATION 2

189.99 \$

* 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



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 (_____) _____
 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.	
с _____	
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.	
с _____	
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@glc.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.

Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

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



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Автор:
Ника Орехова
delete@otaku.ru



Под редакцией
Валерия «А. Купера» Корнеева
valkorn@gameland.ru



Есть мнение — ежели в аниме зрителю не показали постапокалипсиса, жди революций или переворотов. Хлебом не корми японского режиссера, дай изобразить экологические беды, псевдонаучные эксперименты над белочками, зайчиками и детьми, гигантских роботов, уничтожающих человечество, и прочие ядерные катастрофы.

Банзай!
ЛЮБИМАЯ ПОЛЕТАЮЩАЯ ПЛЕМЕНИ ВЕТРАТОС

■ Парящий на ветру (The Boy Who Saw the Wind) ■ Кадзуки Омори, 2000 ■ Издатель: MC Entertainment ■ Наш рейтинг: ★★★★★

Жила-была сказочка



Маленькие чудесные миры с вымышленными наименованиями часто похожи на Европу века что-то около девятнадцатого — чистенькую и благообразную. С шумными рынками, народными гуляньями, счастливыми умытыми детишками и прилегающими к ним ручными пушистиком. Немножко «паропанковые», как почти любые маленькие и чудесные миры века что-то около девятнадцатого. С громоздкими летучими кораблями, секретными лабораториями, пузатыми автомобилями, похожими на самовары, цепелинами над городом, и всем, что живо напоминает технологические-технические достижения из Porco Rosso, и Nausicaa of the Valley of the Wind, и далее. На все это благополучное умиротворение, как в любой страшной сказке, найдется свой собственный «the ruler of the world», злодей, задавший целью поработить, подмять, и «чтоб ходили затылок в затылок мне». А после затеять, к примеру, войнушку-другую с соседним государством, а мож-

но и не с одним. Бранних, глава правительства Золотого Дракона, как раз из этих самых — очень целеустремленный и очень военный диктатор. Для него доктор Фриц изобретает в секретной научной мастерской новое, совершенное оружие. Ровно до той поры, покуда, как настоящий ученый — всепрежде с опозданием, достаточным для завязки сюжета, не понимает, что работает на фашиста-фанатика и что изобретательства его чреватые ужасающими последствиями, будучи примененными к действительности. Сообразительный ученый тут же пускается в бега, но преследуемый солдатами империи, погибает, так же как и его жена — глупо, жестоко и бессмысленно. В живых остается их сын Амон, необыкновенный мальчик, который не только умеет разговаривать с животными, но и в ходе повествования открывает в себе другие невероятные, казалось бы, способности. Однажды он оттолкнется от земли, поднимется в воздух и полетит. Последний из древнего племени летающих



МИЯДЗАКИ ПОВЛЯЛ НА МОЗГ КАЖДОГО ЯПОНСКОГО РЕЖИССЕРА: ЛЮБИМАЯ МАСТЕРОМ ТЕМА ПОЛЕТА ОБЫГРЫВАЕТСЯ И В ЭТОМ ФИЛЬМЕ.

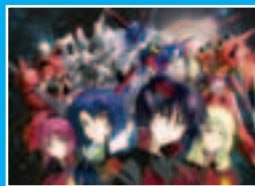
РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ!

В нашей стране фильм был издан 17 февраля компанией MC Entertainment. Кроме собственно фильма на диске вы найдете: рекламные кино- и видеоролики, музыкальный клип, документальную короткометражку о создании фильма, интервью с создателями картины и актерами озвучки. Сам фильм можно смотреть на японском языке или с русским синхронным переводом, субтитры – исключительно русские. Бонусы доступны только в оригинале: с японской звуковой дорожкой, без субтитров.

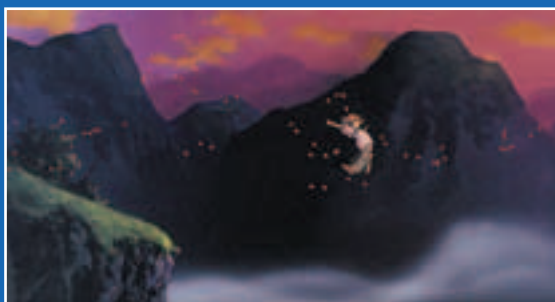
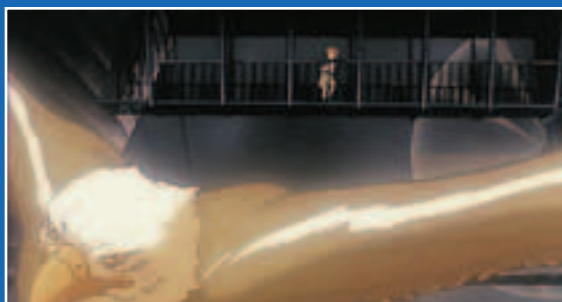


► Новость номера: телесериал Naruto, о котором мы рассказывали в первом номере «Банзай!» за этот год, был лицензирован американским издателем Viz. В опубликованном по случаю пресс-релизе представители компании заявили, что «Naruto – лишь первая ласточка широкой программы лицензирования аниме и продвижения его на международный рынок». Американский телевизионный показ сериала начнется уже в этом году на канале Cartoon Network. Все это означает, что в скором времени в рубрике мини-обзоров появится первоночное издание сериала. Возможно, отличные игры Naruto: Narutimate Hero также будут изданы за океаном и даже, чем черт не шутит, в Европе. Напомним, что критики считают Naruto «преемником Dragonball Z», а мы с ними согласны.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете российский трейлер фильма «Парящий на ветру»; первый вступительный ролик телесериала Gundam Seed Destiny; клип Sonic Kung-Foo Fighters, смонтированный из сцен телесериала Sonic X; обещанное в прошлом номере видео Evolution японской поп-дивы Аюми Хамасаки. Кроме того, на диске снова публикуются аниме-обои.



людей, он умеет слышать ветер, умеет управлять им. Кроме этого, он – еще и ключ к источнику энергии, изучаемой его отцом. Ключ, могущий управлять этой энергией с легкостью ребенка, играющего новой забавной игрушкой, мальчик вынужден будет скрываться от солдат империи Золотого Дракона, знающих о его особенностях. В принудительной своей ссылке он учится новому, находит верных друзей, взрослеет и насаждает в себе твердую и справедливую уверенность в том, что люди остаются людьми только, когда они свободны. Сказано – сделано, и Амон сотоварищи, каковых у него по ходу дела обнаружится немалое количество – и рыбаки из слаборазвитых, но гордых деревень океанского побережья, и неугомонные и свободолюбивые граждане родного его города, на окраинах которого он вырос, и прочие – собираются вершить переворот. Восстание с целью избавления дивной своей, мирной когда-то страны от диктатуры техноимперии Золотого Дракона во главе с ковар-

ным и жестоким Бранником. У них все, конечно же, получается, но, как это обычно бывает, не обходится без жертв. Все бы ничего, но уж больно в этой сказке все просто. Добро – безукоризненно добро, зло – безвозвратно зло. Злодеи – настолько классически архетипичны, что выглядят почти плоскими, а положительные герои на протяжении всей истории неустрашимо наивны, за что не раз поп-

лелятся. Несмотря на это, удивительно, что режиссеру Омори Казуки, прежде известному лишь двумя художественными фильмами о сверхпопулярной «Годзилле», великой и ужасной, да прочей какой-то невразумительной киномелочью, легко удалось сделать такое душевное, почти «мядзакое» кино. Оно, конечно, понятно, что Казуки не Миядзаки, а мальчик Амон и его подружка Мария из людей Моря – не



ЯПОНЦЫ ОЧЕНЬ ЛЮБЯТ ЖИВОТНЫХ; РЕДКОЕ АНИМЕ ОБХОДИТСЯ БЕЗ НИХ. «ПАРЯЩИЙ НА ВЕТРУ» – НЕ РЕДКОЕ АНИМЕ.



► Компания Gonzo Digimation представила отчет о своих доходах за прошедший фискальный год. Восемьдесят процентов дохода компании составили продажи в Японии, еще семь – в странах Азии и Океании. Продажи аниме в США принесли лишь восемь процентов общего дохода компании, а старушка-Европа взяла на себя смешные два процента. Самыми прибыльными сериалами этого года стали Samurai 7, Bakuretsu Tenshi, Sunabozu, Transformers: Galaxy Force и Gantz. Кстати, по мотивам Gantz в марте выйдет видеоигра для PlayStation 2. Официальный сайт: <http://www.konamijpn.com/products/gantz>.

SUPER ShortNews
Turbo Edition



ТОЧНО КАК У МИЯДЗАКИ: ДЕВОЧКИ, ПТИЧКИ, НЕБО ГОЛУБОЕ, ТРАВА ЗЕЛЕНАЯ.

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает диск с аниме «Парящий на ветру». 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 апреля.

Вопрос:

Как звали ручного зверька мальчика Амона?

1. Тоторо
2. Пучегуся
3. Мирью

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

DVD с аниме Samurai X (Rurouni Kenshin) получает некто, скрывающийся под псевдонимом RAM-5 из Санкт-Петербурга. На планете сейчас около тысячи фэнсаб-групп.

► Японцы стараются приобщить молодое поколение к традиционной культуре. Студенты Педагогического Института Наруту опросили младших школьников, узнали, какие песни им больше всего по душе, и адаптировали эти мелодии для сямисэна, традиционного японского музыкального инструмента наподобие гитары или банджо. Стоит отметить, что до сих пор такая мысль никому и в голову не приходила, ведь обычная музыка сямисэна не имеет ничего общего с современной поп-культурой.

Новый учебник игры на сямисэне объемом в 163 страницы был издан в конце прошлого года. Среди прочего там есть тема из My Neighbor Totoro.



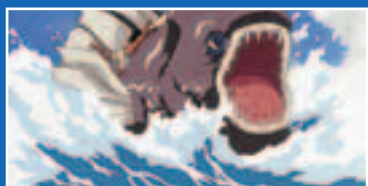
► Японская полиция с примерным рвением преследует не только пиратов, распространяющих нелегальные копии Howl's Moving Castle (за последнюю неделю возбуждено два уголовных дела). Двадцатого февраля в префектуре Акита был задержан сорокатрехлетний бездомный, безработный мужчина, укравший плюшевую куклу Тоторо, стоившую в магазине пятнадцать тысяч иен (около четырех тысяч рублей). Полиция сообщает, что арестованный хранил в своей машине целый склад плюшевых игрушек.

