

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
И ВИДЕОИГРАХ

#07 || 184

АПРЕЛЬ, 2005

I P G II P L A Y S T

II N - G A G E I

The
Godfather
МАФИЯ СПАСЕТ
И ЗАЩИТИТ

Splinter
Cell: Chaos
Theory
В ТЕМНОТЕ,
ДА НЕ В
ОБИДЕ

TUNISHER

ДОБРО
ДОЛЖНО БЫТЬ
С КУЛАКАМИ

НОВОГОДНИХ
ИТОГИ
конкурсов

В РАЗРАБОТКЕ:

АДРЕНАЛИН-ШОУ | ВИВИСЕКТОР | YOU ARE EMPTY
| RE OUTBREAK FILE #2 | COLD WINTER | SOCOM 3



9 771609 103003 0 5 0 1 4

ОБЗОРЫ:

КОРСАРЫ 3 | CONSTANTINE | DEVIL MAY CRY 3 |
CHAMPIONS: RETURN TO ARMS | DEAD OR ALIVE

Акелла

Dead to Rights II

Жестокое
Правосудие



"Акелла" представляет игру "Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие" - продолжение нашумевшего 3D-экшна от компании NAMCO. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу Шэдоу.



Используйте своего клякастого напарника из подразделения К-9 для драк с врагом



13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов



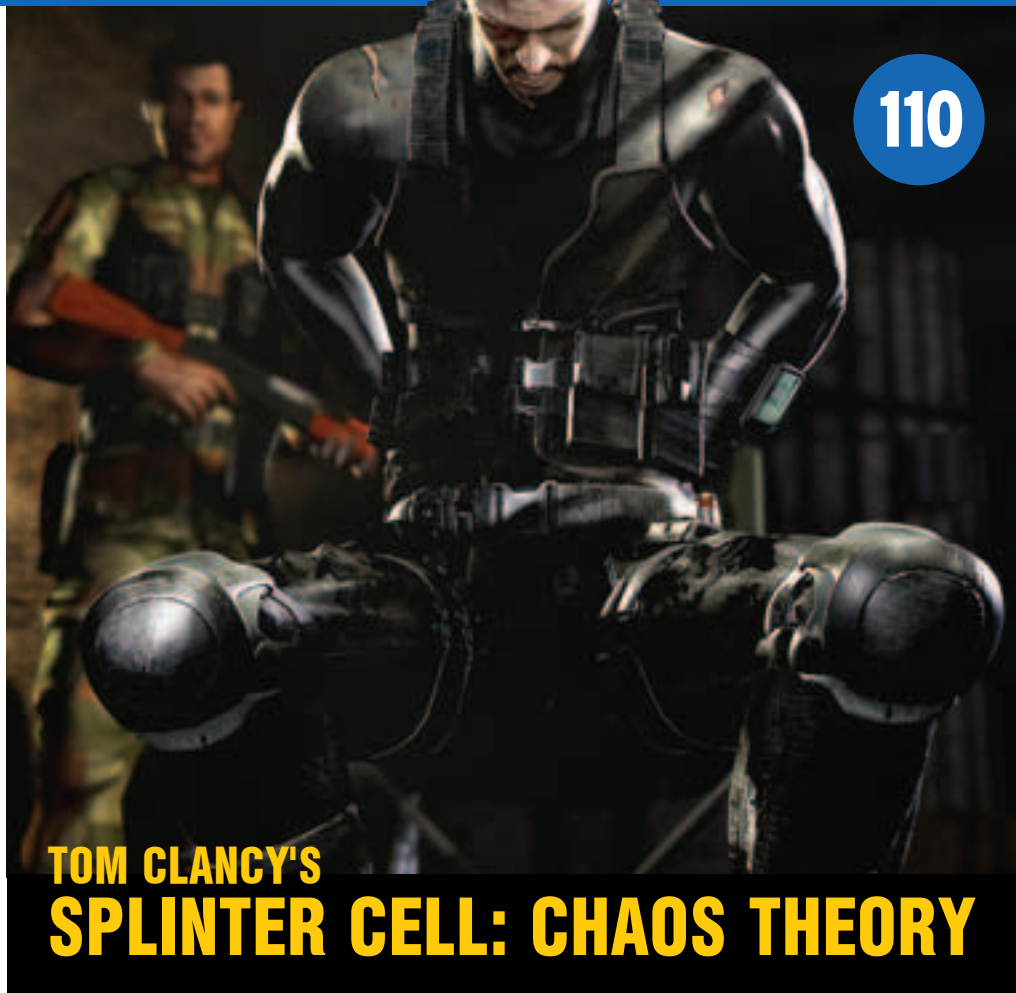
Режим замедления времени: зависнув в воздухе, Джек может оборачиваться во все стороны, разя выстрелами одного противника за другим

namco



DEAD TO RIGHTS® II: © 2004 NAMCO HOMETEK INC. ALL RIGHTS RESERVED.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614





110

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

ОБЗОР

ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ SPLINTER CELL НЕ ТОЛЬКО СМОГЛА ЗАКРЕПИТЬ УСПЕХ, ДОСТИГНУТЫЙ ПЕРВЫМИ ДВУМЯ ИГРАМИ, – CHAOS THEORY ОТКРЫВАЕТ НОВУЮ СТЕПЕНЬ СВОБОДЫ В ЖАНРЕ. ФИШЕР СТАЛ ПОХОЖ НА ГАРРЕТА, И НАМ ЭТО ОЧЕНЬ ПРАВИТСЯ. /110



ХИТ?!

THE GODFATHER – ELECTRONIC ARTS РЕШИЛИ СДЕЛАТЬ СВОЮ СТА, ДА НЕ ПРОСТУЮ, А ЗОЛОТУЮ: ПО МОТИВАМ «КРЕСТНОГО ОТЦА». С ИГРОЙ ПО ПОНЯТИЯМ РАЗБИРАЕТСЯ А.КУПЕР. /28



ХИТ?!

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY – ОЧЕНЬ ДОЛГОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ. КОМПАНИЯ FUNDSOM НАМЕРИВАЕТСЯ ВОЗРОДИТЬ УМИРАЮЩИЙ ЖАНР КВЕСТОВ. /34

НОВОСТИ

- Nintendo думает о «Революции» 04
- Xbox: часть вторая 06
- Soul Calibur 3 грядет! 06
- Игры вместо транквилизаторов 08
- Eidos испытывает серьезные затруднения 10
- Кубок России по компьютерным играм 12

ТЕМА НОМЕРА

The Punisher 20



20

СПЕЦ

- Презентация Destroy All Humans! 26
- Локализация игр (консоли) 40
- Gameland Award 90



26

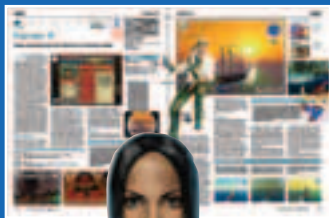
ХИТ?!

- The Godfather 28
- Dreamfall: The Longest Journey 34

СЛОВО КОМАНДЫ

- Авторская колонка I (Leile) 98
- Авторская колонка II (А.Купер) 100
- Авторская колонка III (Зонт) 102

ЕА НИ ОДНУ ИГРУ БЕЗ ВНУШИТЕЛЬНОЙ ЛИЦЕНЗИИ НЕ ВЫПУСТИТ



КОРСАРЫ 3

Мы воспользовались гостеприимством компании «Акелла» и вдоволь наигрались в финальную версию «Корсаров 3». Но буквально перед сдачей номера узнали, что релиз еще раз отложили на пару месяцев, – акелловцы собираются отшлифовать мультиплеер. Впрочем, в однопользовательской части – а именно ее мы и рецензировали – изменений не будет. /104



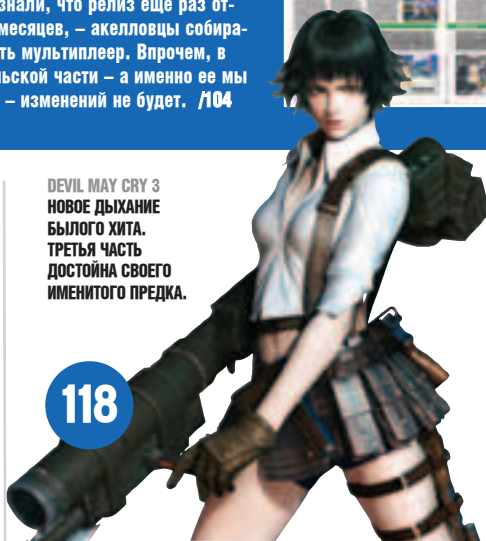
Dead or Alive Ultimate

Новая игра серии Dead or Alive выводит файтинги в онлайн. Томонобу Итагаки очень гордится достижениями своих коллег из Тесто и язвительно подшучивает над разработчиками Tekken 5, в котором, как известно, сетевой игры нет и в помине. Смелый ли это прорыв или бесполезные нововведения? Так ли хороша Dead or Alive Ultimate, как ее малюют? /128



АДРЕНАЛИН-ШОУ
КРАСИВЫЕ ТАЧКИ И
ОДИННАДЦАТЬ
СЕКСАПИЛЬНЫХ
ГОНЩИЦ!

56



DEVIL MAY CRY 3
НОВОЕ ДЫХАНИЕ
БЫЛОГО ХИТА.
ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ
ДОСТОЙНА СВОЕГО
ИМЕНИТОГО ПРЕДКА.

118

ДЕМО-ТЕСТ

- Вивисектор: Зверь внутри 48
- Ni.Bi.Ru: Messenger of the Gods 54

В РАЗРАБОТКЕ

- Адреналин-шоу 56
- Predator: Concrete Jungle 58
- The Suffering: Ties That Bind 60
- Resident Evil Outbreak File #2 62
- SOCOM 3: U.S. Navy SEALs 64
- You are empty 66
- Cold Winter 68
- Starship Troopers 70
- Geist 72
- Supremacy: Four Paths to Power 74
- Lost in Blue 76
- Puppy Times 76
- Coded Arms 77
- RollerCoaster Tycoon 3: Soaked! 78
- Codename: Panzers, Phase Two 78

ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 134

PlayMobile

- Обзор игр для мобильных телефонов 136

КИБЕРСПОРТ

- EGG 2005: Россия против Германии 140
- Кубок ASUS Winter 2005 141
- Патч 1.18 к Warcraft III TFT 142
- Чемпионаты по танцевальным симуляторам 144

ОНЛАЙН

- Новости Сети 146
- Сайты своими руками 148
- Уголок новичка 149

- Mario Kart DS 79
- Conflict: Global Terror 80
- Anno 3 80
- TOCA Race Driver 2 81

ГАЛЕРЕЯ

- Новые скриншоты из интересных игр 82

ОБЗОР

- Корсары 3 104
- Constantine 108
- Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory 110
- Champions: Return to Arms 114
- Kuon 116
- Devil May Cry 3 118
- Airborne Troops 122
- NASCAR SimRacing 124
- SeaWorld Adventure Parks Tycoon 2 126
- Dead or Alive Ultimate 128
- EyeToy: Antigrav 132

ТАКТИКА

- Коды 152
- Guilty Gear XX #Reload 154

ЖЕЛЕЗО

- Новости 158
- Мини-тест Topway Soccer Arena 160
- Мини-тест ASUS Extreme AX850XT PE 162
- Тест аудиоплат стоимостью до \$100 164

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- Ретро: Battle City 168
- Банзай! 172
- Widescreen 176
- Bookshelf 178
- Итоги конкурсов 180
- Обратная связь 182
- Содержание дисков 188
- Анонс следующего номера 190

КОМПЛЕКТАЦИЯ



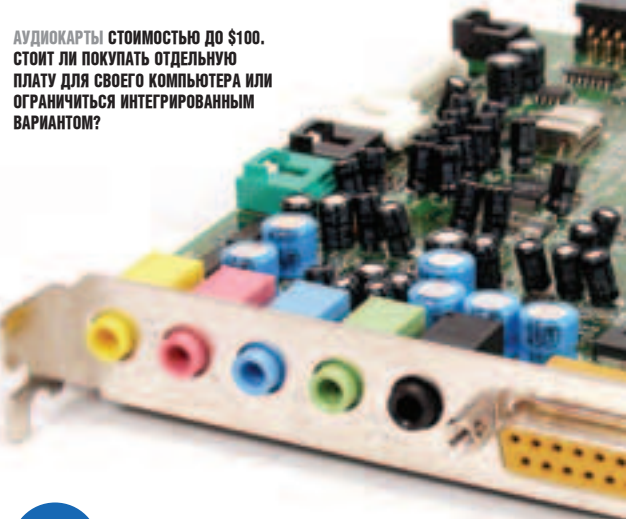
НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

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



АУДИОКАРТЫ СТОИМОСТЬЮ ДО \$100. СТОИТ ЛИ ПОКУПАТЬ ОТДЕЛЬНУЮ ПЛАТУ ДЛЯ СВОЕГО КОМПЬЮТЕРА ИЛИ ОГРАНИЧИТЬСЯ ИНТЕГРИРОВАННЫМ ВАРИАНТОМ?