Сита и Пазу из «Небесного замка Лапуты», как создатели ни старайся. Компьютерная графика, цифровые эффекты – все смотрится живенько, в ленту вписывается отлично, при этом фильм все же много слабее всего того, что снимала студия Ghibli, но он заслуживает внимания. И его будет интересно увидеть, и при просмотре, быть может, неоднократно прослезиться, о чем-то задуматься, что-то почувствовать, увлекаясь переживаниями героев. А оригинальная и неожиданная развязка в итоге – заслуживает отдельной похвалы.

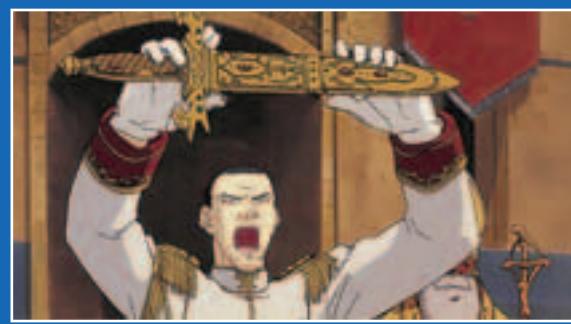
Любопытно, что аниме «Парящий на ветру», вышедшее в 2000 году, основано на сюжете романа писателя Клайва Уильямса Никол. Как утверждает сам автор, его роман – «призывает добрых людей подняться и сказать нет фашизму и диктатуре». Именно эта его книга, кстати, вдохновила в свое время помянутого уже Хаяо Миядзаки на создание расчудесного «Замка Лапута». Сам Никол, валлиец по происхождению, за 65 лет своей жизни побывал в пят-



надцати арктических экспедициях, два года провел в Эфиопии, работал канадским рейнджером и китобоем на японском судне. В конце концов, получил японское гражданство, после чего осел в Японии. Где проживает и теперь, занимается боевыми искусствами и принимает активное участие в деятельности движения по охране окружающей среды. Путешественник и писатель, не такой известный, как какой-нибудь Джералд Даррелл или Тур Хейердал, конечно, но воистину сам по себе персонаж любопытный и выдающийся. Немного же известно европейских или американских авторов, этих зарубежных «гайдзинов», произведения которых столь охотно экранизировались бы японскими аниматорами. ■



ТРУДНО НЕ РАЗГАДАТЬ АЛЛЕГОРИЮ С ФАШИСТСКОЙ ГЕРМАНИЕЙ.



Porco Rosso

■ **Режиссер:** Хаяо Миядзаки, 1992 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★



Buena Vista не устает выпускать классические фильмы Хаяо Миядзаки на DVD первого региона. В новом издании картины выйдут на двух дисках, с обновленной английской озвучкой (кстати, самого Порко Россо озвучивает Майкл «Бэтмен» Китон). Разумеется, на диске также записана оригинальная японская звуковая дорожка, а в разделе бонусов представлены старый японский трейлер ленты, интервью с Тосио Судзуки, продюсером на Studio Ghibli, полная раскадровка, по которой снимался фильм, и мини-интервью с американскими актерами озвучки. Кроме того, вместе

с Porco Rosso выходят аналогичные издания Nausicaa of the Valley of the Wind и My Neighbor Totoro. Что же до фильма, то говорить о нем снова наверное излишне: фильмы Миядзаки признаны лучшими анимационными полнометражками и в Японии, и во всем остальном мире.



Tokyo Underground: Awakening

■ **Режиссер:** Хаято Дате, 2002 ■ **Наш рейтинг:** ★★



Tokyo Underground ловит зрителей в тот же капкан, что расставляла телеверсия Record of Lodoss War. За фантастически прекрасным вступительным роликом следует блеклая и невыразительная история о том, как две девушки из волшебной «токийской подземки» поднимаются на поверхность и остаются жить в семье «обыкновенных японских школьников». Режиссер Хаято Дате (Saiyuki, Naruto) — мастер снимать аниме за сущие гроши, где только возможно отказываясь от таких необязательных вещей, как закадровая музыка, четкая прорисовка и вынятная анимация. Naruto повезло: сериал вы-

тянула бесподобная музыка Тосиро Мацуды и талантливые дизайны мангаки Масаси Кисимото. Tokyo Underground спасти было некому. Вышло очень нудно, мутрно и скучно, зато с положенным количеством някающих школьниц.



The Cat Returns

■ **Режиссер:** Хироюки Морита, 2002 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★



Один из последних фильмов Studio Ghibli уже дослужился до двухдискового издания. На дисках записана такая же подборка бонусов, как и у Porco Rosso: раскадровка, японский трейлер, небольшие интервью с американскими актерами озвучки и ролик о съемках фильма. Сама же картина вышла непохожей на фильмы Миядзаки. The Cat Returns нарисован в современной манере, отличной от той, к которой привыкли поклонники мастера, а действие картины происходит в наши дни: школьница Хару сама того не ожидая, спасает от неминуемой гибели принца ко-

шачьего королевства. Благодарный наследник трона показывает девочке страну хвостатых-полосатых, где с ними приключается немало всяких приключений. Не эпичное полотно получилось (как у Миядзаки), а сказка: простая, детская, яркая, смешная.



ЖУРНАЛ НЕОН



ЧИТАЙ МУЗЫКУ!



Константин: Повелитель тьмы

Constantine

■ РЕЖИССЕР: Френсис Лоуренс

■ ЖАНР: хоррор/триллер

■ В РОЛЯХ:

Киану Ривз, Рейчел Вайс, Тилда Суинтон, Джимон Хунсу, Петер Стормаре

Если даже Ривз не вытянет на своих хрупких, ослабленных «Матрицей» плечах действие фильма, то за него это сделает потрясающий визуальный ряд. Создатели «Константина» убедят кого угодно, что пограничная полоса между этим миром и тем все же существует.

Автор:

Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



31
МАРТА
РОССИЙСКАЯ
ПРЕМЬЕРА



Тяжела участь того, кому дано видеть. Нет, не просто лицезреть окружающую реальность с целью переварить увиденное и осознать переваренное, а именно видеть – то есть разглядеть находящиеся в нашем мире иных существ. Джон Константин (Киану Ривз) обладал таким «божьим даром» с детства. Вероятно, постоянное мельтешение перед глазами – люди, ангелы, демоны, люди, ангелы... – настолько измучило нашего героя, что в один прекрасный день он решает прекратить это надругательство над собственным организмом и накладывает на себя руки. Однако его исключительность проявляется и на том свете. В рай самоубийц не пускают, зато в аду готовы принять с распростертыми объятиями, но Константин выбирает третий вариант. Как говорится, ни вашим ни нашим: теперь в его обязанности входит постоянное наблюдение за сумеречной зоной, разделяющей мир живых и владения мертвых (Ночной Дозор?). Неизвестно, сможет ли



Джон заслужить прощение и попасть-таки в рай, но свою работу он выполняет усердно. Сеанс экзорцизма? Пожалуйста! Угломонить особо зарвавшегося демона? Да не сложнее, чем распятие святой водой окропить! Все его действия отработаны до мелочей, а многолетний опыт сделал его настоящим профессионалом. Но все идет наперекосяк, когда страж сумеречных пределов встре-



чается с полицейским детективом Анджелой Додсон (Рейчел Вайс)... Ох и прозорливо поступили отечественные кинопрокатчики, прикрепившие к оригинальному названию фильма словосочетание «Повелитель тьмы». Не в том смысле, что оно дополнительно объясняет судьбу какого-то там Кости (в этом отношении, наоборот, запутывает), а прежде всего потому, что это мигмом отсекает ненужные аналогии с «Александрами», «Троями» и прочим. Сам был свидетелем, как DVD-коробейник на вопрос «Не появился ли еще «Константин»?» бодро ответил, что про римских императоров уже все раскупили. С названием определились – остается перечислить реальные достоинства «Константина». Здесь отметим Ривза, для которого роль пивающего и скруивающегося супермена после философического Нео можно считать достаточно смелым шагом. Вполне актуален сюжет, замешанный на черной магии и оккультизме. И, наконец, самая главная «фишка» в работе дебютанта Лоуренса – это, конечно же, визуальное решение фильма. Инфернальные видения Константина выглядят максимально реалистичными, практически осязаемыми и до мелочей продуманными. В общем, сиквел к такой красоте, как сказал в одном из своих интервью Ривз, это действительно вопрос только времени. ■

КИНОФАКТЫ

Только не Кейдж

Вы не поверите, но первоначально Константина должен был играть Николас Кейдж. Назначенный режиссером Тарсем Сингх подумал-подумал, да и выдал следующую тираду: «Вряд ли с Кейджем у нас чего-нибудь получится. Он не тот, кого бы я хотел видеть в главной роли». А затем встал и вышел. Спустя некоторое время Кейдж и сам отказался от участия в проекте.

Трудности произношения

Фильм основан на известном комиксе Hellblazer, по замыслу авторов которого Джон Константин является уроженцем Ливерпуля. Однако Ривзу не удалось «закосячить» под британца, поэтому в окончательном сценарии родиной главного героя становится Калифорния.

От нашего ствола вашему

Святое ружье, которое является основным оружием Константина в фильме, настолько понравилось Киану Ривзу, что тот заказал дополнительный экземпляр и преподнес его Френсису Лоуренсу в качестве подарка.

Blazer, Raiser – один Hell

При выборе названия для нового фильма от варианта «Hellblazer» решили отказаться – уж очень оно было похоже на «Hellraiser».

Подражая Бекмамбетову

«Константин» – полнометражный кинодебют Лоуренса. До этого он промышлял клипмейкерством. В числе его работ музыкальное видео для Бритни Спирс, Шакиры, Aerosmith и Black Eyed Peas.





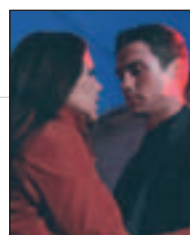
Бой с тенью

17
МАРТА
РОССИЙСКАЯ
ПРЕМЬЕРА

■ РЕЖИССЕРЫ: Алексей Сидоров
■ ЖАНР: экшн/триллер

■ В РОЛЯХ: Денис Никифоров, Елена Панова, Андрей Панин, Иван Макаревич, Джон Эймос

Алексей Сидоров не приемлет подобное сравнение, но, по сути, «Бой с тенью» – это наш, отечественный «Рокки».



Знатоки профессионального бокса давно говорили о Большой Белой Надежде – боксере, который должен положить конец эпохе темнокожих чемпионов. Одна-

ко никто даже не мог предположить, что им станет российский спортсмен... Для Артема Колчина это была не просто схватка за звание Чемпиона мира – это был Главный бой всей его жизни. Он был лучше своего соперника во сто крат, он не упустил ни единой возможности, он пользовался каждой промашкой противника, но удача в тот день оказалась не на его стороне... Проигравшего, но не сломленного Артема ждет новая схватка. На этот раз его на прочность проверяет сама жизнь...

Снявший в свое время столь обожаемый российским зрителем телесериал «Бригада», Алексей Сидоров на этот раз затеял проект совершенно иного уровня. И дело здесь не только в бюджете, который по количеству нулей приближается к голливудским нормативам. Залогом успе-



ха (а фильму, безусловно, не избежать признания) на этот раз будет не только особый, «мужской» взгляд режиссера на жизнь, но, прежде всего, тщательность – от специальной подготовки актера, претендовавшего на главную роль, до постановки боксерских поединков, – с которой «родитель» «Бригады» подошел к своей новой работе. ■

КИНОФАКТЫ

Все по-настоящему
Сыгравший Артема выпускник МХАТа Денис Никифоров посвятил подготовку к съемкам около года. За это время он достиг достаточно высокого уровня боксерского мастерства и, по словам Сидорова, вполне бы смог профессионально выступать на ринге.

Профи из Подольска
Бой с чемпионом-афроамериканцем был снят в городе Подольске, в спортивном комплексе «Витязь». В массовке участвовало около шести тысяч человек. Готовясь к постановке кульминационной схватки на ринге, Алексей Сидоров специально посетил проходивший в Лас-Вегасе бой двух профессионалов Мосли и Де Ла Хойя.

С миру по нотке
Среди музыкантов, участвовавших в написании саундтрека к фильму, – российский диджей Triflex, блиставший еще в «Бригаде» композитор Алексей Шельыгин, украинский рокер Джанго и даже финский квартет виолончелистов Arosalurtica.



■ 1999-2003 ■ Премьер Видео Фильм ■ 2.40:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (английский) ■ субтитры (рус/англ) ■ бонусы: аудиокomentarии, документальные фильмы, фотогалереи, ролики

Матрица: Трилогия

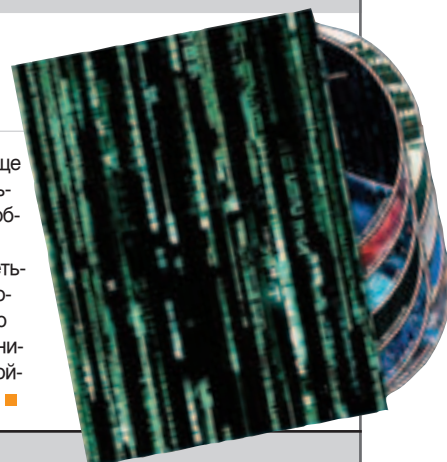
■ РЕЖИССЕРЫ: Энди и Ларри Вачовски
■ ЖАНР: фантастика/экшн

■ В РОЛЯХ: Киану Ривз, Лоуренс Фишберн, Кэрри-Энн Мосс, Хьюго Уивинг

Одни нашли в «Матрице» новую философию, другие увидели в творении братьев Вачовски следующую ступень кинематографа, третьи

восхитились до глубины души возможностями современных гуру по спецэффектам. Тем же, кто ничего не понял, предоставляется последний шанс разложить все по полочкам... **диск:** Как говаривал замечательный типаж из другой бессмертной (отечественной) киноленты, «ну что я могу вам предложить, господа...». Во-первых, ни много ни мало, 10 дисков в замечатель-

ной «матричной» упаковке (сердце еще не остановилось?). Во-вторых, идеальную оцифровку и, следовательно, изображение и звук (правда, только английский) – неземного качества. В-третьих, просто невероятное количество бонусов – шесть дисков!!! – превосходно дополняющих трилогию (вместе с «Аниматрицей»). Теперь-то вы уж точно поймете, о чем там умничал Архитектор. ■



■ 2005 ■ CP Digital ■ 1.85:1 (анаморф) ■ DD 5.1, DTS (рус) ■ субтитры (англ) ■ бонусы: фильм о фильме, фильмография актеров, анонс DVD

Меня зовут Джинн

■ РЕЖИССЕР: Илья Хотиненко
■ ЖАНР: комедия

■ В РОЛЯХ: Сергей Чирков, Анастасия Цветаева, Петр Буслов, Олег Тактаров

Пытаясь развеять тоску от неразделенной любви, Гуч вместе с другом отправляются на квартиру к общему приятелю, где происходят невероятные события: из открытой бан-

ки «Спрайта» является... джинн, который готов исполнить любое желание своего нового хозяина... Если в Голливуде «Американский пирог» из отдельного фильма превратился в целый киножанр, то у нас та же история приключилась с молодежной комедией «Даже и не думай». Несмотря на отличные натурные съемки и интересную (более-менее) идею, лежащую в его основе, фильм Бусло-

ва представляет собой типичный клон «ДинД». Неоригинально. **диск:** Здесь есть все для настоящих любителей качества: шестиканальный техно-звук, высокое голубое небо над Гоа и синий-синий Индийский океан, совершенно лишенный каких-либо цифровых дефектов. Для тех, кому интересно, как колбасилась съемочная группа, – см. фильм о фильме. ■



**Эд Гринвуд**
«Скипетр дракона»

■ **ЖАНР:** фэнтези
 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2005 года

Король Келграэль Сноусар спит, а в Аглирте продолжается борьба за трон. Претенденты на власть не гнушаются никакими средствами: в ход идут заговоры, интриги, а иногда и прямое насилие... За всем происходящим внимательно наблюдает Ингрил Амбелтер, Повелитель Заклинаний, тоже мечтающий стать королем Аглирты. Тем временем Банда Четырех продолжает поиски последнего Дваера – магического Камня, который находится в руках одного из баронов. В момент решающей схватки пробуждается Сноусар. Понимая, что вслед за ним проснется и Великая Змея, и не желая допустить этого, король принимает решение убить себя, но его смерть не принесит желаемого результата. Разгорается битва, исход которой непредсказуем.

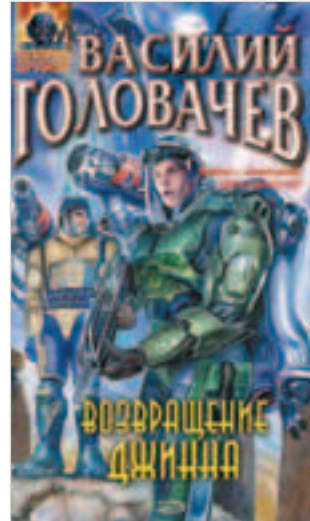
Эд Гринвуд широко известен, прежде всего, как создатель мира «Forgotten Realms». Как это часто бывает, на основе игр возникли новые литературные произведения и даже целые сериалы, авторами которых стали многие широко известные мастера жанра фэнтези, такие, например, как Р. Сальваторе. Однако не меньшей популярностью пользуются романы Э.Гринвуда, не относящиеся к «Forgotten Realms», поскольку и в них автор проявляет себя как истинный виртуоз в изобретении и формировании оригинальных сюжетных линий и создании миров. «Скипетр дракона» – третья книга независимой от «Forgotten Realms» тетралогии «Банда четырех». О первых двух книгах мы рассказывали в «СИ» в 2004 году. ■

**Раймонд Фэйст**
«Слеза богов Крондора»

■ **ЖАНР:** фэнтези
 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2005 года

Слеза богов – величайшая святыня Королевства Мидкемия. Магический артефакт создают монахи в скрытом высоко в горах тайном монастыре под названием Серые Башни и каждые десять лет заменяют его новым, дабы сила никогда не иссякла. Мечтает обладать Слезой и темный маг Сиди, стремящийся к безграничной власти над всем миром. Нанятые им пираты захватывают и топят корабль, на котором драгоценный камень перевозили в Крондоре, и теперь Слеза Богов покоится на дне моря. Сквайр Джеймс, ученица магов кешианка Джазара и сын великого чародея Пага Уильям должны опередить посланцев темных сил и доставить святыню в Мидкемию, а иначе королевство останется без защиты и его обитателей ждет бесконечный хаос.

Раймонд Фэйст – мировая звезда эпической фэнтези. Именно поэтому к нему в свое время обратились разработчики компьютерных игр с предложением написать сценарий для игры, действие которой будет разворачиваться в Мидкемии – мире, придуманном автором. Вскоре вышла игра «Предательство в Крондоре», хорошо известная как одна из культовых PC RPG 90-х годов прошлого века. Ее сюжет Фэйст и взял за основу своей «Трилогии о Крондоре» («Предательство в Крондоре», «Убийцы в Крондоре» и «Слеза богов Крондора»). Цикл Фэйста «Змеиные войны» – продолжение «Имперских войн» – также знаком читателю. Из этого цикла ценители творчества Фэйста уже могли познакомиться с книгами «Тень темной королевы», «Возвышение принца торговцев» и «Гнев короля демонов». ■

**Василий Головачев**
«Возвращение джинна»

■ **ЖАНР:** фантастика
 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2005 года

Неподалеку от Сатурна наблюдатели замечают странный объект, создателями которого могут быть только «джинны», боевые роботы гипеттеридов, побежденные и уничтоженные в последней войне. Что же случилось? Кто-то из них все же остался в Солнечной системе или это новое поколение странных полуживых созданий? Что они затевают? Чем это грозит людям? Отвечать на эти вопросы предстоит Артему Ромашину, офицеру Службы безопасности, главному «Специалисту по Демонам». Как уже бывало не раз, начатое Артемом расследование приводит к совершенно неожиданным результатам, имеющим для человечества огромное значение.

Василий Головачев – популярный российский фантаст, чьи книги отличаются неординарным сюжетом и поистине вселенским масштабом происходящих событий. Любителям высоких технологий далекого будущего, эзотерики, инфернальных злодеев и истинно русских супергероев его книги определенно придутся по вкусу. Головачев – один из наиболее успешных авторов последнего десятилетия. Им написано более 30 романов и множество повестей и рассказов. Головачева внесли в Книгу рекордов России как самого плодовитого писателя-фантаста России – к декабрю 2004 г. Головачев написал сороковую книгу – роман «Ко времени моих слез». Новый роман – «Возвращение джинна» входит в неофициальный цикл о «джиннах» – боевых роботах внеземной цивилизации. К этому циклу относятся роман «Война с джиннами», повести «Кладбище джинов» и «Спящий джинн», а также сборник рассказов «Деактивация джинов». ■

**Михаил Успенский**
«Невинная девушка с мешком золота»

■ **ЖАНР:** юмористическая фантастика
 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2005 года

В некотором весьма странном царстве новоиспеченный и крайне неопытный царь по пьянке взял да и побился об заклад с иноземным супостатом, что нравственность и законопослушность его подданных достигли столь небывалых высот, что даже невинная девушка с мешком золота способна без ущерба для своих указанных сокровищ добраться до Рима – куда, как известно, ведут все дороги. И добро бы на деньги, дурак, спорил, а то ведь на все царство оптом, вместе с независимостью, самоопределением и народным самосознанием. Надо теперь как-то выкручиваться. Собирать золото, налаживать в путь невинную девушку под недремлющим оком международных наблюдателей...