164

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА
03 ОБЛОЖКА
04 ОБЛОЖКА
07
09, 11, 13, 17, 18, 19
25, 83, 113
33
39, 51, 65, 71, 103, 107, 131

«АКЕЛЛА» 45, 47
DINA VICTORIA 61, 79, 85, 95, 117, 123
SAMSUNG 77
«ТЕХНОТРЕЙД» 81
«АКЕЛЛА» 87, 99, 121
«РУССОБИТ-М» 93
ELKO 101
«1С» 133

SOFT CLUB 139, 151
«НОВЫЙ ДИСК» 143
ЛАБОРАТОРИЯ КАСПЕРСКОГО 145
MSI 149
«БУКА» 150
GSC WORLD PUBLISHING 157
«ИДДК» 159
SMX 161

E-SHOP 170-171
«СТУДЕНЧЕСКИЙ КУБОК» 175
«ТУРНИР 10 ГОРОДОВ» 183
ЖУРНАЛ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ» 185
ЖУРНАЛ «НЕОН» 187
ZYXEL 189
GENIUS 192
ЖУРНАЛ «DVD ЭКСПЕРТ»

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА «СИ»
NETLAND
ЖУРНАЛ «ЖЕЛЕЗО»
ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»
ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»
ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ»
MTV

SEGA SAMMY ОБЗАВЕЛАСЬ НОВОЙ СТУДИЕЙ

Холдинг Sega Sammy приобрел разработчиков серии Total War, компанию Creative Assembly. Так что теперь на плечи японского издателя ляжет не только ответственность за издание нового проекта Spartan: Total Warrior, но и забота о развитии Total War. Естественно, права на издание игр этой серии перейдут от Activision к Sega, по заявлению генерального директора которой стало известно, что они не собираются пускать все на самотек и будут активно вмешиваться в ход разработки игр от Creative Assembly. Новое приобретение обошлось японцам в сумму чуть менее \$30 млн. и полностью соответствует новой политике холдинга, направленной на завоевание американского и европейского рынков. ■



■ ПОСЛЕДНЯЯ ЧАСТЬ TOTAL WAR БЫЛА БЛАГОСКЛОННО ПРИНЯТА ИГРОВЫМИ КРИТИКАМИ.

NINTENDO ДУМАЕТ О «РЕВОЛЮЦИИ»

➔ На прошедшей в начале марта GDC глава Nintendo сообщил подробности о разрабатываемой компанией новой игровой консоли.

Как и было обещано со стороны Nintendo, Сатору Ивата, глава вышеназванного гиганта игровой индустрии, во время проведения GDC пролил свет на разработку новой консоли под кодовым названием Revolution. Во-первых, центральный процессор Broadway создается под руководством IBM. Во-вторых, графический контроллер делает ATI и новая технология пока именуется Hollywood. И, в-третьих, впервые в домашней консоли будет реализована поддержка протокола Wi-Fi, который должен обеспечить приставку «беспроводным соединением с другими консолями типа Nintendo DS, а также выходом в Интернет». Было объявлено и о том, что игры для GameCube можно будет запустить на новой консоли. К тому же напомнили о «революционном» джойстике, с установленными сенсорами угла наклона контроллера. Хотя, говоря начистоту, совсем новой данную систему управления назвать можно с большой натяжкой, так как уже в марте этого года в корейских магазинах появилась игровая система от LG – KV3600, всюю использующая подобную технологию. И на этом все: никаких точных технических характеристик, ни работающего образца Revolution представлено не было, пообещали показать на E3.



■ САТОРУ ИВАТА СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ.

Среди прочей информации, обнародованной Иватой, было сообщение, что в скором времени будет запущен Wi-Fi-сервис для карманной консоли DS, который позволит игрокам выходить в Интернет и по полной программе использовать мультиплеерные возможности двухэкранной системы. На данный момент в стенах одной из студий Nintendo идет работа над несколькими многопользовательскими проектами, специально заточенными под новую технологию. Сатору искренне надеется, что новая возможность станет очень популярной среди владельцев консоли. ■

КАДРОВЫЕ ПЕРЕСТАНОВКИ

➔ Компания Sony провела основательные кадровые перестановки в управленческом аппарате фирмы.

Кен Кутараги отказался от руководства Sony Electronics, а также поста главы отделения Sony, занимающегося производством бытовых приборов. Правда, Кутараги не собирается оставлять компанию, он продолжит трудиться в качестве главы игрового подразделения – Sony Computer Entertainment. На этом преобразование в управляющей верхушке компании не закончилось. Стало известно, что шестидесятилетний Нобуюки Идэй, по решению акционеров, оставил кресло CEO корпорации Sony. Ему на смену пришел Говард Стрингер,

что вызвало немало удивлений. За почти пятидесятилетнюю историю японской компании впервые ее возглавит иностранец. Кстати, до поступления на работу в Sony Стрингер трудился на ниве журналистики в течение тридцати лет. В 1997 году он перешел на работу в японском гиганте и именно благодаря его трудам Sony теперь принадлежит Metro-Goldwyn-Mayer. К сменившим место работы присоединился и президент Sony Кунитакэ Андо. Его обязанности теперь исполняет Редзи Тюбати, бывший его заместителем. ■



■ СЧАСТЛИВЫЙ ГОВАРД СТРИНГЕР.

КОРОТКО

► **ЖУРНАЛ FORBES** признал Била Гейтса самым богатым человеком на Земле, его состояние на сегодняшний день достигло \$46.5 млрд. В скором же времени основатель Microsoft будет посвящен в рыцари британской королевой.

► **MICROSOFT ПОДТВЕРДИЛА** портирование Fable на PC, проект получит название Fable: The Lost Chapters и обзаведется дополнительными локациями, новыми видами оружия, брони, а также более разветвленным и продуманным сюжетом. Релиз планируется на вторую половину текущего года.

► **ПО РЕШЕНИЮ VIVENDI** Universal, релиз игры F.E.A.R. отложен до четвертого квартала текущего года. Причины задержки названы не были, хотя, предположительно, они заключаются в том, что Monolith просто не укладывается в первоначальный срок «июль 2005».

GTA ОПЯТЬ ПОД ЗАПРЕТОМ

Grand Theft Auto снова оказалась в центре внимания, теперь уже в консервативной Великобритании. Организация The Advertising Standards Authority, следящая за показываемой по ТВ рекламой, запретила демонстрировать ролики GTA: San Andreas вплоть до девяти вечера. А все дело в том, что на адрес ASA пришло восемь жалоб от взволнованных родителей, которые заявили, что во время просмотра их детьми программы Scrapheap Challenge была запущена реклама проекта Rockstar Games. Бить может, все бы обошлось без скандала, если бы жалующиеся не сообщили, что в одном из роликов детям натуральным образом преподают азы насилия и учат пользоваться огнестрельным оружием. Второй блок пропаганды оказался более безобидным, там бедным чадам показывали, как можно рисовать на стенах и стрелять из машины на ходу. Кстати, в оригинале закон запрещает к демонстрации подобные ролики только в детских программах, а Scrapheap Challenge не нацелена на эту аудиторию, но, как говорится, закон суров. ■



■ В GTA:SA, напомним, ваши партнеры по банде могут использоваться в бою таким образом.

MAJESCO ВЫХОДИТ НА ТОРГИ NASDAQ

➔ Издатель BloodRayne чувствует себя великолепно, и его статус на рынке повышается.

Компания Majesco обнародовала результаты за первый квартал текущего финансового года. Общий доход фирмы за этот период составил \$30.7 млн. против прошлогодних \$24.6 млн. Однако, несмотря на это, чистая прибыль достигла всего лишь \$700 тыс., а это на 36% ниже показателей за аналогичный период в 2004 году. Благодаря увеличению доходов, акции компании наконец-то были выдвинуты на торги NASDAQ, что не может не свидетельствовать о росте компании. В текущем году под лейблом Majesco Games готовятся к выпуску несколько проектов, на которые аналитики возлагают большие надежды. Среди них: Psychonauts, Advent Rising, Jaws, Infected, Advent Shadow, Phantom Dust, Raze's Hell, Disney's Kim Possible, Disney's Lilo & Stitch, The Proud Family and Super Robot Monkey Team, Brandy & Mr. Whiskers, PC-версия BloodRayne 2, а также не объявленные пока игры для консолей следующего поколения. Благодаря вышеназванным произведениям, компания надеется увеличить свой доход к концу финансового года до отметки в \$175-180 млн. ■



щего поколения. Благодаря вышеназванным произведениям, компания надеется увеличить свой доход к концу финансового года до отметки в \$175-180 млн. ■

КОРОТКО

► **ОЧЕРЕДНАЯ MMORPG** так и не смогла добиться успеха. Tannhauser Gate остановила серверы Mimesis Online. Причина: за три года с момента запуска проект так и не смог принести ожидаемой прибыли и оправдать надежды издателя.

► **ФИРМА «1С»** стала официальным дистрибьютором игры «Казачи 2: Наполеоновские войны».

ДЕНЕЖКИ СЧЕТ ЛЮБЯТ

Издательство Take-Two Interactive опубликовало финансовый отчет своей деятельности за первый квартал 2005 года. Доход достиг отметки в \$502.5 млн., а чистая прибыль составила \$55.2 млн., по \$1.19 на акцию (для примера – за прошлый год эти показатели равнялись \$375.5 млн., \$31.8 млн. и \$0.7 соответственно). Основным источником дохода стал Grand Theft Auto: San Andreas, к настоящему моменту разошедшийся тиражом в 12 млн. копий. К концу года планируется заработать, как минимум, \$1.3-1.35 млрд. Этому должен способствовать релиз таких проектов, как Midnight Club 3: DUB Edition, The Warriors, The Elder Scrolls 4: The Oblivion, а также PC-версия GTA: San Andreas. ■



■ Не только в Gran Turismo 4 есть красивые машинки.