Имя Михаила Успенского прекрасно известно как поклонникам фантастики, так и любителям юмористической литературы. Первый роман «Там, где нас нет» трилогии «Приключения Жихаря» удостоился главного приза фантастического фестиваля «Странник» и премии «Золотой Остап» в номинации «Самая смешная книга года», а роман «Белый хрен в конопляном поле» – авторитетной АБС-премии. Новый роман Успенского – «Невинная девушка с мешком золота» – создавался 3 года. Государство Ерусалия, в котором на этот раз происходит действие, в такой же мере наследует традиции Посконии (роман «Белый хрен в конопляном поле»), в какой последняя является правопреемницей Многоборья (трилогия о Жихаре). По сути, это продолжение истории одной и той же страны, в которой время то ли совсем стоит на месте, то ли постоянно ходит по кругу... ■



МУЗЫКАЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ™



Ж ТЕЛЕВИДЕНИЕ

ОХОТНИКИ ЗА МОДОЙ /
ГИД ПО СТИЛЮ

новое шоу по субботам в 21:00

ЗВЕЗДА ТАНЦПОЛА

новое реалити-шоу по будням в 21:00

ЭЛЕМЕНТАРНЫЙ СЕКС

новое шоу по будням в 23:00

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца подписки в этом номере не получает никто. Нечего поэтому что наклейки тырить.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, как вы с помощью «Страны Игр» обманываете геймеров. Лучше напишите о том, как вы относитесь к людям вроде Сергея. Вдруг они прочитают и одумаются.

ПИСЬМО НОМЕРА



СЕРГЕЙ Д.

Здравствуйте!

Письмо мое будет коротким и много времени у вас не займет. Может быть, я и ошибаюсь, но, по-моему, счастье — это когда ты постоянно окружен тем, без чего себя представить не можешь. Тем, без чего задохнешься, ради чего существуешь. Вот, например, вы. Наверняка вы любите свою работу, любите играть, обожаете делиться своими

Г. СЫКТЫВКАР

ощущениями с другими геймерами. Но, думаю, я счастливее вас, потому что, я — истинный фанат игр с шестнадцатилетним стажем — работаю в игровом магазине. Мы продаем диски, приставки, журналы и все такое прочее. Так вот, я только сейчас осознал, что геймеры ежемесячно тратят кучу денег на игры, журналы и тому подобное, а я пользуюсь всеми радостями бесплатно: пришла крутая игра — распаковал, поиграл, продал. Также и с журналами: чи-

таю почти все периодические издания об играх и ваше, конечно, в том числе. Прочитал, заклеил, продал. Кстати, хочу дать совет читателям «Страны Игр», которые покупают журналы, а не получают их по подписке: тщательно проверяйте целостность упаковки журнала. Наверняка найдутся такие же, как я, которые достают из каждого выпуска наклейки и продают номер обычным покупателям. Хотя язык не поворачивается называть «покупателями» наших братьев-геймеров. А по журналу замечаний нет. Единственная просьба: вкладывайте две наклейки, пожалуйста.

Вот так вот. Как говорится, повинную голову меч не сечет, но вы уж определитесь, кто для вас покупатель: братья-геймеры или безликие клиенты. Что же получается: называть их покупателями язык не поворачивается, а воровать наклейки из журналов, значит, поворачивается? И что подумают о вас братья-геймеры, если узнают, куда пропала наклейка? Какой же вы будете им после этого брат. Так что вы завяжите. Или братья, или наклейки. ■

ПИШИТЕ ПИСЬМА: magazine@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

О КПК И PLAYSTATION 2

Здравствуйте, многоуважаемые редакторы «СИ». Я недавно приобрел довольно потрепанный Pocket PC, и как у самого обычного геймера (за «рулем» уже 12 лет) у меня возникла потребность в играх для этой платформы. И когда я скачал из Интернета пару сотен метров игр, душа моя вроде успокоилась, но не тут-то было: я не обнаружил и десяти слов об играх на КПК на страницах своего любимого журнала, хотя про мобильные игры пишут уже давно. Было бы здорово, если под игры на КПК на вашем диске уделялась хоть страничка, а то и целых две, да и мегабайт

10-15 на диске можно выделить, ведь КПК тоже компьютер! Пусть он и маленький, но на нем можно играть ничуть не хуже, чем на больших! Хотя я читаю ваш журнал уже больше трех лет, но так и не осмеливался написать вам хоть строчку. На такой подвиг меня подвигло то, что читая «СИ» я часто возмущался по поводу присутствия в вашем журнале рецензий на игры для PlayStation 2, но всего месяц назад я всерьез задумался о приобретении этой самой платформы. Когда же я озвучил эту мысль, сидя возле компьютера, то через пять минут мой железный друг польхнул ярким пламенем — сгорел блок питания. Наверное, ревнует. Так что пришлось

лезть под диван и доставать старенький, потертый трехсотватник, и вот, включив компьютер заново, я в срочном порядке принялся писать вам это письмо. Огромное спасибо вам за такие рубрики как Online, «Банзай!», Widescreen, и «Книжную полку», хотя хотелось бы, что бы в книжной полке были полные произведения. Да и многое железо я покупаю по вашим рекомендациям, да и игры, впрочем, тоже. Про то, что ваш журнал самый лучший и красивый, я вам писать не буду — вы и сами это знаете. Так что желаю вашему журналу (не редакторам) толстеть и пухнуть, а возможно и завести еще одного ребенка в виде второго DVD. Ответьте, пожалуйста, стоит ли

FAQ

Вопросы, которые нас достали. Отвечаем в последний раз!

? Что известно о Diablo 3?

Ровным счетом ничего. Но. Недавно появилось объявление о том, что в Blizzard требуется опытный гейм-дизайнер «с несколькими играми высшего класса за плечами», на должность лидера команды, работавшей над Diablo 2. Как вы думаете, чем займется эта команда в будущем? Вот и мы так думаем.

? Каков шанс, что новая Final Fantasy 7 выйдет у нас не на UMD? Будет ли обзор?

«Новой Final Fantasy 7» часто называют Final Fantasy: Advent Children, CG-фильм от Square Enix. Это не игра, соответственно мы не будем ее рецензировать. Неизвестно, как он будет издан: эксклюзивно на UMD или же на UMD и DVD одновременно. Новая игра по мотивам Final Fantasy 7 на PlayStation 2 с Винсентом в главной роли называется Dirge of Cerberus. Про нее мы непременно напишем.

? Правда ли, что Райден служил в Советской Армии?

Нет. Игроки часто путают шпиона Райдена и офицера Райкова. Не мудрено: они похожи как две капли воды, но на самом деле это разные люди. Вот вам пример юмора Хи-део Кодзимы: после выхода MGS2 игроки так усердно издевались над Райденом, что Кодзима не мог не подыграть им — и создать почву для новых, еще более невероятных слухов.

Уважаемые читатели, еще раз обращаю ваше внимание: если вы отправляете письмо в «Страну Игр», обязательно сделайте на конверте какую-нибудь пометку, чтобы мы знали, куда направить ваше послание, не распечатывая его. Приписка «Обратная связь», «Дайджест», «Анкета», «Банзай!» или «Конкурс такой-то» гарантирует, что письмо доберется по адресу быстрее, чем обычно, и не будет вскрыто секретарем ни на одном из промежуточных пунктов.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ «А. ЗОНТИК» СОНИН

приобретать PS2 заядлому писишнику или нет, а так же можете ли вы сделать рубрику, посвященную играм для КПК?

АЛЕКСЕЙ ШМАКОВ
Г. ОРЕНБУРГ

М. РАЗУМКИН // С КПК у нас ситуация следующая: мы не публикуем обзоры, так как считаем, что эти устройства менее распространены, чем, скажем, телефоны или игровые платформы. С N-Gage они, конечно, могут посоревноваться, но он позиционируется как игровая платформа, а КПК – нет. Кроме того, насколько я знаю, у нас не существует легального рынка игр для КПК. Как только таковой появится, думаю мы начнем писать обзоры.

ЗОНТ // О PlayStation 2. Ну что вы как маленький. Если не можете жить без Final Fantasy и Metal Gear Solid, – покупайте. Если можете и прекрасно себя чувствуете, не покупайте. Мы же не решим за вас, достаточно сильно вы любите консольные игры или нет.

РЕТРО



Здравствуйтесь, друзья.

Заголовок письма я выбрал не случайно. Речь я хочу повести о прекрасно знакомой вам, но, возможно, подзабытой игре, мое знакомство с которой произошло совсем недавно. Это Fallout. В далеком 98-ом году я был в самом начале своего геймерского пути. Тогда я, помнится, играл только в Mario и Metroid на SNES. Для полного счастья мне ничего другого и нужно не было. То были беззаботные, счастливые времена...

Но вернемся в день сегодняшний. Ко мне в руки попал Fallout 2 – культовая в мире геймеров вещь. С нетерпением начинаю играть. Мне, заядлому ролевику, избалованному такими шедеврами, как Final Fantasy X или Star Wars: KotOR, графика сразу резанула по глазам. Низкое разрешение, дерганая анимация, отсутствие каких-либо спецэффектов – после современных ролевых игр нормально воспринимать графику Fallout 2 оказалось непросто. Боевая система, равно как и ролевая, показалась мне слишком простой. Одним словом, с первого взгляда я в нее не влюбился. И вдруг я просидел за игрой полночи. Я

полностью, безоговорочно погрузился в постапокалиптический мир. Со временем пришло и понимание. Боевая система на деле оказалась необычайно глубокой и интересной, графика – информативной и по-своему прекрасной, чего уж говорить о великолепной S.P.E.C.I.A.L.! О, эта нелинейность! Такое обилие квестов, что глаза разбегаются. Даже сейчас в RPG такое нечасто встретишь. Резюмируя то, что я написал, хочу сказать так: даже спустя столько лет со дня своего выхода, Fallout не утратил актуальности. Мрачный постапокалиптический мир стал для меня достойной альтернативой радужной Final Fantasy, рыцарям старой республики и целой веренице Diablo-образных игр, прошедших через мой компьютер за последние годы. Так что всех тех, кто по молодости лет пропустил этот шедевр, призываю восполнить сей вопиющий пробел! Fallout – шедевр на все времена. Разве не так?

МОРОЗОВ АРТУР,
Г. ЛЮБЕРЦЫ

ЗОНТ // Точно так. Как сейчас помню: ради Fallout 2 мне пришлось купить второй блок памяти. Первому Fallout хватало шестнадцати мегабайт, а второй в них вписывался уже с трудом. Старые игры сейчас интересны вдвойне – как собственно игры и как история. Если захотите лучше разобраться в истоках жанра и посмотреть на еще более древние образчики, попробуйте легендарный The Elder Scrolls: Daggerfall (1996 год) – единственную игру, сравнимую по масштабам с Morrowind. А если копать глубже, то рекомендуем: Menzoberranzan (1994 год); любую Ultima; The Lord of the Rings (1990 год); Eye of the Beholder (1990); Pool of Radiance (1988); The Dark Queen of Krynn (1992). Знакомство с такими играми расширяет кругозор и позволяет по-новому взглянуть на современные хиты, которые подчас оказываются не так уж и хороши.

РАЗВИТИЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ



Здравствуйтесь, уважаемая редакция «СИ». Хочу поблагодарить вас за ответ на мое письмо, а также хочу поделиться своим представлением о развитии цивилизации. Смотрите: сейчас компьютеры увеличивают свою производительность

? Будут ли в России локализовывать KotOR 2? Выйдет ли Republic Commando?

Вы заметили, что ни одна игра по «Звездным Войнам» никогда не была издана в России? Дело в том, что компания LucasArts Entertainment – издатель всех игр по вселенной Star Wars – не очень-то жалует нашу страну. А потому, в ближайшее время, локализованные версии KotOR 2 и Republic Commando у нас не появятся. Как только ситуация изменится, мы обязательно сообщим.

? Анонсирован ли Virtua Fighter 5 или нет?

Нет. Sega-AM2, бессменные разработчики Virtua Fighter, недавно закончили новую версию Virtua Fighter 4 для игровых автоматов. В японских аркадах сейчас стоит Virtua Fighter 4: Final Tuned – знаковая игра с новыми костюмами, движениями, режимами игры и подправленным балансом. Если чего и ждать, так это ее издания на консолях.

? Когда будут опубликованы результаты новогодних конкурсов?

К сожалению, ответить на этот вопрос очень сложно, так как у нас банально не хватает сил и времени, чтобы обработать все три с лишним тысячи писем, которые «упали» на наши почтовые и электронные адреса. Очень хотелось бы пообещать подвести итоги в апреле (да и месяц подходящий :)). Но очевидно придется делать это по частям. Тогда до лета управимся точно.



На наших дисках ты всегда найдешь тонну самого свежего софта, гемки, музыку, а также 3 видео по взлому!

Читай в нашем весеннем мартовском номере:

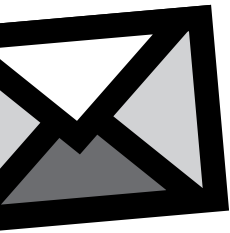
Удар по вебу
Новый способ взлома web-сайтов.

ЖивоЖурнальная атака
История взлома украинского LJ-сервера.

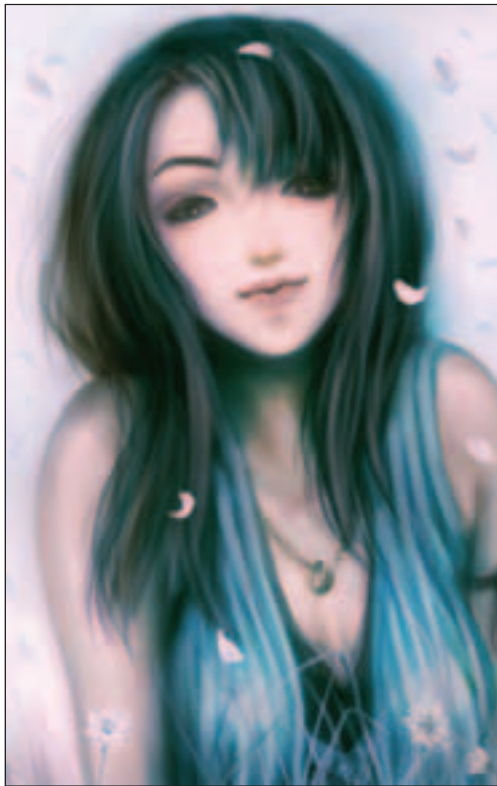
Программа-невидимка
Делаем нашу программу невидимой в системе.

Реактивная ось
ReactOS: открытая Windows.

Впереди планеты всей
История United Crackers League.



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ



каждые полгода в два раза (вы преувеличиваете, ну да пусть так. — Зонт), а приблизительно каждые два года появляются новые операционные системы. Уже сейчас есть разные модели роботов, но пока они слишком дороги для массового потребителя, но пройдет немного времени и они станут доступны каждому. А в дальнейшем роботов снабдят искусственным интеллектом, они станут самообучаться и самовоспроизводиться. Параллельно цивилизации роботов будут происходить изменения человека. За счет устройств, вживленных в мозг, люди научатся вкачивать в себя гигабайты данных, расширять память и увеличивать скорость обработки информации, добьются, чтобы искусственные манипуляторы подчинялись сигналам мозга. Начнется гонка вооружений, и если человек захочет конкурировать в этом

мире, то ему необходимо будет постоянно расширять память, увеличивать скорость обработки информации, а некоторые, например, захотят установить уже шестую дополнительную пару рук-манипуляторов, а может быть и ног. Нормальные люди будут против того, чтобы человек превращался в биоробота, и не будут устанавливать дополнительные устройства в головной мозг и будут считаться с точки зрения роботов и биороботов такими тупыми, тугодумающими существами. Вследствие этого они не смогут конкурировать с роботами и с биороботами и будут оттеснены на задворки цивилизации. Таким образом, на земле образуется три непримиримые между собой ветви цивилизации. Кто из них одержит победу, на мой взгляд, скорей всего не человек. Хотелось бы узнать мнение реакции «СИ» и мнения читателей.

ВАСИЛИЙ ГАЛИН
GALIN_IV@IRKUTSKENERGO.RU

ЗОНТ // Вы говорите «вживить в мозг» так, будто это практиковала еще ваша бабушка. Между тем человечество еще не смогло сделать стабильную операционную систему и быстрые, надежные персональные компьютеры. По большому счету люди еще толком не разобрались в том, как работает головной мозг. И потом, пока ученые не смогут изобрести искусственный интеллект, никакие мегабайты и мегагерцы роботам не помогут. Сейчас не доказано, что нормальный искусственный интеллект вообще можно создать. Так что я полон скепсиса: давайте сначала доведем до ума Windows, а потом будем изобретать роботов. А то представьте, чего они натворят.

ВОЙНА МИРОВ

А что было бы, если началась война между компьютерщиками и консольщиками? 2023 год. Где-то под Парижем.
— Сэр, армия Консольщиков во главе с генералом Тояма Токанава контролирует уже 51% мира.
— Что?! Не может быть!
— Да генерал, армия Токанава сегодня захватила Мадрид!
— Вот черт! Там ведь наши заводы по производству клав и мышей!

— Но есть и хорошая новость, сэр.
— Говори быстрее, не томи.
— Нашими учеными был разработан новый супер-дискомет. Поддержка дисков Плейсайшин 2, X-шкаф и даже ГеймКвадрат!
— Чтож, теперь у наших солдат будет куда более современное оружие, нежели старые дискометы с поддержкой лишь Плейсайшин 1 дисков.
— Также поступили гранаты с начинкой из картриджей игрового мальчика.
— Отлично! Завтра начнем штурм Парижа. Свободен.
— Служу РС и только РС.
Спустя два часа.
— Генерал Anintel, разрешите доложить.
— Докладывайте, рядовой Atik.
— Несколько минут назад началась клавиатурная бомбардировка Москвы.
— Токанава решил бомбить главную цитадель компьютерщиков?
— Да, сэр, но наши зенитки, заряженные Плейсайшинами 2 и X-шкафами, отразили авиаудар.
— Ха, здорово. Что слышно о разработках ученых Тоямы Токанава?
— Наш лучший резидент Сема Фишер заполучил данные о мобильных разработках консольщиков.
— Немедленно передать информацию нашим ученым.
— Есть.
21 января 2023 года войска компьютерщиков во главе с генералом Amintel'ом взяли Париж. В бою генерал был тяжело ранен осколком мышинной гранаты.
6 марта 2023 года было подписано мирное соглашение между консольщиками и компьютерщиками, все благодаря стараниям миротворцев Була Хейтза.

МАКСИМ ФАТКИН
Г. ОРЕНБУРГ

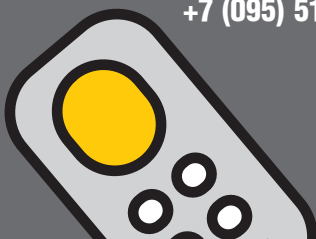
ЗОНТ // Зыко. На самом деле, мы со страхом смотрим в будущее, ожидая великой битвы нового поколения консолей. Вы смеетесь, а в этом году нас ждет нечто почти такое же. ■

SMS

ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (095) 514-7321



Привет из Омска! Почему вы перестали выкладывать аниме-обои на DVD?

Потому что мы совсем о них забыли. С этого номера аниме-обои возвращаются на диск. Спасибо, что напомнили!

Какие будут фильмы по играм и когда они будут в кинотеатрах?

На 2006 год запланированы фильмы по Deus Ex, Dead or Alive, Far Cry, Tekken, Rainbow Six и сиквелы House of the Dead 2: Dead Aim и Resident Evil: Afterlife. В текущем году

нас ждут киноадаптации Bloodrayne, Doom и Mortal Kombat. Ходят слухи о возможной экранизации Halo 2 и Devil May Cry. Наконец, следующие фильмы не имеют ничего общего с одноименными играми: Half-Life, Sonic, Crazy Taxi.

Как скоро вы напишете превью Doom 3: Resurrection of Evil?

Оно опубликовано в этом номере. Дело в том, что разработчики дополнения крайне неохотно делятся с публикой информацией и скриншотами. Едва

наскребли на мини-превью.