- 5 Гб mini HDD
- MP3, WMA, TXT, JPG, ID3 tags
- Поддержка русского языка
- 12 часов работы от аккумулятора (Li-Ion)
- TFT-дисплей (1,5 дюйма) 260 000 цветов
- Цифровой фотоальбом
- Многослойный эквалайзер 32+1 эффекты настройки звука SRS (WOW)
- Сенсорное управление
- Диктофон и FM-тюнер с функцией записи
- Возможность использования для переноса данных
- Обновление прошивки

H-10



iriver

mini HDD-mp3 ПЛЕЕРЫ

Звук
Мода
Стиль
Видео
Фото
Настройка
Универсальность

БОЛЬШЕ, >>> ЧЕМ МУЗЫКА

www.iriverrussia.com

NEW LINE CINEMA VS. ПИТЕР ДЖЕКСОН

Питер Джексон, режиссер трилогии «Властелин Колец», собравшей в общей сложности кассу в \$870 млн., подал в суд на кинокомпанию New Line Cinema. Суть иска состоит в том, что, оказывается, студия продала права на создание игр по мотивам фильма компании Electronic Arts, присвоив к этому несколько песен, тексты к которым написал сам Питер. Издательство не постеснялось их использовать при звуковом оформлении одной из своих игр (какой точно – не называется, но, предположительно, в The Lord of the Rings: The Third Age). За использование этих композиций Питер не получил ни цента полагающихся ему отчислений. Помимо проблемы с текстами, Джексон включил в свой иск еще восемнадцать претензий к New Line Cinema по поводу лицензирования. Однако киностудия не собирается легко сдаваться и юристы компании уже вовсю сочиняют ответные иски. Так что процесс, по-видимому, быстро не закончится. ■



ГРАБЕЖ СРЕДИ БЕЛА ДНЯ

➔ Фирма «1С» и компания PIPE Studio объявили о разработке новой компьютерной игры «Искусство ограбления».

«Искусство ограбления» – игра в жанре stealth 3D-action с видом от третьего лица, разрабатываемая в стилистике кинофильмов про дерзкие и оригинальные ограбления и продолжающая лучшие традиции таких проектов, как Thief и Splinter Cell. Главные герои игры – три очаровательные профессиональные взломщицы, специализирующиеся на проникновении в самые труднодоступные хранилища и похищении материальных ценностей. Игрокам предстоит выполнить более десятка заданий различной сложности, в ходе которых им придется тщательно планировать свои действия с учетом защитных систем, избегать охранников, отслеживая их перемещения и активно пользоваться разнообразными высокотехнологичными устройствами. ■



ХВОХ: ЧАСТЬ ВТОРАЯ

➔ На прошедшей GDC Джей Аллард огласил некоторые подробности относительно разрабатываемой Microsoft консоли следующего поколения.

Девятого марта, во время проведения Game Developers Conference, вице-президент Microsoft Джей Аллард сообщил некоторые подробности относительно Xbox следующего поколения. Ничего нового о технических характеристиках объявлено не было: процессор разрабатывается совместно с IBM, видеоконтроллер от ATI, отличная многоканальная звуковая карточка, отвечающая запросам не только игроков, но и ценителей хорошей, качественной музыки. Естественно, все оборудование будет затачиваться под такие наборы графических библиотек, как DirectX, PIX, XACT и недавно анонсированная XNA Studio. Остальная информация, предоставленная Джеймем, по большей части касалась исключительно онлайнных

возможностей приставки, на которые Microsoft возлагает большие надежды. Так, пользователям Xbox Live придется обзавестись некими Game Cards, содержащими краткую информацию о пользователе. Это делается с целью облегчить задачу поиска соперника с похожими интересами. Будет введен Marketplace, представляющий собой магазин по продаже небольших довесков к игре, типа нового оружия, монстров, техники, уровней и т.п. В придачу к нему решили организовать и Micro Transactions, позволяющие за плату в \$0.99 выставлять на продажу в Marketplace собственноручно созданный игровой контент. Помимо всего вышеназванного, была решена проблема игроков, которым не нравилось оригинальное музыкальное



оформление игр. Теперь, благодаря Custom Playlists, им будет позволено составить собственный список музыкальных композиций, которые будут сопровождать игровой процесс. Впрочем, нечто подобное было и в играх для Xbox. Рабочий вариант консоли будет представлен на грядущей E3, а запуск платформы следующего поколения боссы компании намереваются приурочить к рождественским праздникам текущего года. ■

КОРОТКО

► **КОМПАНИЯ NAMCO** обзавелась правами на создание игр по вселенной Warhammer 40K. Игра будет издаваться не только для PC, но и для консолей следующего поколения. Подробности по этой сделке пока не известны.

► **ДЖЕЙМС КЭМРОН** (режиссер фильма «Титаник») в настоящее время вовлечен в процесс разработки игры для Xbox следующего поколения, основанной на одном из популярных кинопроектов, которым, по некоторым данным, станет Battle Angel Alita.

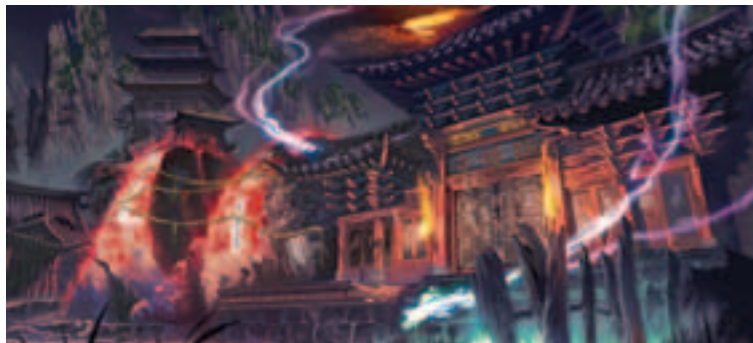
► **КОМПАНИЯ SONY** заявила, что создание игр для PS3 не вызовет тех трудностей, которые сопутствовали разработке под PS2. А все это благодаря тому, что будут использованы библиотеки OpenGL и Cg (от NVIDIA), в качестве же основного языка программирования позиционируется C или C++.

SOUL CALIBUR 3 ГРЯДЕТ!

➔ Namco анонсировала продолжение всеми любимого файтинга. Подробности будут известны 24 марта 2005 года.

Срочно в номер: Soul Calibur 3 – быть! Информации на день сдачи журнала практически нет, поскольку официальный анонс состоится лишь 24 марта. Разработчики ни словом не обмолвились об изменениях в игровом процессе, не сообщили о переменах в списке персонажей, не разъяснили, на каких платформах выйдет игра. На доставшихся нам скриншотах замечено три новых героя: тем-

нокожий воин в белых одеждах с косой, как у Testament из Guilty Gear; гейша Сецука с зонтиком (вылитая Aoi из Virtua Fighter); девушка-циркачка с металлическим заточенным хулахупом. Дата выхода игры, пусть даже самая приблизительная, также неизвестна. Обращаем ваше внимание: распространением игры в Европе займется сама SCEE, а не Electronic Arts. ■



За **ОДИН** час:



1 оборот минутной стрелки

$\frac{300\ 000\ \text{км/с} \cdot 3600\ \text{с}}{40\ 000\ \text{км}}$

27 000 раз свет проходит вокруг земли



$\frac{3600\ \text{с}}{12\ \text{мс}}$

300 000 откликов в мониторах LG Flatron



Больше насыщенности и четкости с Flatron f-Engine

FLATRON f-Engine – уникальный чип, улучшающий изображение LCD мониторов. Теперь даже самые динамичные кадры остаются четкими и не оставляют следов размытия.

FLATRON™ LCD L1730 L/S/P
17" TFT LCD Monitor



TECHOTRADE

тел. (095)970-13-83
www.technotrade.ru

МОСКВА: Аксетек (095)784-72-24; Арикс (095)680-54-07; Белый Ветер (095)730-30-30; Делайн (095) 969-22-22; Инлайн (095)941-61-61; Компания Мир (095)780-00-00; М.Видео (095) 777-77-75; НьюТорг (095)363-38-25; Никс (095)216-70-01; Огди (095)284-02-38; Паритет 94 (095)784-67-00; Радиокомплект-компьютер (095) 953-81-78; Сетевая Лаборатория (095)784-64-80; СтарТМастер (095)967-15-15; Ф-Центр (095)472-64-07; ЭЛСТ (095)726-40-80; Destan Computers (095) 970-00-07; NT-Computer (095)970-19-30; Polaris 755-55-57; ULTRA Computers (095)775-75-66; USN Computers (095)775-82-02; **БАРНАУЛ:** Компания Майпл (3852)24-45-57; К-Трейд (3852)68-89-00; **ВЛАДИВОСТОК:** DNS (4232)30-04-54; **ВОЛГОГРАД:** Формоза-Волгоград ООО (8442)66-66-68; **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Белый Ветер (343)377-65-18; Класс Компьютер (343)265-95-39; **ИРКУТСК:** Коинтек-Компьютер (3952)25-83-38; **КАЗАНЬ:** Алгоритм (8432)73-77-32; **КИРОВ:** ТехТром (8332)35-13-25; **КРАСНОДАР:** Владос (8612)10-10-01; Окей Компьютер (8612)15-11-44; **КРАСНОЯРСК:** Старком ООО (3912)62-33-99; **НИЖНЕВАРТОВСК:** Аракул (3452)24-09-20; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Домашний Компьютер (8312)16-60-00; ЮСТ (8312)75-96-56; **НОВОСИБИРСК:** Диалог (3832)35-62-73; Зет НСК (3832)12-61-42; Компания Галти (3832)11-00-12; Ливал (3832)20-95-45; **ОМСК:** Бизнес Техника (3812)23-33-77; Иксис (3832)53-16-17; **ОРЕНБУРГ:** Ителро (3532)75-69-00; **ПЕРМЬ:** ГАСКОМ (3422)36-37-75; **ПЕНЗА:** Формоза (8412)59-50-61; **РОСТОВ-НА-ДОНУ:** Зенит (8632)72-66-50; **Технополис (8632)90-31-11; UniTrade (8632)97-35-14; САРАТОВ:** АТТО (8452)44-41-11; КошелоМаркет (8452)26-13-14; **САМАРА:** Аксур (8482)70-98-11; ГЕОС (8482)70-65-65; Прагма (8482)70-17-01; **ТОЛЬЯТТИ:** Степко (8482)25-00-00; Прагма (8482)70-17-01; **ТОМСК:** Интаст (3822)56-00-06; **ТЮМЕНЬ:** Аромал (3452)46-47-74; УФА: Кларис (3472)91-21-12; **ЧЕЛЯБИНСК:** Дайвер (3512)34-48-90; Найфл (3512)61-32-91; Никс-ЗВМ (3512)32-63-90;

ИГРЫ ВМЕСТО ТРАНКВИЛИЗАТОРОВ

➔ Австралийские ученые установили, что игры могут понизить чувствительность человека к физическим воздействиям.