КРИ-2005 только для разработчиков и прессы, как ЕЗ или туда вход свободный, как на TGS?

Действительно, официально ЕЗ является специализированной выставкой и закрыта для непрофессионалов. Попасть туда можно, но это весьма накладно и потребует определенных усилий. Что касается КРИ, то, строго говоря, это вообще не выставка, а «конференция раз-

работчиков компьютерных игр». Ее основная задача — проведение семинаров и лекций для разработчиков и издателей. Поэтому КРИ также будет закрыта для широких масс.

Что такое «психоделика» и «нуар»?

Словно «нуар» происходит от французского noir, что означает «черный», «мрачный», а также «детективный» и «загадочный», «страшный». Термин film noir обозначает популярные в сороковых мрачные

Бытует мнение, что за оригинальными версиями игр охотятся безумцы-хардкорщики, а обычные люди довольствуются локализациями, которые продаются на рынке около дома. Так ли это? Что выберет интеллигентный геймер? Мы спрашиваем читателей «СИ».

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

«При прочих равных условиях какой версии игры вы отдадите предпочтение: оригиналу на английском или официальной русской локализации, и почему?»



Автор:
madGamer

Однозначно выбираю оригинал! Объясняю: когда разработчики создают игру, они вкладывают в нее особый смысл (свою душу, если можно так выразиться). Это касается и подбора актеров. Я хочу видеть и слышать игру такой, которой ее видели и слышали разработчики! Вспомним хотя бы великую «Мафию». Я играл в оригинал, а потом купил нашу локализацию – даже сравнить нельзя. Кстати, многие вещи очень трудно перевести на наш великий и могучий так, чтобы остался не только смысл, но и шарм, произношение... На мой взгляд, если уж переводить, то так, чтобы чувствовался дух оригинала («За гранью добра и зла» от «Буки»).



Автор:
Gameart

Вообще, в идеале, я куплю версию, в которой будет: все на рус-

ском языке, и все на языке оригинала. Все-таки MGS на японском звучит лучше, да и Gothic на немецком тоже. А английский язык нужен для коллекции, ибо является межнациональным. Если же отвечать, какую именно версию – английскую или русскую, – то, безусловно, английскую, потому что не доверяю профессионализму наших переводчиков. Если они повысят свой профессиональный уровень и не будут коверкать смысл, как им заблагорассудится, будут искать хороших и подходящих актеров, начнут относиться к своему занятию, как к искусству, то тогда буду брать русские версии. Боюсь, до этого еще жить да жить. В любом случае, я считаю самым подходящим вариантом оригинальный, повторяю, оригинальный звук, а не английский, и русские субтитры и текст.



Автор:
zzx

Для начала нужно узнать, какая фирма в России локализирует игру N, т.к. некоторые «отечественные производители» могут перевести ее хуже много «пирата». Если данная игра N является раритетом (пусть и английская версия), то я, несомненно, ее куплю, потому что само ее присутствие уже согревает. Но в целом, я поддерживаю наших, купив локализованную версию.



Автор:
Petty

Думаю, русская версия предпочтительнее. Правда, к сожалению, локализаторы часто нас подводят – стоит лишь вспомнить душеворажающие переводы Max Payne и Mafia. Ни выражения, ни эмоций, ни интонации, ничего! Ну не вникли

актеры озвучки в свои роли! Вопросительные предложения с повествовательной интонацией читали... Жуть какая. На такой случай очень неплохим является вариант диска, на котором можно выбрать русский или английский язык игры еще при ее установке.



Автор:
Immortal

Фразы американских мафиоз типа: «Don Salieri sends his regards» или выкрики каких-нибудь SWAT'овцов типа: «Go! Go! Go!» или: «Drop your weapon!» , разумеется, приятней слышать в оригинале. А вот озвучка, например, в Morrowind, где нет какой-то определенной национальной принадлежности персонажей, воспринимаются не менее приятно и в русском варианте. Так что многое зависит от самой игры. ■

детективы с трагическим финалом. «Психоделиками» называются ЛСД и сходные наркотики, соответственно под «психоделикой» имеется в виду нечто, сравнимое с ощущениями от их употребления.

Будут ли на PS3 запускаться игры для PS one?

Да, будут. Кен Кутараги считает, что PlayStation 2 своим успехом во многом обязана обратной совместимости с PS one, и компания Sony не собирается от нее отказываться.

Будет ли новая консоль от Nintendo?

А как же! Nintendo Revolution будет представлена публике на E3. Сатору Ивата обещал, что консоль станет принципиально новой: такой, которая понравится любому человеку вне зависимости от его пола, возраста и отношения к видеоиграм.

Простите, а когда выйдет The Movies?

Питер Молинье, автор The Movies, разболтал всем про свою новую игру еще

с год назад – и залег на дно. Релиз игры назначен на июнь этого года. Все заняты. Разрабатывают.

Что такое pix?

Англо-русский словарь трактует восклицание «pix!» как «тихо!», «осторожно!», «шухер!» и приписывает слову неформальный оттенок. Кроме того, как глагол это слово означает «запрещать», «отменять», а как существительное – «ничего», «никто» или даже «водяной».

Есть ли в планах Konami перенос старых частей

Metal Gear на PS2?

Нет. Старые Metal Gear точно не будут изданы отдельно, а если где и появятся, то только в качестве бонуса к обычной игре. Никаких заявлений на этот счет Konami не делала.

Почему на все ваши конкурсы можно отвечать только через Интернет?

Неправда ваша, отвечать можно и обычной почтой, адрес указан в журнале. Просто через Интернет удобнее и нам, и вам.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ЧИТАЙТЕ В МАРТЕ:



Тема номера: «Корсары 3»

Самая пиратская игра на планете!



Рецензия: The Settlers V: Heritage of the Kings

They killed Kenny! Bastards!



Погрубно о: Age of Empires 3

От циклопов к мушкетерам



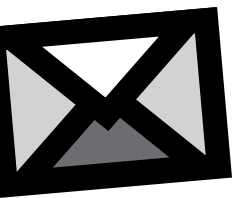
А ТАКЖЕ:

- Дневники разработчиков. «Блицкриг 2», Lada Racing Club и S.T.A.L.K.E.R.
- Под прицелом. Xenus: Колумбия рядом!
- Пираты XXI века: Кто и у кого ворует игры?
- Из первых уст. Todd Ховард о проекте The Elder Scrolls IV: Oblivion.
- Рецензии на Armies of Exigo, Return to Mysterious Island, Football Manager 2005...

и многое-многое другое!

НИКАКОГО МУСОРА И НЕВНЯТНЫХ ТЕМ, НАСТОЯЩИЙ ГЕЙМЕРСКИЙ РАЙ ТОЛЬКО PC ИГРЫ

ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР – ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Мы решили провести ностальгический мини-опрос. Мы часто вспоминаем преданья старины глубокой и игры десятилетней давности – а что же читатели? Знакомы ли им преданья старины глубокой? Когда они впервые увидели игры?

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

«На какой платформе вы впервые увидели игры? Какая игра была для вас первой? Что вы думаете о ней сейчас, с высоты прожитых лет?»



Автор: **kraksa**

Русский «Ну, погоди!». Потом был спаянный родичем компьютер на кассетах, уж не знаю какой. Потом «Денди», компьютеры Duet-16 и IBM PC 286. Но знаковой считаю 16-битную Sega, все что было раньше – баловство и мечты о лучшем. Играть по настоящему я стал только в 16-битную эру. А начал с Prince of Persia!



Автор: **Суматра**

Впервые познакомилась с играми в залах игровых автоматов. Ха, это была такая игра «Морской бой» – маленький кораблик ползал вправо и влево. И глядя в импровизированный перископ и судорожно давя на кнопку, надо было подбить его, бедного. Интересно, это за компьютерную игру

считается? А из того, что дома можно было держать, вспоминается игрушка, где надо было ловить на скорость бандитов, тягущих деньги из банка. Тетрис еще был (плюс «Змейка» и Galaxian – все в одном флаконе). Ну а потом «Денди». В некоторые игрушки на сей славной платформе хочу переиграть до сих пор. Ах, ностальжи...



Автор: **4eByPaLLIKa_ru (anime)**

Моей первой игровой платформой был Spectrum, только тогда он был не мой, а брата. Запомнились мне игры на кассетах и клавиатура «Дубна». Первую игру на нем вспомнить сложно, а вот на следующей платформе NES моей первой игрой были «Черепашки ниндзя». Что я о ней думаю? Была бы возможность, обязательно бы сыгра-

нул и забил бы Шредера на 12 или 11 уровне. Да и вообще иногда хочется порезаться во что-нибудь старое, но опять же, нет такой возможности.



Автор: **roman**

Самой первой компьютерной игрой, в которую мне даже удалось немного поиграть, были обыкновенные карты. В 1977 году нас повели с классом в ленинградский НИИ, который занимался созданием станков с ЧПУ, и там нам показали вычислительную машину, в которой с бешеной скоростью крутились здоровенные катушки с магнитной лентой, и мы натырили много-много карточек с квадратными дырками, с помощью которых тогда существовалось программирование. Вот этими карточками мы и играли – у кого больше дырок, тот и

победил. А проигравшему доставалось карточками по носу. А если серьезно, то первой увиденной мной игровой платформой был автомат Galaxian, который стоял в холле отеля «Орбита» (Болгария) в 1982 году. Двадцать (или пятнадцать?) стотинков – три жизни! Наша команда, кто еще мог сидеть после болгарского пива, провела у этого автомата почти все время, пока мы гостили в Плевене. А второй увиденной игрой (поиграть не удалось, к сожалению) был Arcanoid, в который играла молоденькая девушка то ли в сочинском, то ли в сучумском магазине или гостинице, либо в том же 1982 году, либо на год-два позже, как-то так. Да и компьютер IBM PC сам по себе я тогда тоже увидел в первый раз. В Ленинграде такого еще не вошло. ■

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?

- Безголовый Камикадзе с Якубовичем вечером в пиццерии играли в карты. Их увидел Децл и предложил рубануть в StarCraft 2. Дело закончилось тем, что пришел Бомж и всех съел.
- Рок и Астерикс давным-давно потеряли ноутбук. Их увидел Гимли и сказал «бей неверных». В итоге геймер проснулся и обнаружил у себя в холодильнике демо-диск.
- Дьябло и Али-Баба зимой в пустыне забили стрелку. Их увидел Тидус и сказал: «Опоздали! Он со мной». Потом пришел Сатору Ивата и демонстративно разломал PSP.
- Райден со Скволлом сегодня днем на джипе решили больше не пить водку. Их увидел Петька, сказал «йоу!» и крикнул. В итоге фильм «Инцидент на шоссе» не вышел в прокат.