Австралийские ученые из Аделаидского госпиталя установили, что игры совсем не вредны, а, наоборот, могут приносить пользу. Оказывается, игровой процесс, связанный с уничтожением монстров и плохих людей, помогает преодолеть боль. Исследования проводились над семью пациентами ожогового отделения в возрасте от семи до восемнадцати лет. Каждый из них в свое время сильно пострадал при пожаре и получил значительные ожоги. Эксперимент заключался в следующем: во время переодевания ребенка (а этот процесс при ожогах является очень болезненным для пациента), ему предлагали поиграть в какой-нибудь action (правда, вместо мониторов использовали шлем виртуальной реальности). По окончании процедуры переодевания, дети прошли небольшой тест, выявивший степень болевых ощущений по десятибалльной системе. После анализа результатов оказалось, что при игре чувство боли снижалось до 1.3 балла из 10 возможных. Для примера, при использовании сильных наркотиков-транквилизаторов этот показатель не опускался ниже 4.1 балла. Как объясняют сами исследователи, данный эффект вызван тем, что во время игры дети полностью погружаются в атмосферу происходящего на мониторе, как бы уходят в другой мир, отвлекаясь от реальности. Тем самым игра пересекается с чувством боли, не давая последней завладеть мозгом человека. По мнению ученых, боль является отражением пережитого людьми и поэтому, когда они отвлекаются от своих мыслей и переживаний, проявляется нечувствительность к физическим воздействиям. ■

КОРОТКО

► **ВСЕ ПРЕТЕНЗИИ** относительно того, что в City of Heroes возможно создать персонажей, как две капли воды похожих на героев комиксов от Marvel, были признаны судом бесосновательными, так что NCsoft теперь ничего не грозит.

► **SONY ONLINE** объявила о скором выпуске очередного дополнения к MMORPG по вселенной Star Wars, получившего название Star Wars Galaxies: Rage of the Wookiees. Выход add-on'a запланирован на май текущего года и будет приурочен к премьере третьего эпизода фильма.

► **АМЕРИКАНСКОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ** Sammy выкупило все свои акции у Sega Sammy и теперь является независимой компанией, разрабатывающей проект Darkwatch. В связи с обретением самостоятельности было изменено и название фирмы на High Moon Studios.

► **UBISOFT ПРИОБРЕЛА** канадское подразделение Microids, сумма сделки не разглашается. Однако данное событие полностью соответствует новой политике Ubisoft по расширению своей команды, на данный момент под крыло французов ушло около полусотни работников.

РЕКЛАМА НЕ ТОЛЬКО В ТЕЛЕВИЗОРЕ

➔ Massive Incorporated подписала контракт на использование новой технологии по размещению рекламы внутри игры с десятью крупными компаниями.

Massive Incorporated объявила о том, что подписала контракт на использование ее инновационной технологии интерактивной рекламы с десятью крупными игровыми компаниями, среди которых: Ubisoft, Vivendi Universal Games, Funcom, Legacy Interactive, Eidos и Atari. По предварительным данным, разработка будет задействована более чем в сорока готовящихся к выходу проектах. Одной из первых игр, в которой будет в полной мере использована Massive Network, станет Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory от Ubisoft. Именно с ее выходом и будет запущена эта онлайн-система. Напомним, что собой представляет новая разработка Massive, — это принципиально новая система размещения внутриигровой рекламы. Одной из ее главных особенностей является то, что вместо статичной картинки или анимации, рассказывающих о той или иной продукции, игрок будет видеть изменяющуюся с определенной периодичностью «пропаганду», которая со временем подгружается с помощью Интернета. А это значит, что даже через несколько лет после выхода игры в свет, пользователь сможет наблюдать актуальные на данный момент рекламные слоганы. По мнению аналитиков из Massive Incorporated, ее технология позволит увеличить доход от игры на \$2 млн., что не может не привлекать потенциальных клиентов. Правда, цена за использование Massive Network пока не разглашается. ■



Галерея



Radiata Stories (PS2)



■ В японской версии главного героя озвучивает Дзюкко Такеути, свью Наруто из одноименного аниме.



■ Герои путешествуют по фэнтезийному королевству, исполняя данные начальством поручения.



■ Подробное превью игры мы опубликуем в одном из следующих номеров «СИ».








■ Бои проходят в реальном времени, игрок контролирует только одного персонажа.

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



ЛЮБИТЕЛЯМ КВЕСТОВ В ЭТОМ ГОДУ НЕ ВЕЗЕТ



■ SENTINEL — ПОСЛЕДНИЙ ПРОЕКТ ОТ DETALION.

Еще одна студия, занимавшаяся созданием игр в жанре квест, была закрыта в этом месяце. На этот раз игроки лишились польской команды Detalion, известной по таким проектам, как Reah, Shizm и Mysterious Journey. Последней игрой от этой команды стала Sentinel: Descendants in Time, вышедшая еще в конце прошлого года. Особой популярностью этому квесту добиться не удалось, и, следовательно, ощутимых доходов тоже не поступило. По этой причине практически сразу после релиза игры, большая часть команды была уволена, и в течение трех месяцев руководство Detalion пыталось найти издателя, который согласился бы спонсировать разработку нового проекта. Такового не обнаружилось. Официально польская компания еще существует, но никакой активности не проявляет, хотя способна возобновить работу, если найдутся соответствующие средства.

А вот французская компания Galilea была закрыта девятого марта. Причина та же: не удалось подписать контракт с крупным издательством, а доходы от последнего выпущенного проекта Jack the Ripper оказались слишком низкими. В середине 2004 года было закрыто только французское отделение фирмы, занимавшееся созданием продолжения Cameron Files. Оставшееся канадское подразделение продержалось чуть более полугода и отправилось на покой. ■

КОРОТКО

► **НЕСМОТРЯ НА ТО ЧТО N-GAGE** уже несколько месяцев не принимают всерьез игровые критики, а также не котируют в рейтингах продаж, Nokia не собирается сдаваться. Скоро появится новая версия N-Gage QD, основным отличием которой станет поддержка беспроводной связи CDMA.

► **INFINITY WARD**, по заданию Activision, займется разработкой консольного шутера для платформ следующего поколения. И, хотя название игры так и не было объявлено, предположительно ей станет продолжение Call of Duty.

► **УОРРЕН СПЕКТОР**, покинувший осенью прошлого года Ion Storm, во время проведения GDC сообщил об открытии собственной фирмы, получившей название Junction Point Studios. Костяк компании составили

ВОСТОК — ДЕЛО ТОНКОЕ...

➔ Студия MiST Land South разрабатывает RTS под названием Warfare. Издавать игру будет Game Factory Interactive.

Извечный конфликт на Ближнем Востоке на протяжении десятилетий привлекал внимание миллионов людей. Начало изменения окружающей реальности с помощью новейших информационных технологий (распространение представлений о «гегемонии нового типа» и «глобальном верховенстве» США) восходит к 1997 году — когда был создан интеллектуальный и организационный центр «Проект нового американского столетия». Борьба за ресурс становится все более и более актуальной проблемой во всем мире. В Warfare будут две противоборствующие стороны — американский экспедиционный корпус и арабская повстанческая армия. Любителям высокоразвитых технологий, боевой техники и превосходно оснащенной пехоты стоит выбрать кампанию за американцев. Если же вы предпочитаете применять не только «ломовые» методы, но и способны обмануть противника при помощи хитрости и смекалки, ваш выбор падет на арабскую кампанию. В любом случае, воевать придется серьезно. Вам предстоит самостоятельно поменять ход истории и завершить не кончающийся конфликт. Ощутите себя на настоящей войне! ■



■ ХОТИТЕ ОТОМСТИТЬ ЗА САДДАМА ХУСЕЙНА И ПОРУГАНЫЙ ВАВИЛОН?

EIDOS ИСПЫТЫВАЕТ СЕРЬЕЗНЫЕ ЗАТРУДНЕНИЯ

➔ Компания Eidos отчиталась за полугодовой финансовый период, результаты которого могут привести к закрытию компании.

Английское издательство Eidos обнародовало результаты за первый шестимесячный период 2005 финансового года. За истекший период доход компании достиг всего лишь \$49.025 млн. против прошлогодних \$141.6 млн. Не удалось добиться положительного показателя и в графе «чистая прибыль»: потери составили \$53.64 млн. Цена на акции компании снизилась до рекордной отметки в \$0.62. По словам аналитиков, в подобном положении фирма оказалась из-за слишком низкого количества выпущенных за прошедший период игр. Те, которые все-таки увидели свет, оправдать надежд англичан не смогли. Так, продажи Get On Da Mic, Backyard Wrestling 2 и Crash 'n Burn принесли доход ниже ожидаемого. Хорошо в этом году продавалась только ShellShock: Nam '67, разошедшаяся общим тиражом в 900 тыс. экземпляров. К тому же на уровень доходов повлиял перенос даты релиза пятой части Championship Manager. Не остались без внимания и консоли следующего поколения, в связи с их грядущим появлением расходы на отдел исследований и разра-

боток увеличились на 14%. К концу финансового года планируется выпустить три крупных проекта, таких как Lego Star Wars, Imperial Glory и Commandos: Strike Force, также ожидаются неплохие продажи Project: Snowblind. Продолжения Tomb Raider и Hitman отложены до следующего финансового года. По-прежнему остро стоит вопрос о продаже английского из-

дательства. Дело в том, что Eidos до сих пор так и не выплатила крупный долг одному из ведущих английских банков, и если она этого не сделает, то банк получит возможность пустить собственность издательства (включая интеллектуальную) с молотка. По заявлению главы Eidos Джона ван Куффелера, вопрос продажи будет решен в ближайшее время. ■



■ SHELLSHOCK: NAM '67 ОТДУВАЛАСЬ ЗА ВСЕХ.

КОРОТКО

бывшие сотрудники Ion Storm и Looking Glass. Над каким проектом они сейчас работают, пока не известно.

► **SQUARE ENIX** в настоящее время занимается разработкой Fullmetal Alchemist 3: The Girl That Succeeds God, действие которой развернется в мегаполисе Valdora. Графика сохранит стиль псевдомультяшности благодаря использованию технологии cel-shading.

► **В ШТАТЕ ВАШИНГТОН** выдвинут законопроект под номером 2178, по которому, если его примут, издателям игр придется отвечать перед судом, если какой-нибудь подросток в возрасте до 17 лет, поиграв в их проект, вду-

МОМЕНТ ИСТИНЫ THE MOMENT OF SILENCE



Питер Райт - инженер коммуникационных технологий, работающий над государственной программой «Свобода Слова», прихотью правительства олигархов-технократов. Потеряв в авиакатастрофе жену и сына, он окончательно сделался затворником, наплевавшим и на политику, и на окружающий мир вообще. Но когда ночью спецназ врывается в квартиру его соседа и увозит того в неизвестном направлении, Питер понимает, что настало время наконец во всем разобраться...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Затягивающий шпионский триллер, реализованный в жанре point-and-click adventure
- 75 локаций, около 500 тщательно отрисованных интерактивных сцен
- Более 35 персонажей с детально проработанными биографиями и характерами
- Уникальный графический движок, анимация персонажей с использованием Motion Capture и Lip Sync





КОРОТКО

пойдет и убьет кого-нибудь. Правда, тот факт, что на человека повлияла именно игра, придется еще доказать.

▶ ЗАПУСК КОНСОЛИ

Phantom перенесен на конец текущего года (до этого он был запланирован на второй квартал). Шансы на то, что приставка все-таки добьется успеха, снижаются с огромной скоростью – уже к Рождеству нам обещают второй Xbox.

▶ РУКОВОДСТВО

TKO Software, разработчика Medal of Honor: Pacific Assault, провело сокращение штатов. Своего места лишилось полсотни сотрудников. Оставшиеся работники продолжают создание Logan's Run.

КУБОК РОССИИ ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ

➔ Конец весны этого года в России вновь ознаменуется крупным киберспортивным событием. Хотите посмотреть на сражения сильнейших киберспортсменов страны?

Похоже, проведение весной Кубка России по компьютерным играм становится доброй традицией. Как и в прошлом году, соревнования будут проходить в три этапа: сначала состоятся отборочные туры в более чем шестидесяти регионах, затем полуфиналы в федеральных округах и гранд-финал в Москве, в выставочном комплексе «Экспоцентр» на Красной Пресне. Решающие бои состоятся с 10 по 14 мая 2005 года.

Сильнейшие киберспортсмены страны будут соревноваться в четырех дисциплинах: Counter Strike (5x5), Quake 3: Arena (1x1), Warcraft III: The Frozen Throne (1x1) и Need For Speed Underground 2. В рамках финала Кубка впервые пройдет необычная

молодежная акция – игровой фестиваль «Цифровой маршрут». Посетители Кубка не только смогут поболеть за своих любимых киберспортсменов, но и сами участвуют в турнирах по компьютерным, консольным и мобильным играм. Также это будет отличная возможность познакомиться с новинками игровой индустрии, последними достижениями информационных и цифровых технологий в игровой форме.

Организаторы – Федерация Киберспорта России, ЗАО «Экспоцентр», РСМ, ООО «Инфо-Экспо» и ЗАО «Система Телеком» – приглашают всех желающих на Кубок и фестиваль. Подробности смотрите на сайте <http://www.cybercup.ru>. ■



КУБОК РОССИИ ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ

MICROSOFT ФОРМИРУЕТ ФЛАНГ ПЕРЕД БУДУЩИМ БОЕМ

➔ Microsoft заручилась поддержкой трех именитых японских разработчиков, которые займутся созданием проектов для грядущей Xbox 2.

Microsoft всерьез озаботилась вопросом покорения азиатского рынка игровых консолей. Сделав выводы из провальных продаж Xbox в Японии (всего 463 тыс. «черных ящиков» за все время существования консоли), аналитики решили, что причины неудачи заключались в том, что разработка Microsoft была слишком американизированной, ей не доставало чисто «японских» проектов. Допустить подобный промах с Xbox 2 компания себе позволить не может, и решением этой проблемы уже занимаются. Так, Microsoft подписала контракт с фирмой Mistwalker на издание двух по-

ка не анонсированных RPG-проектов для Xbox следующего поколения. Mist Walker была основана самим Хиронобу Сакагути, отцом сериала Final Fantasy. За вклад в развитие игровой индустрии его ввели в Зал Славы AIAS. Компанию Square Сакагути покинул сразу после выхода провального фильма Final Fantasy: The Spirits Within. Думаем, объяснить, какое влияние этот человек имеет на японских геймеров, никому не надо. Кстати, помимо Сакагути в его компании также трудятся еще несколько ветеранов игровой индустрии, работавших над FF VII и IX.

На этом Microsoft не остановилась. В стан Xbox 2 переманили Есики Окамото и Тэцуя Мидзугути. Последний трудится на благо собственной компании Q Entertainment, а первый – на Game Republic. Есики является одним из основателей Capcom и в свое время принимал активное участие в создании таких проектов, как Street Fighter и Resident Evil. У Тэцуя не менее славное прошлое: в течение нескольких лет он возглавлял разработку Sega GT и Sega Rally, потом сосредоточился на Space Channel 5 и Rez. Оба этих человека впоследствии организовали собственные студии, в которых сейчас и работают. ■



■ СПРАВА НАПРАВО: ТЭЦУЯ МИДЗУГУТИ, ЕСИКИ ОКАМОТО И ХИРОНОБУ САКАГУТИ.

ВПЕРЕД, К ЗВЕЗДАМ!



Фирма «1С» займется изданием компьютерной игры «Звездное наследие» от компании Step Creative Group. «Звездное наследие» – приключенческая игра, действие которой разворачивается в далеком будущем. Игроку предстоит принять участие в жестокой борьбе человечества с расой пришельцев, покоривших родную галактику людей, и раскрыть тайну загадочной планеты, на которую он случайно попадает в результате космического сражения. Основным отличием «Звездного наследия» от собратьев по жанру является нелинейный сценарий, позволяющий проходить игру, следуя по нескольким сюжетным линиям, и боевая система, созданная с использованием RPG-элементов. Вас ждет огромный мир, раскинувшийся на более чем 200 экранов, схватки с врагами, фотореалистичная графика и оригинальное музыкальное оформление. ■

Акелла

БОЙ С ТЕНЬЮ

fight

СМОТРИТЕ ФИЛЬМ
ПОКУПАЙТЕ ИГРУ
С 17 МАРТА



«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 ураганных комбо и предметов потяжелее до пистолетов и более внушительных «стволов». Ведь от исхода каждой схватки зависит, сможет ли герой среди ненависти и отчаянной злобы обрести себя.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Игра на основе высокобюджетного фильма от режиссера «Бригады»
- Зрелищные схватки с использованием подручных средств и огнестрельного оружия
- 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



И. Буров
Разработка сюжета и анимация
формы «СОЮЗ» и «М. Видео»

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





■ **Call of Duty: Dark Corners of the Earth** | «Обещанного три года ждут» – так, кажется, думают авторы игры и тянут кота за резину.



■ **Outlaw Tennis** | Безумный американский теннис с безумными персонажами, безумными приемами и безумными кортами.



■ **LEGO Star Wars** | Единственная игра из всего эпоса Star Wars, где можно попробовать себя в роли Йоды.

ДОЖДАЛИСЬ?

DEATH BY DEGREES

■ Платформа: PS2
■ Издатель: Namco

Европейский релиз игры на носу. Американцы встретили сольное приключение Нины Вильямс из Tekken прохладно, без особого восторга. А мы ждем игру с особым интересом: она появится незадолго до релиза файтинга Tekken 5. ■



TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

■ Платформа: PS2, GC, Xbox
■ Издатель: EA

Замечательный европейский шутер делает ставку на временные парадоксы. Как вам идея отправиться из прошлого в будущее, чтобы передать самому себе ключ со словами «Сам разберешься, что делать. Главное – как закончишь, передай его дальше»? ■



■ **The Punisher**
В одном «Карателю» не откажешь: рисованные картинки чудо как хороши.



Хотим новые «Звездные войны»!

Star Wars: Episode III Revenge of the Sith выходит на всех возможных консолях пятого мая. А пока – обратите внимание на пародийную супер-игру LEGO Star Wars.

PLAYSTATION 2



Дата	Игра	Издатель	Регион
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	* La Pucelle: Tactics	Koei	Европа
1.04	* Spy vs. Spy	Global Star Software	Европа
1.04	* Stolen	Hip Games	Европа
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
8.04	Death by Degrees	SCEE	Европа
8.04	Red Ninja: End of Honor	VU Games	Европа
15.04	* Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar	Европа
15.04	* Metal Slug 4 & 5	SNKPLAYMORE	США
15.04	* The Punisher	THQ	Европа
15.04	* SVC Chaos: SNK vs. Capcom	SNK	Европа
22.04	Ghost In The Shell: Stand Alone Complex	Atari	Европа
22.04	LEGO Star Wars	Eidos Interactive	Европа
22.04	* MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
апрель	* Area 51	Midway	Европа
апрель	* Championship Manager 5	Eidos Interactive	Европа
апрель	* Gungrave Overdose	THQ	Европа
апрель	* Haunting Ground	Capcom Europe	Европа
апрель	* Kessen III	KOEI	Европа
апрель	* Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar	Европа
апрель	* World Snooker Championship 2005	Sega	Европа
5.05	* Star Wars: Episode III Revenge of the Sith	Lucasarts	Европа
6.05	* Enthusia Professional Racing	Konami	Европа
6.05	* Yeti Sports Arctic Adventures	JoWood	Европа
6.05	* Tenchu: Fatal Shadows	Sega	Европа
3.05	* Darkwatch	Sega	США
13.05	* Juiced	THQ	Европа
27.05	* Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
май	* Bomberman Hardball	Ubi Soft	Европа
май	* SingStar Popworld	SCEE	Европа
24.06	* Destroy All Humans!	THQ	Европа
24.06	* Madagascar	Activision	Европа
июнь	* God of War	SCEE	Европа
июнь	* Swords of Destiny	Namco	Европа
14.07	* Fantastic Four	Activision	Европа
10.07	* Tekken 5	Namco	Европа
TBA	* Conflict: Global Terror	Sci	
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	* Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBA	* Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	* Battlestations: Midway	Sci	Европа
TBA	* Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder	Empire Interactive	Европа
TBA	* Carmageddon	Sci	Европа
TBA	* Cold Winter	Vivendi	Европа

GAMECUBE



Дата	Игра	Издатель	Регион
Апрель	* Spider-Man 2	Activision	Европа
1.04	* Batan 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	Ubi Soft	Европа
1.04	* Viewtiful Joe 2	Capcom Europe	Европа
5.04	* World Championship Poker	Crave	США
8.04	* The Fairly OddParents Shadow Showdown	THQ	Европа
29.04	* Star Fox: Assault	Nintendo	Европа
1.05	* Advance Wars: Under Fire	Nintendo	США
23.05	* Madagascar	Activision	США
3.06	* Donkey Konga 2: Hit Song Parade	Nintendo	Европа
15.06	* Starcraft: Ghost	Blizzard Entertainment	США
17.06	* Batman Begins	EA Games	США
27.06	* Killer 7	Capcom Europe	Европа
TBA	* Dragon Ball Z: Sagas	Atari	Европа
TBA	* Mortal Kombat: Deception	Midway	Европа
TBA	* Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBA	* Madagascar	Activision	Европа
TBA	* Medal Of Honor 4	Electronic Arts	Европа
TBA	* The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Vivendi	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	* NARC	Midway	Европа
TBA	* Fire Emblem	Midway	Европа
TBA	* Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee	Konami/Euroopa	
TBA	* Mario 128	Nintendo	Европа
TBA	* Fantastic Four	Activision	Европа
TBA	* Jacked	JoWood	Европа
TBA	* Prince of Persia 3	Ubi Soft	Европа
TBA	* The Incredible 2	THQ	Европа
TBA	* Nightmare Creatures 3	Ubisoft	Европа

XBOX



Дата	Игра	Издатель	Регион
1.04	* Advent Rising	Vivendi	Европа
1.04	* Close Combat: First to Fight	Take 2 Interactive	Европа
1.04	* Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubi Soft	Европа
8.04	* Doom 3	Activision	Европа
12.04	* Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar Games	США
15.04	* The Punisher	THQ	Европа
22.04	LEGO Star Wars	Eidos Interactive	Европа
22.04	* MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
22.04	* Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	Microsoft	Европа
24.04	* Area 51	Midway	Европа
апрель	* Championship Manager 5	Eidos Interactive	Европа
апрель	* Creature Conflict: The Clan Wars	Cenega	Европа
апрель	* Jade Empire	Microsoft	Европа
апрель	* Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar	Европа
апрель	* World Snooker Championship 2005	Sega	Европа
3.05	* Pariah	не объявлен	Европа



■ **Dragonshard** | Гибрид ролевой и стратегической игры во вселенной Dungeons & Dragons. Смотрится не ахти, зато бохолдер на месте.



■ **Bot on Soldier** | Необычный шутер выглядит все лучше и лучше. Ставьте на вражеских солдат, убивайте их и зарабатывайте деньги.



■ **Spartan: Total Warrior** | Кто бы мог подумать, что по мотивам стратегий серии Total War будет сделан исторический слэшер?



Откуда взялся Prince of Persia 3?

Строго говоря, эта игра еще не анонсирована. Но в планах Ubisoft на этот год значится новенькое продолжение «Принца Персии». С трепетом ждем официального объявления.