Не понимаете, что здесь написано? Почему Петька сказал «йоу!» и крикнул? О, мы не сошли с ума (разве что самую малость). Правила игры в чепуху опубликованы на нашем диске. Вливайтесь!

Выйдут ли на Nintendo DS игры вроде Tekken или Virtua Fighter?

А много вы видели файтингов на GameBoy Advance? Примерно такая же ситуация с Nintendo DS. Сейчас на ней не анонсировано ни одного громкого файтинга.

Почему на обложке и в «шапках» обзоров нет PlayStation Portable и Nintendo DS?

Потому что они еще не запущены в Европе. В скором времени мы их добавим.

Появится ли PS3 в России сразу после американского запуска или опять ждать полтора года?

Сейчас еще рано об этом говорить. Представители Sony обещали, что их консоль появится на рынке не раньше чем в следующем году. А как изменится расстановка сил в индустрии за год, мы не знаем.

Metal Gear Solid 3 это предыстория двух первых частей?

Да. Более того, Metal Gear Solid 3 – предыстория первых четырех частей и хро-

нологически самая первая игра в сериале. Ее действие происходит задолго до того, как Солид Снейк появился на свет.

Что такое пост-рендерный эффект?

Эффект, который накладывается на картинку после рендеринга. Этот эффект обрабатывает не трехмерную сцену, а плоскую картинку, которая выводится на дисплей. Пример – шумы на экране в Silent Hill.

Сколько будет стоить N-Gage 2?

Ой. Где вы такого набрались? Nokia и не помышляет о том, чтобы выпустить наследницу своей консоли.

World of StarCraft – возможно ли?

Не в ближайшее время. Blizzard мучается, пытается довести до ума World of Warcraft, и поднимать вторую многопользовательскую ролевою игру у компании нет ни желания, ни возможности. Если World of StarCraft когда-нибудь и появится, то только на смену World of Warcraft лет через пять.

Выйдет ли когда-нибудь Metal Gear Solid: The Twin Snakes на PS2?

Когда-нибудь, возможно, и выйдет. История сериала Metal Gear Solid показывает, что эти игры запросто кочуют с одной платформы на другую. Отметим, что Konami не делала на этот счет никаких заявлений.

Когда начнутся турниры по Tekken 5?

Очевидно, после того, как диск с игрой для PlayStation 2 появится в продаже. А там, если иг-

ра удастся и наберется достаточно желающих, так сразу турнир и сделаем. Раньше апреля ждать его бессмысленно.

Как узнать о тех, кто озвучивал MGS? Им серия обязана половиной своего успеха!

Посмотреть список актеров озвучки, работавших над любой из игр сериала Metal Gear Solid, можно на сайте The Internet Movie Database по адресу <http://www.imdb.com>. Там же можно узнать об этих героических людях подробнее.

ОБЗОРЫ ФИЛЬМОВ НА DVD СЕНТЯБРЬ 2004-ФЕВРАЛЬ 2005

ЧЕТВЕРТЫЙ ВЫПУСК
УЖЕ В ПРОДАЖЕ



Подписка:
тел. 8-800-200-3-999
(звонок бесплатный)

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

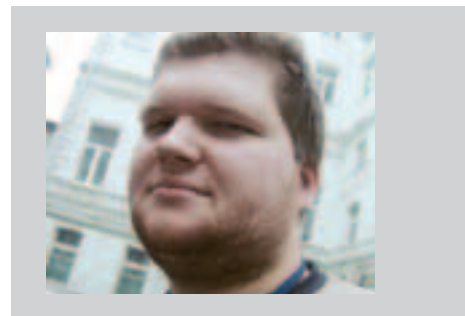
С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

Всем привет!

Всем привет! Хочу сказать спасибо всем, кто пришел на фокус-группу, посвященную дискам «Страны Игр». Ваше мнение здорово помогло нам понять, в какую сторону двигаться, чтоб диски

стали еще лучше. Эти две недели были отмечены выходом большого числа демо-версий по великолепным играм, которых все ожидают с нетерпением. Более подробно читайте об этом на соседней странице.

Особо хочется отметить видео по DOOM 3: Resurrection of Evil. Невероятно красивый ролик и замечательная музыка. Хотя мне DOOM 3 не очень понравился, после такого клипа отношение к нему поменялось.

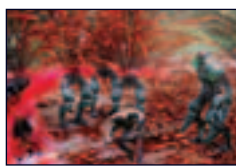


Видеообзоры



Gran Turismo 4

Свершилось: бесподобная GT 4 вышла! Это событие не может пропустить ни один владелец PS2. Даже если вы далеки от мира гонок, эту красоту нельзя не увидеть! Ведь перед вами самая совершенная игра на PS2, не иначе.



Nano Breaker

Новый скоростной кровавый 3D-action от создателей Castlevania. Графика не балует полигонами и текстурами. Что, уже не нравится? Тогда взгляните на скриншоты – что вы там видите? МОРЕ крови! Вот за это игру и любят!



Star Wars KotOR II: The Sith Lords

Продолжение знаменитой RPG по вселенной «Звездных войн». Теперь до нас добралась и РС-шная версия, о всех ее достоинствах и недостатках вы узнаете из нашего видеообзора.



UEFA Champions League 2004-2005

Новый футбол от Electronic Arts. Графика не отличается от FIFA 2005, да и геймплей фактически тот же, зато есть один наш клуб – ЦСКА. Стоит ли ради него брать игру?

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...у наших видеообзоров 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 вдоволь наслушавшись 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.

➔ Обратите внимание

На нашем диске, помимо четырех видеообзоров, море интересного видео. На одно из них уже ссылался Семен во вступительном слове – это ролик из продолжения DOOM III. Но я думаю, более интересным окажется огромный трейлер игры Mortal Kombat: Shaolin Monks, где можно оценить как графику, так и настоящий геймплей. Далее по списку видео из онлайн-режима игры F.E.A.R. – хотя и не понятно, как в это играть и какой нужен для этого комп, но выглядит, как кино. Отметим новые ролики Killer 7, Xenus: Точка Кипения и сорокасекундный тизер к The Suffering 2.



Софт

3D-FTP 7.01

Ftp-клиент с толковым интерфейсом, кучей фильтров для работы с большими массивами файлов и многими другими полезностями. Разработчики обещают двадцатикратное ускорение передачи файлов по Интернету!

Audio Editor Gold Platinum Edition 7.2.1

Простенький редактор аудиофайлов с минимальным набором необходимых функций по работе со звуком и не только. Как говорится, «дешево» и сердито.

Deep Exploration 2.1

Программа для просмотра графических файлов. Ее главная изюминка – возможность просматривать файлы трехмерных форматов. Из-за этого можно смириться даже с неудобным интерфейсом.

Copy And Restore 1.31

Эта программа придумана для восстановления информации с поврежденных носителей – CD, флоппи-дисков или скачанных из сети «битых» файлов. Обязательно ставить всем.

НОВАЯ ОБОЛОЧКА РС-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.

Демо-версии



SWAT 4

Демо-версия четвертой части отменной игры. Нам предстоит руководить бойцами американского ОМОНа. Слухи о великолепной графике оказались небеспочвенными. Это, конечно, не Half-Life 2, но отстает не на много. Проще говоря – это похорошевший SWAT 3 с новым сюжетом.



Splinter Cell: Chaos Theory

Сэм Фишер возвращается, а с ним – и продолжение лучшей шпионской игры. Новые приемы, новые возможности, новые враги и новые задачи. К сожалению, в демо-версии доступна только одна миссия – «Маяк», но и по ней вполне можно составить представление об игре.



TrackMania Sunrise

Продолжение великолепной, гениальной игры TrackMania. Усовершенствованная графика, новые игровые режимы и машинки, а главное – море новых запчастей. До выхода игры осталось всего ничего, а пока наслаждайтесь демкой.

Моды

Eve of Destruction 0.4

Спустя более чем полгода EVE of Destruction снова появился в версии для Battlefield 1942. За это время создатели модификации провели серьезную работу: появилось много новых карт, добавилось большое количество техники и оружия. В настоящее время EVE of Destruction является лучшей фанатской работой на вьетнамскую тематику.



Легенды Аллодов: Наследие Некромансера

Долгожданное появление, безусловно, лучшего мода для Dungeon Siege, продолжения знаменитых «Аллодов». «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера» по качеству проработки может соперничать со многими коммерческими проектами, являясь при этом бесплатным. Любители «Аллодов» получат от этого мода несравнимое удовольствие.



БАНЗАЙ ВИДЕО

На диске к этому номеру журнала вы найдете четыре положенные ролика от рубрики «Банзай!», в том числе обалденный клип по аниме Sonic X, и (внимание!) воскресший раздел аниме-обоев. Каждые две недели специально обученные ищетки «Страны Игр» гоняются за лучшими картинками с одной целью: чтобы вы могли поместить эту красоту на рабочий стол Windows.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Dangerous Waters
Freedom Force vs.
The Third Reich
Splinter Cell Chaos Theory
Singleplayer Demo
SWAT 4 Singleplayer Demo
TrackMania Sunrise Beta Demo

ПАТЧИ:

Карибский Кризис 1.1 retail
Магия войны:
Знамена тьмы 1.6 retail
Американ Чоппер v1.1-1.2
Chris Sawyer's Locomotion v1.76
Euro retail
FlatOut 1.1 Rus
Freedom Force v1.3 beta retail
Playboy: the Mansion v1.01 US retail
Star Wars Knights of the Old Republic II: the Sith Lords v1.0a UK retail
StarCraft v1.12 Retail
StarCraft: Brood War v1.12 Retail
Unreal Tournament 2004 v.3355 retail
World of Warcraft v1.2.3 UK retail

SHAREWARE:

Android 1.1
3D Ball Slider
Balance
Manna Munchers 1.0
Montezooma 2.1
SETH's Puzzle Boxes 1.0
Snowy 1.0
Tomb Climber

СОФТ:

3D-FTP 7.01
Audio Editor
Gold Platinum Edition 7.2.1
Deep Exploration 2.1
Copy And Restore 1.31
Dup Detector 3.0
iFinder 1.23
hKSFV 2.0.1
Lavasoft Ad-Aware
SE Personal Edition
Lite Alloy 3.0
LiteEditor
MP3CDOrganizer
Roland Virtual Sound Canvas 3
ScummVM
Sound Control Plus 2.05
Webmaster Color Picker 2.0
WinTools.net Professional
Edition 5.1.1

МОДЫ:

Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Counter-Strike: Source
DOOM 3
Dungeon Siege
F1 Challenge '99-02
Far Cry
Grand Theft Auto: Vice City
Half-Life 2
Operation Flashpoint: Resistance
The Elder Scrolls III: Morrowind
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War

БОНУС:

Сюжеты для Winamp'a
Материалы к рубрике Widescreen

ГАЛЕРЕЯ:

Обои
Скриншоты к играм номера

WIDESCREEN:

War of the Worlds
Batman Begins
Constantine
Sahara

ВИДЕО:

Gran Turismo 4
Nano Breaker
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords
UEFA Champions League 2004-2005
DOOM III: Resurrection of Evil
Cold Winter
Constantin
Midnight Club 3: DUB Edition
Matrix Online
Rainbow Six: Lockdown
Guild Wars
Batman: Dark Tomorrow
Cold Fear
F.E.A.R.
Killer 7
Mortal Kombat: Shaolin Monks
Xenus: Точка Кипения
Samurai Western
The Suffering 2
Musashi: Samurai Legend
Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:

Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne.