5.05	* Star Wars: Episode III Revenge of the Sith	Lucasarts	Европа
6.05	Yeti Sports Arctic Adventures	JoWood	Европа
13.05	* Juiced	THQ	Европа
15.05	NARC	Midway	Европа
20.05	* Sid Meier's Pirates!	Atari	Европа
27.05	* Allen Hominid	Zoo Digital	Европа
май	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen Interactive	Европа
май	* Forza Motorsport	Microsoft	Европа
07.06	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	США
10.06	* MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Европа
10.06	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	Европа
24.06	Aquanox - The Angel's Tears	JoWood	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
25.06	* Destroy All Humans!	THQ	Европа
25.06	* Cold War	DreamCatcher Interactive	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	* Dead to Rights II	Electronic Arts	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	Европа
TBA	SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo	не объявлен	Европа

3.06	CustomPlay Golf	не объявлен	Европа
3.06	Earth 2160	не объявлен	Европа
10.06	* Codename: Panzers - Phase 2	CDV UK	Европа
10.06	* MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Европа
17.06	X2 Gold	не объявлен	Европа
24.06	Madagascar	Activision	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	* Prince of Persia 3	Ubi Soft	Европа
TBA	* The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
03.04	Donkey Kong: King of Swing	Nintendo	Европа
21.04	Kessakusen! Garbare Goemon 1+2	Konami	Япония
21.04	* Rockman Zero 4	Capcom	Япония
21.04	Meitantei Conan: Atsuki no Monument	Vanpresto	Япония
22.04	LEGO Star Wars	Eidos Interactive	Европа
22.04	* Yoshi's Universal Gravitation	Nintendo	Европа
28.04	Ochainu no Yume Bouken	MTO	Япония
28.04	* One Piece Dragon Dream	Bandai	Япония
28.04	The Tower SP	Nintendo	Япония
28.04	* Yu-Gi-Oh Duel Monsters: Beginner Pack 2005	Konami	Япония
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
19.05	Bura Bura Donkey	Nintendo	Япония
19.05	Fantastic Children	Bandai	Япония
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	* Shaman King	Konami	Европа
TBA	Banjo Pilot	THQ	Европа
TBA	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
TBA	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBA	It's Mr Pants	THQ	США
TBA	* Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	США
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	* 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	* Dynasty Warriors Advance	Koei	Европа
TBA	* Tales of Phantasia	Namco	США
TBA	* Pac-Man Pinball	Namco	США

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

НА ГОРИЗОНТЕ

KILLER 7

- Платформа: GC
- Издатель: Capcom

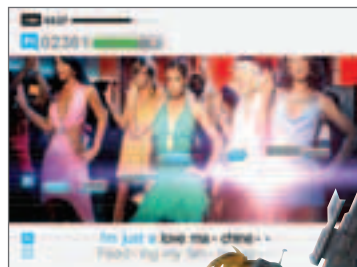
Ждать Killer 7 нет уже никакой мочи. Игру откладывали несколько раз, и все это время она продолжает оставаться «на горизонте», но в руки не дается. Пора уже. ■



SINGSTAR POPWORLD

- Платформа: PS2
- Издатель: SCEE

SingStar Popworld – свежее британское развитие идей SingStar. В новое издание кароке-игры будет включено три десятка самых популярных композиций Великобритании. На Туманном Альбионе игра появится в мае. ■



StarCraft: Ghost

Дата выхода долгожданной игры с очаровательным призраком в главной роли до сих пор не объявлена.



PC



Дата	Игра	Издатель	Регион
1.04	* Advent Rising	Vivendi	Европа
1.04	* Project: Snowblind	Eidos Interactive	Европа
1.04	* Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubi Soft	Европа
8.04	Billy Blade and the Temple of Time	не объявлен	Европа
8.04	* Doom 3: Resurrection of Evil	Activision	Европа
8.04	Mission Barbarossa	CDV UK	Европа
8.04	Operation Barbarossa	Just Flight	Европа
8.04	Soldner Marine Corps	JoWood	Европа
8.04	* TrackMania Sunrise	Digital Jesters	Европа
15.04	* Cossacks II: Napoleonic Wars	CDV UK	Европа
15.04	Cross Racing Championship	Project 3	Европа
15.04	* Freedom Force vs. The Third Reich	Digital Jesters	Европа
15.04	Sacred Gold	не объявлен	Европа
15.04	* Sacred Underworld	не объявлен	Европа
15.04	Transport Giant Gold	JoWood	Европа
22.04	* Domination	DreamCatcher Interactive	Европа
22.04	* Dungeon Lords	DreamCatcher Interactive	Европа
22.04	ER - The Game	ER	Европа
22.04	LEGO Star Wars	Eidos Interactive	Европа
28.04	* Guild Wars	не объявлен	Европа
29.04	* Imperial Glory	Eidos Interactive	Европа
29.04	* The Bard's Tale	Ubi Soft	Европа
29.04	* X2: The Return	не объявлен	Европа
апрель	* Area 51	Midway	Европа
апрель	* Psychotoxic	Whiplash Interactive	Европа
3.05	* Pariah	не объявлен	Европа
5.05	* Star Wars Galaxies: Episode III Rage of the Wookiees	Lucasarts	Европа
6.05	Yeti Sports Arctic Adventures	JoWood	Европа
6.05	Yeti Sports World Tour	JoWood	Европа
13.05	* Juiced	THQ	Европа
20.05	* Bolling Point: Road to Hell	Atari	Европа
20.05	Universal Combat: A World Apart	DreamCatcher Interactive	Европа
май	* S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Европа



PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 05.03 – 19.03

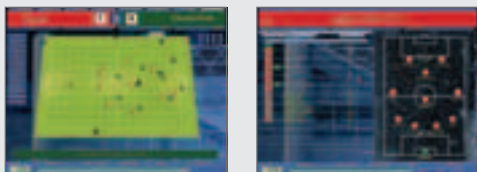


* ► игра

► издатель

1 Championship Manager 5

Eidos



Описание:
Только вышел новый Championship Manager, и англичане сию секунду набросились на главную игру Великобритании. Они от нее теряют разум.

- 2 The Sims 2: University
- 3 Brothers In Arms: Road To Hill 30
- 4 Silent Hunter 3
- 5 Football Manager 2005
- 6 The Sims 2
- 7 Act of War: Direct Action
- 8 Rome: Total War
- 9 Half-Life 2
- 10 GTR Fia GT Racing Game

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



PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 05.03 – 19.03



* ► игра

► издатель

1 Gran Turismo 4

SCEE



Описание:
Среди владельцев PS2 виртуальные гонщики взяли верх над виртуальными же футболистами. Благо Championship Manager вышел только на PC.

- 2 FIFA Street
- 3 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 4 Brothers In Arms: Road To Hill 30
- 5 Mercenaries
- 6 Rugby 2005
- 7 Fight Night Round 2
- 8 Sonic Mega Collection Plus
- 9 Grand Theft Auto: San Andreas
- 10 The Spongebob Squarepants Movie

- Electronic Arts
- Konami
- Ubisoft
- LucasArts
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Sega
- Rockstar
- THQ

Metal Gear Solid 3: Snake Eater



GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 05.03 – 19.03

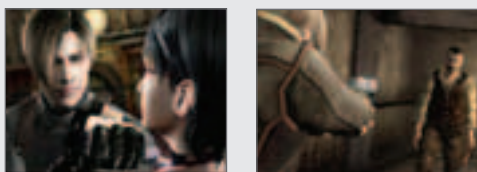


* ► игра

► издатель

1 Resident Evil 4

Capcom



Описание:
Для многих геймеров существование Resident Evil 4 является достаточной причиной, чтобы приобрести GameCube. Для тех, кто к этому не готов, Capcom готовит версию для PS2.

- 2 Mario Party 6
- 3 FIFA Street
- 4 Mario Power Tennis
- 5 Metroid Prime 2: Echoes
- 6 Donkey Kong: Jungle Beat
- 7 The Incredibles
- 8 The Legend of Zelda: Four Swords
- 9 Donkey Konga
- 10 The Spongebob Squarepants Movie

- Nintendo
- Electronic Arts
- Nintendo
- Nintendo
- Nintendo
- THQ
- Nintendo
- Nintendo
- THQ



XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 05.03 – 19.03



* ► игра

► издатель

1 Brothers In Arms: Road To Hill 30

Ubisoft



Описание:
Многие британские журналисты называют Brothers In Arms лучшим шутером по мотивам Второй мировой войны. Мнение сотрудников «СИ» вы узнаете в следующем номере.

- 2 FIFA Street
- 3 Mercenaries
- 4 Star Wars: Republic Commando
- 5 Fight Night Round 2
- 6 Rugby 2005
- 7 Oddworld: Stranger's Wrath
- 8 Star Wars: Knights of The Old Republic 2
- 9 Sonic Mega Collection Plus
- 10 Pro Evolution Soccer 4

- Electronic Arts
- LucasArts
- LucasArts
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- LucasArts
- Sega
- Konami



ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)



* игра

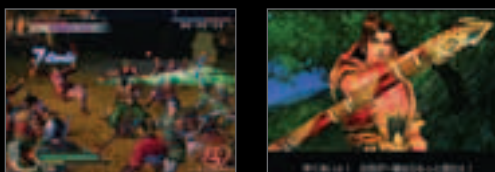
► издатель

* ► игра

► издатель

1 Shin Sangoku Musou 4

Коеи PS2



Описание:
Каждая страна сходит с ума по своему. Стоило Shin Sangoku Musou 4 (Dynasty Warriors 5) появиться в продаже, как японцы послушно потянулись в магазины за заветными коробками.

- 2 Sangokushi X
- 3 Tales of Eternia
- 4 Pac Pix
- 5 Sennen Kazoku
- 6 Meteos
- 7 Dragon Ball Z3
- 8 Ys: Napishtim no Hako
- 9 Star Fox Assault
- 10 Rockman X8

- Koei PS2
- Namco PSP
- Namco NDS
- Nintendo GBA
- Bandai NDS
- Bandai PS2
- Konami PS2
- Nintendo GC
- Capcom PS2

Комментарий: Количество проданных в Японии копий Shin Sangoku Musou 4 стремительно приближается к миллиону.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

 **PS2** 25.02-20.03

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 Gran Turismo 4	48
2 GTA San Andreas	25
3 Ace Combat: Squadron Leader	25
4 Metal Gear Solid 3: Snake Eater	23
5 Killzone (рус.кор. + субтитры)	17
6 Need for Speed Underground 2	15
7 Gran Turismo 4. (Коллекционное издание)	12
8 Tekken 4 Platinum	11
9 Ratchet & Clank 3	11
10 Call of Duty: Finest Hour	10

 **PC (BOX)** 25.02-20.03

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 Full Spectrum Warrior	24
2 Sims 2: University (рус.кор.)	21
3 Sim's 2 DVD (рус.кор.)	17
4 MYST IV: Revelation DVD	16
5 Half-Life 2 (рус.кор.)	15
6 Need for Speed Underground 2	13
7 Half-Life 2 DVD (рус.кор.)	12
8 Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth	12
9 World of Warcraft	10
10 Warcraft 3: Reign of Chaos (рус.версия)	10

 **PC (JEWEL)** 25.02-20.03

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 Rome: Total war 3CD	40
2 SRS: Street racing syndicate	29
3 Call of Duty: Второй фронт	28
4 Алеша Попович и Тугарин Змей	17
5 Scrapland. Хроники Химеры 2CD	16
6 Альфа антитеррор	13
7 Принц Персии 2. Битва с судьбой	12
8 Men of Valor (рус.версия)	11
9 True Crime: Streets of L.A.	10
10 Singles (расширенное издание)	10



Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальный объем продаж (не поставки в магазины) за период с 20 февраля по 20 марта 2005 года.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

 **PS2** 07.03-20.03

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 Gran Turismo 4	70
2 Metal Gear Solid 3: Snake Eater	30
3 Grand Theft Auto: San Andreas	23
4 Metal Gear Solid 3: Snake Eater SE	21
5 Ace Combat 5: Squadron Leader	14
6 Killzone	12
7 Call of Duty Finest Hour	9
8 Gran Turismo 3 A-Spec	9
9 Gran Turismo 4 Collection Edition	9
10 Mortal Kombat: Deception	9

Информация: Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальный объем продаж (не поставки в магазины) за период с 7 по 20 марта 2005 года.