МУЗЫКА:

Gran Turismo 4

ДРАЙВЕРЫ:

ATI Catalyst Omega (Catalyst 5.1),
nVidia Xtreme G 71.81 (ForceWare),
VIA Vinyl Audio Codec 5.80c,
Memtest86+ 1.51, Intel Chipset
Installation Utility 6.3.0.1008 Beta



ЧИТАЙТЕ В МАРТЕ:

12 рецензий на новинки
российского кинопроката

100 обзоров DVD-дисков 5
региона

Сравнительный тест 8
портативных DVD-систем

КАЖДЫЙ НОМЕР С ФИЛЬМОМ НА DVD



Более 700 призов
в каталоге «Конкурсы»
ищи в DVD-приложении

(game)land

в продаже с 6-го апреля

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

THE PUNISHER

Суровый боевик, посвященный одному из самых неоднозначных героев американских комиксов, локализован в России в версии для PlayStation 2 силами компании Vellod Impex. Нецензурная лексика и идеально подобранные актеры ждут геймеров в этой исключительно жестокой игре.

БОЙ С ТЕНЬЮ

Сможет ли «Акелла» сделать хорошую игру по мотивам киновблокбастера?!



FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

Супергерои отправляются на борьбу с фашизмом. Мир трещит по швам...



NASCAR SIMRACING

Обновленная серия знаменитых кольцевых гонок. Наша рецензия – в седьмом номере.



GEIST

Один из немногих эксклюзивных проектов для GC от независимых разработчиков.



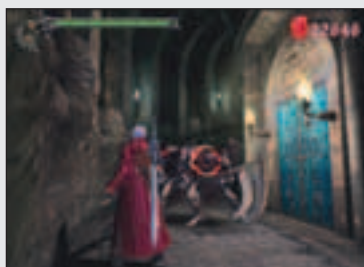
КОРСАРЫ 3

Третьи (они же вторые) «Корсары» отправляются в открытое плавание. Мы долго ждали этого момента...



DEVIL MAY CRY 3

Данте уже совсем рядом. Третья часть Devil May Cry избавилась от вопиющих недостатков второй, смогла переиграть первую.



Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

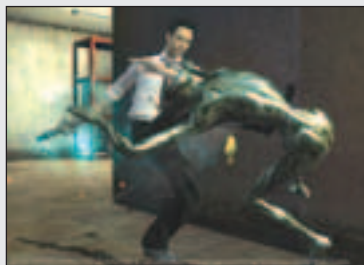
DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

Новая игра серии Final Fantasy? Мы знаем, где раздобыть информацию о ней!



CONSTANTINE

Фильм хорош, но какова же игра? Нужен ли нам виртуальный Киану Ривз?



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№06 (183) МАРТ 2005

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин
Алексей Ларичкин
Валерий Корнеев
Константин Говорун
Роман Тарасенко
Сергей Долинский
Юлия Соболева

razum@gameland.ru
chikitos@gameland.ru
valkorn@gameland.ru
wren@gameland.ru
polosatiy@gameland.ru
dolser@gameland.ru
soboleva@gameland.ru

главный редактор
зам. главного редактора
редактор
редактор
редактор
редактор «Онлайн»
лит. редактор/корректор

DVD/CD

Семен Чириков
Юрий Воронов
Александр Фролов
Юрий Пашолок

chirikov@gameland.ru
voron@gameland.ru
trolov@gameland.ru
disk@gameland.ru

ответственный редактор
редактор
редактор
редактор

ART

Алик Вайнер
Леонид Андруцкий

alik@gameland.ru
leonid@gameland.ru

арт-директор
дизайнер

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова
Ярослав Дмитриев
Иван Солякин

alyona@gameland.ru
clane@gameland.ru
ivan@gameland.ru

руководитель отдела
главный редактор
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
Ольга Емельянцева
Максим Соболев
Марья Алексеева

vika@gameland.ru
olgaeml@gameland.ru
sobolev@gameland.ru

менеджер
менеджер
менеджер
трафик-менеджер

Телефоны:

(095)935-7034; факс: (095)924-9694

PR-ОТДЕЛ

Максим Баканович
Ксения Мельничук

baxx@gameland.ru
ks@gameland.ru

руководитель отдела
менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов
Андрей Степанов

vladimir@gameland.ru
andrey@gameland.ru

руководитель отдела
оптовое распространение

Алексей Попов
Мещеров Кирилл

popov@gameland.ru
mk@glc.ru

подписка
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

руководитель отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»
Дмитрий Агарунов
Борис Скворцов
Юрий Поморцев

dmitri@gameland.ru
boris@gameland.ru
yury@gameland.ru

учредитель и издатель
генеральный директор
оперативный директор
издатель

Дмитрий Донской

основатель журнала

PUBLISHER

Game Land Company
Dmitri Agarov

publisher@gameland.ru
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

Материал «Петро-Vectrex» (стр. 168) синдицирован из журнала GamesTM. (c) Highbury Entertainment, 2004. Paragon House, St. Peter Road, Bournemouth BH1 2JS, UK. Тел.: +44 1202 200 205.

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотогра-

фии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное

или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

SCG

Students Cyber Games 2005

Первый студенческий турнир
среди ВУЗов Москвы
по компьютерным играм
Апрель 2005 г.

Номинация - Counter Strike 1.6 (5x5)
Участие - бесплатное
Количество команд - ограничено
Условие - участники команд из одного ВУЗа
Регистрация - с 1 по 31 марта
Жеребьевка - 2 апреля
Место проведения - сеть интернет-центров «Cafemax»

Условие участия:
Заполни и вырежи купон участника
Принеси его в любой из нижеуказанных интернет-центров
Зарегистрируй свою команду и болельщиков на reception
Получи бонусы и подарки от «Cafemax»
И жди жеребьевки

Адреса интернет-центров:
«Cafemax на Пятницкой», ул. Пятницкая 25, стр.1, напротив м. Новокузнецкая
«Cafemax в МГУ», ул. Академика Хохлова д.3 на территории МГУ, м Университет
«Cafemax на Новослободской», ул. Новослободская д.3, напротив м.Новослободская

Подробности на www.cafemax.ru и на www.gameland.ru



телефон для справок:

8 (916) 222-02-52

Купон участника

Название команды

ВУЗ

игрок 1 (капитан)

игрок 2

игрок 3

игрок 4

игрок 5

контакты (телефон, e-mail)

Купон болельщиков

Название команды

ВУЗ

ФИО

ФИО

ФИО

ФИО

ФИО

ФИО

К регистрации допускаются команды, члены которой учатся в одном ВУЗе, при регистрации необходимо предъявить студенческие билеты.

К регистрации болельщиков допускаются, студенты любого ВУЗа. Один из болельщиков может стать запасным в команде-участнице.

Зарегистрировавшиеся участники и болельщики имеют: скидки в игровой зоне 2 часа за 30 рублей в любом интернет-центре «Cafemax», а также на получение бесплатного напитка в кофейне интернет-центра

главный партнер



информационный партнер



ISIC

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
Радиокомплект-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
ELSIЕ 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
Клосс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 66632
КомпьюМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Мэйпл г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Оргторг г. Киров (8332) 381065
Прага г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
Технополис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

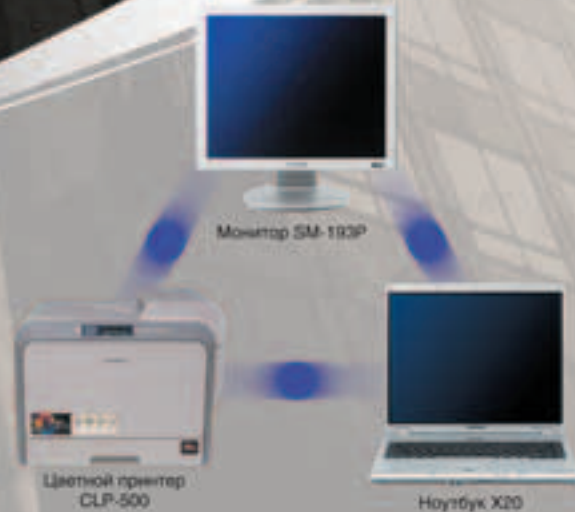
FLATRON®
freedom of mind

Life's Good
LG

ИТ-решения Samsung для бизнеса

Не секрет, что многие преуспевающие компании выбрали технику Samsung для построения внутренней информационной структуры. Продукты Samsung помогают добиваться успеха в бизнесе как глобальным корпорациям, так и небольшим фирмам. Революционные технологии, используемые в наших ноутбуках, печатных устройствах и мониторах, позволяют Samsung по праву называться ведущей ИТ-компанией.

Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1.
Информационный центр: 8-800-200-0-400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован.



СТРАНА
NTP



STAR WARS®
KNIGHTS
OF THE
OLD REPUBLIC™

61

STAR WARS
KNIGHTS
OF THE
OLD REPUBLIC



СТРАНА
ИГР



RAJTOSSARAI™



СТРАНА
NETP



СТРАНА
ИГР



PlayStation 2



GRAN TURISMO® 4

THE REAL DRIVING SIMULATOR



СТРАНА ИГР || **06 | 183** || **МАРТ** || **2005** || **Gran Turismo 4** || **Dead to Rights 2** || **The Matrix Online** || **NARC** || **Auto Assault** || **Tekken 5** || **Castlevania DS** || **Nano Breaker** || **Parikan 2** || **Mercenaries** || **Капитанский кризис** || **SW Котор 2**