начинается. То, что притаилось под палубой в темных отсеках, способно изменить отношение Хансена к жизни и к тому, что случается после нее...

Том Хансен, офицер береговой охраны, за годы службы повидал немало смертей. Однажды во время яростного шторма его патрульное судно получает приказ обследовать российский корабль, дрейфующий в открытом океане. Выжившие на корабле не обнаружены, казалось бы, трагедия уже произошла. Но настоящий кошмар только



- ❌ Леденящий душу 3D action-horror в лучшем традициях жанра
- ❌ Жаждашие крови мутанты поджидают вас на многочисленных палубах корабля-призрака
- ❌ Внушительный выбор оружия, которое поможет герою выжить
- ❌ Судно полно коварных ловушек - обнаружьте их и обратитесь против своих врагов!

www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2005 "Ubisoft"
© 2005 "Darkworks"
Все права защищены.
Незаконное воспроизведение преследуется
игры © дистрибутор www.soyuz.ru
оптовая продажа: (995)363-4814
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Трое из Простоквашино В поисках клада



«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, простодушный Шарик и подозрительный почтальон Печкин

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, приключения не обойдутся и без вездесущего почтальона Печкина. Игра, без сомнения, придется по вкусу как ребятишкам, так и их родителям, которые без сомнения знакомы с обязательными персонажами мультфильма.



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



www.akella.com



© 2006 "Акелла"
© Э.Н. Успенский
© 2005 "Еврософтс Ригайтс"
Все права защищены.
Настольное компьютерное приложение
игра с доставкой www.obrains.ru
итовая продажа: (095) 953-4614
тех.поддержка: support@akella.com
представитель на Украине: "Игровые Ресурсы"
www.multitrade.com.ua



FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

07 (160) 2004



НА ОБЛОЖКЕ:

Rise to Honour

В этом году мы решили «отдохнуть», а вот во всех предыдущих первоапрельских номерах без усталости шутили и разыгрывали вас. И потом еще полгода получали письма возмущенных читателей. Прошлогдний седьмой номер не стал исключением. Многие клюнули на розыгрыш Купера, поведавшего в «слове редактора» об экспансии «Страны Игр» в Японию. А Леня Андруцкий нацелился на Китай. Дабы все выглядело

правдоподобно, мы даже сделали вторую обложку к Rise to Honour на японском языке. Врен подготовил фэйковую новость о цензуре в ЮАР. Дима Голубничий, главред и арт-директор журнала «РС ИГРЫ», помог с переводом обзора Pitfall: The Lost Expedition от Костянтина Балакуна. Алик мастерски обработал скриншоты для превью Doom 3 на DS и GBA. Остальные приколы ищите сами без подсказок. ■

Кол-во страниц:

160

Тираж:

80 000

Кол-во материалов:

67

Бонусы:

1 DVD
2 постера
наклейка

5 ЛЕТ НАЗАД

07 (64) 2000



НА ОБЛОЖКЕ:

Nox

И на старуху бывает проруха. Номер получился на редкость серьезным, даром, что про боевика-херувимчика. В качестве кавера был выбран знаменитый проект Messiah от красавчика Дейва Перри. Впрочем, черт с ним, с мессией (хороший каламбурчик получился, ведь в марте 2000 года состоялось, без преувеличения, событие века — японский релиз PlayStation 2. Аналитический материал на

эту тему написал сам Борис Романов. Наблюдательный редактор подметил, что «в реальной жизни PlayStation 2 выглядит намного более компактной, чем на фотографиях». Неужели, Борис? Оппонентом Романова в мини-споре «а какая консоль круче?» выступил небезызвестный Сергей Овчинников, разливавшийся соловьем по поводу биллгейтсовской коробки. Кто в итоге победил, вы и сами знаете... ■

Кол-во страниц:

96

Тираж:

50 000

Кол-во материалов:

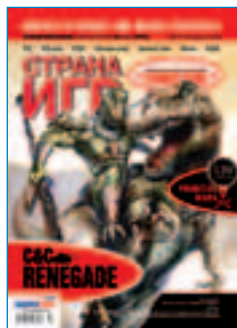
35

Бонусы:

1 CD
1 постер

3 ГОДА НАЗАД

07 (112) 2002



➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Primitive Wars

Редакторы заботливо вынесли фейковые новости на отдельную страничку, так и озаглавленную Fake News. Из других веселых, первоапрельских статей отметим нетленку «Торжественный комплект» – незаменимое пособие для составления игровых статей, а также парадных стихотворений, од и тропарей, – в которой изобличались авторы-«клепатели» и раскрывалась подноготная их грязного ремесла.

Нашлось в номере место и серьезным материалам. Таким как спец про Snowball Interactive и «хит» по Heroes of Might and Magic 4. По прошествии трех лет непроизвольно улыбаешься, читая эти статьи. Четвертые «Герои» не оправдали ожиданий, несмотря на интереснейший концепт, а сноуболловский проект «Всеслав», который к началу 2002 года, вроде как, подобрался к стадии тестирования, не вышел и до сих пор. ■

Кол-во страниц:

120

Тираж:

55 000

Кол-во материалов:

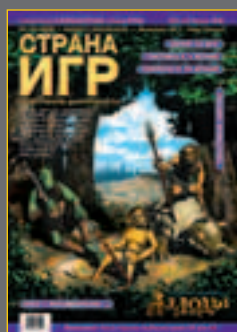
52

Бонусы:

**1 CD
2 постера**

7 ЛЕТ НАЗАД

04 (23) 1998



➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Sin

Тайлы, полигоны, отрендеренные объекты, скелетная анимация... В рубрике «Лаборатория папы Карло» была размещена статья «Как создается графика к игре». Много воды утекло с тех пор, технологии шагнули вперед, появились новые термины, но материал интересно читать и сейчас. Не менее любопытен и специальный репортаж про Interactive Fiction. Наверное, для многих из вас сей термин в диковинку. Поясняем. Это

текстовые квесты или, образно говоря, интерактивные книжки. Обязательно прочтите эту статью для общего развития. А как же первоапрельские приколы? Нам очень понравился полностью белый скриншот в спеце по Microsoft Flight Simulator 98. Подпись поясняет, что туман полностью закрывает обзор... Надо взять сей приемчик на вооружение. Впрочем, предполагаем, что это была незапланированная шутка. ■

Кол-во страниц:

208

Тираж:

80 000

Кол-во материалов:

112

Бонусы:

1 CD

ПРИКЛЮЧЕНИЯ АЛИСЫ

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 постречаются вам в удивительном странствии по фантастическим мирам в поисках пропавшего халитана.

Приключенческая игра по мотивам юнга именитого писателя-фантаста

- Множество хитроумных 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 Star Creative Group
© Кир Булычев
Все права защищены.
Издательское сотрудничество осуществляется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
сетевой продажей: (095)363-4814
тек. поддержка - support@akella.com
представитель из Украины - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

www.akella.com

The Punisher

The Punisher – игра знаковая. Она в очередной раз поднимает тему жестокости в видеоиграх и при этом не льет воду на мельницу сторонников запрета интерактивных развлечений. Вместо злостной пропаганды асоциальных действий мы получили красивое и безумно смешное зрелище, которое, безусловно, не будет никем воспринято всерьез. Именно смешное – соблюдена тонкая грань между уместным и неуместным юмором, нарушенная разработчиками сериала Postal с его знаменитыми «пушистыми глушителями». За счет удобоваримого игрового процесса и качественной русской локализации The Punisher может стать отличным выбором для людей, сторонящихся политкорректной пустоты стандартных боевиков с их высокоморальными супергероями.

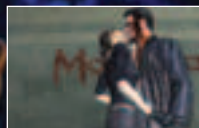
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Constantine

ХУЖЕ, ЧЕМ



Max Payne 2



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ (PC):	GFI/«Руссобит-М»
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТЕР (PS2):	Vellod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Volition
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.thepunisher.ru>



НАШ ГЕРОЙ УМЕЕТ ДЕРЖАТЬ ПО ОДНОЙ ПУШКЕ В КАЖДОЙ РУКЕ. ПОЛЬЗУЙТЕСЬ ЭТОЙ ВОЗМОЖНОСТЬЮ!

Каратель

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



БОССЫ

В конце уровня Карателю часто приходится сражаться с особо сильным и живучим врагом. То бишь, боссом. Помимо злодеев, придуманных сценаристами Volition, есть и классические соперники Карателя — например, Русский (The Russian). Это большое, мускулистое и не слишком разумное существо, которое очень любит ломать телом противника несущие стены зданий. Интересно, что во время битвы с ним Каратель не может полагаться на оружие — ни холодное, ни огнестрельное. Справиться с врагом можно, подтаскивая его на специальные точки (как для пыток) и активируя их. Все это сильно напоминает схватку с Русским в кинофильме The Punisher; впрочем, нечто подобное вы можете найти и в одноименных комиксах. К сожалению, почти все остальные боссы не столь оригинальны — они двигаются по запрограммированному маршруту и отличаются лишь большой линейкой энергии. Грамотный стрейф и меткая стрельба помогут справиться с ними.



КАЖДЫЙ УБИТЫЙ ВРАГ ОСТАВЛЯЕТ ПОСЛЕ СЕБЯ ПУШКУ И ЗАПАС ПАТРОНОВ.

Каратель, Фрэнк Касл, незнаком широкой публике в России; на слуху другие имена — Человек-паук, Люди Икс, Ниндзя-черепашки. В сочетании с пренебрежительным отношением к комиксам вообще и неудачным фильмом (я бы оспорил это утверждение, но, увы, таково мнение большинства) это не позволит видеоигре The Punisher воспользоваться какими-либо бонусами от успеха оригинала во всем мире. И все же Каратель, как герой, сильно выделяется на фоне других, «мультишных» персонажей. Да, у него от рук бандитов погибла вся семья — как в свое время у Бэтмена, — однако Фрэнк не получил взамен никаких сверхспособностей. В арсенале есть лишь навыки, приобретенные в морской пехоте, да горячее желание отомстить обидчикам. Героя не терзают угрызения совести, он не сдает отловленных бандитов в полицию, а приводит приговор в исполнение прямо на месте. Так поступает Судья Дредд, но закон не на стороне Карателя — полиция преследует его, пытается обвинить в преступлениях, которые он, в общем-то, совершал, но читатель (геймер, зритель) вполне готов это простить. Фрэнк не боится запачкать руки кровью и убивает бандитов налево и направо не так чисто и аккуратно, как ненавистный мне главный герой фильма «Брат 2». В каком-то смысле Каратель является «козлом отпущения» для всех американских супергероев — те также не останавливаются ни перед чем в своей борьбе со злом, однако вынуждены постоянно оглядываться на соображения политкорректности, сохранять в целости и сохранности свой положительный имидж. Карателю этого не требуется. Стремление покарать плохих парней, наплевав на закон, импонирует публике за океаном. Должно понравиться и нашим геймерам.

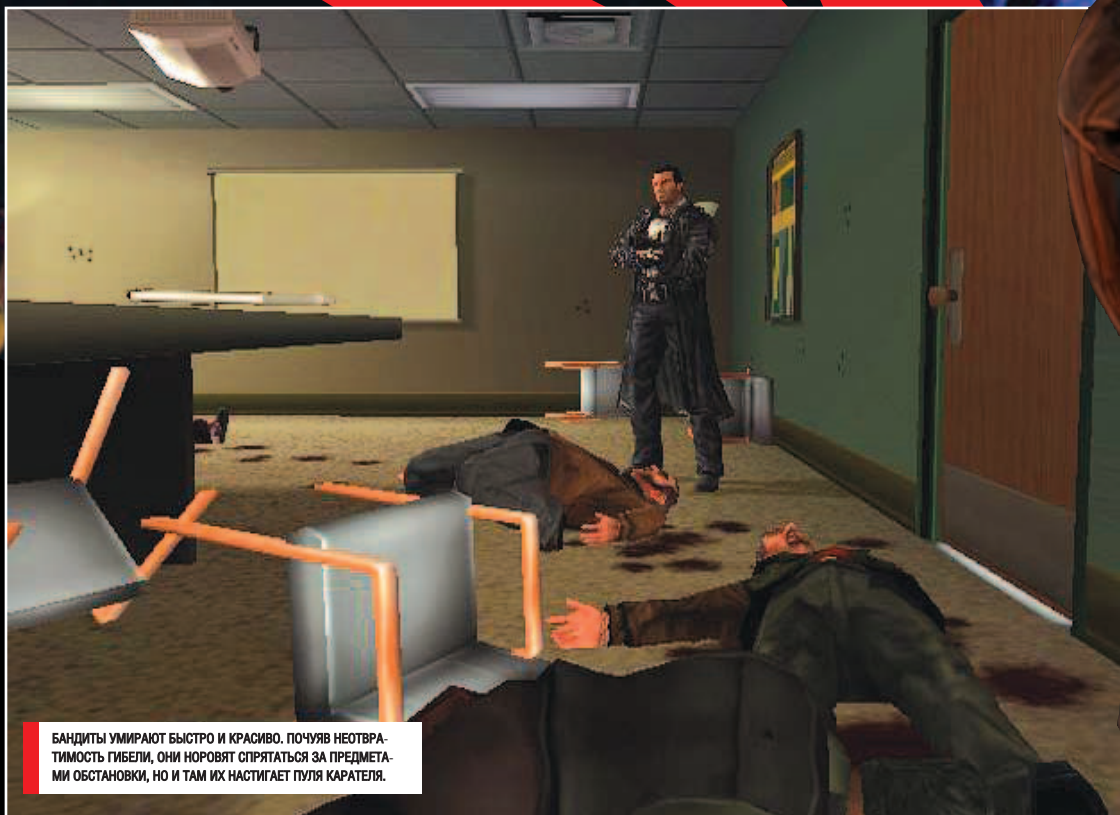
Оценки игры в разных зарубежных изданиях сильно колеблются, и это вполне объяснимо. Геймплей не хорош и не плох, он обычен. Стандартный трехмерный боевик с мрачным героем, неким аналогом bullet time, боссами и сюжетными видеовставками. Шесть баллов из десяти, до свидания. Средний по нынешним меркам графический движок, ограниченная интерактивность уровней (в строго заданных местах можно нечто творить с бэкграундом; например, сбросить автомобиль на врагов), возможность стрелять с двух рук — принципиально нового не обнаружено. И все же один или даже два балла следует обязательно добавить за... зрелищность. Поверьте, ничего подобного ни в одной игре вы еще не видели.

Слово «скрипты» часто упоминается в негативном смысле, когда речь идет об FPS на PC. Вот только нас не интересует AI противника. В данном контексте оно всего лишь означает, что разработчиками предусмотрены специальные интерактивные сценки, которые стартуют при выполнении геймером определенных условий. Напри-

мер, если он распахнет дверь в очередную комнату наркопритона, то сможет увидеть, как двое бандитов навели пушки на подозрительного вида девушку. Вовремя перестреляв гадов, вы спасете ее. Скрипты не ограничиваются столь примитивными вариантами. Один из допрошенных вами врагов вызовется сходить в соседнюю комнату и уговорить коллег по банде сложить оружие. Если вы ему позволите сделать это, он, напротив, крикнет что-то вроде «братва, мочи козла!» Цитата, естественно, неточна, однако она вполне соответствует духу игры. The Punisher просто-таки изобилует диалогами, чуть ли не каждый враг норовит что-то сказать перед смертью; а ведь есть и нейтральные персо-

нажи. В одной из локаций Каратель наткнется на парочку наркоманов, которые сочтут Фрэнка лишь еще одним глюком и решат, что им «эээ... типа, нам надо... спрятаться...». Понятное дело, куда они не побегут, разве что часа через два после выключения приставки. Перейдем все же к главному – к убийству врагов. Количество «пушек», переносимых Карателем, ограничено, но два одинаковых пистолета или два дробовика можно таскать одновременно – в разных руках. Есть также гранаты, огнемет, различные виды автоматического оружия – стандартный набор, без футуристических изысков. Перед стрельбой почти всегда можно перейти в режим точного прицеливания – вроде

«зума» у снайперской винтовки, но приближает он не так сильно. Не обойтись без него в одном случае – когда преступники берут в заложники невинных людей и прячутся за их телами. Враги умирают красиво, попадание в голову валит человека сразу, а если стрелять в ноги и руки, то линейка жизни будет убывать с неохотой. Увы, перестрелки в стандартном стиле шутера от третьего лица ничем особенным не выделяются. Враги умеют прятаться за ящиками, могут дрожать от испуга, дожидаясь пули в лоб, либо же храбро бросаются вперед с бейсбольной битой наперевес, но ничем этим современного геймера не удивишь. Веселье начина-



БАНДИТЫ УМИРАЮТ БЫСТРО И КРАСИВО. ПОЧУВ НЕОТВРАТИМОСТЬ ГИБЕЛИ, ОНИ НОРОВЯТ СПРЯТАТЬСЯ ЗА ПРЕДМЕТАМИ ОБСТАНОВКИ, НО И ТАМ ИХ НАСТИГАЕТ ПУЛЯ КАРАТЕЛЯ.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★

7.5

Наше резюме:

Очень веселая игра, которой статус хита обеспечили озвучка и мрачный юмор.



ЧЕЛОВЕК С ЧЕРЕПОМ НАД ГОЛОВОЙ ВЛАДЕЕТ ЦЕННОЙ ИНФОРМАЦИЕЙ. ДОПРОСИТЕ ЕГО!

ВЕРСИЯ ДЛЯ РС

При написании рецензии мы руководствовались в основном версией для PlayStation 2 по вполне понятным причинам – каждая локализованная игра для консолей ценится буквально на вес золота. Однако The Punisher, в отличие от проектов «Софт Клуба» («The Getaway: Черный понедельник», Killzone и другие), выходит и на PC. Компьютерная версия в России также будет издана, но уже силами «Руссобит-М». Рецензировать ее отдельно нет смысла – по словам PR-менеджера компании, перевод будет такой же, поэтому владельцы PC и PlayStation 2 получат практически одну и ту же игру. При этом, естественно, компьютерная версия отличается высоким разрешением и более совершенной графикой в целом, зато у консольной удобнее управление, да и геймплей рассчитан скорее на Dual Shock 2, чем на тандем клавиатуры и мышки. Немаловажно, что версия для PC будет заметно дешевле. Увы, но никаких специальных цен на локализованные в России игры для PlayStation 2 нет и не будет, все как в Европе.



ДЕСЯТЬ С ЛИШНИМ ЛЕТ НАЗАД...

Игра под названием The Punisher уже выходила – на аркадных автоматах (1993), а чуть позже – и на Mega Drive. Разрабатывала ее компания Sanscom, а за основу был взят геймплей Final Fight. Герой пробирался слева направо по уровням, населенным бандитами, и мог подбирать холодное и огнестрельное оружие для упрощения своей жизни. В The Punisher разве что приходилось стрелять чаще, чем в Final Fight. Помимо Карателя, управлять можно было Ником Фьюри, еще одним супергероем от Marvel. Эта игра не слишком запомнилась геймерам, потерялась в тени Final Fight и Streets of Rage, однако оказалась все же куда приличнее, нежели примитивный The Punisher для NES от Beam Software и LJM, вышедший несколькими годами ранее.



ФИЗИОНОМИЯ КАРАТЕЛЯ ЗА ПРОШЕДШИЕ ГОДЫ НИЧУТЬ НЕ ИЗМЕНИЛАСЬ.

ется, когда Каратель подходит к врагу поближе. Сразу же появляются две опции – убить гада на месте нажатием одной-единственной кнопки, либо схватить и использовать в качестве живого щита. В первом случае Каратель эффектно убьет гада при помощи рук и ног, либо имеющегося оружия. Видов таких «добиваний» достаточно много, и надоест они вам смогут лишь на десятом часу игры.

Схватив противника, можно прикриться им от пуль врагов, но это далеко не самый интересный вариант. Лучше бандита начать пытать – в самом что ни на есть прямом смысле этого слова. На выбор предлагается три стандартных варианта – немножко подушить противника, избить его, либо угрожать лишить жизни. В любом случае на экране появится специальная полоска «накала страстей» с желтым блоком посередине. Удерживая курсор в его пределах, вы мучаете противника «с пользой», то есть так, что ему достаточно больно, но при этом он все же не теряет способность говорить. Переборщили? Преступник умрет у вас на руках, так ничего и не сказав. Удалось расколоть? Теперь все зависит от того, кого именно вы отловили. Обычный панк попросту ничего не знает и вам бесполезен. Одно хорошо – каждый расколовшийся преступник пополняет шкалу жизни Карателя, посему удачный допрос – не пустая трата времени. «Знающие люди» обозначены черепом и их лучше всегда отлавливать живьем. Некоторые выдадут вам ценную для сюжета информацию (имя главного злодея на уровне, например), но геймер вполне может обойтись без нее. Другие покажут кратчайшую дорогу к следующей части уровня, либо объяснят, где найти мощную пушку – например, тот же огнемет. Что важно, любого бандита, раскололся он или нет, всегда можно убить с чистой совестью. Это негативно отразится разве что на очках, которые начисляются Карателю за правильные с его точки зрения действия.

Обычные пытки могут достаточно быстро надоест, однако по всей игре разбросано около 100 точек для «спецдопросов». Затащив в нужное место злодея и нажав на кнопку, вы активируете что-нибудь особенно жестокое. Например, в одном месте Каратель держит бандита на краю балкона и готовится сбросить его вниз, в другом – кладет голову гада под сверло станка и угрожает проделать симпатичную дырку в черепе. Многие пытки позаимствованы из оригинальных комиксов о Карателе, другие разработчики придумали сами; в любом случае, разочарованы вы не будете. Игровой процесс при всей своей зрелищности достаточно прост. Даже жестокость добавила бы игре не так много очков, не сопровождайся игра многочисленными диалогами. На русском языке. Вопрос

СВЫКНИТЕСЬ С МЫСЛЬЮ О ТОМ, ЧТО ЧЕТВЕРТЬ ВРЕМЕНИ ВЫ БУДЕТЕ НЕ УБИВАТЬ ПРЕСТУПНИКОВ, А ПЫТАТЬ ИХ.



КАРАТЕЛЬ ВСЕГДА МОЖЕТ ВЕРНУТЬСЯ НА УЖЕ ПРОЙДЕННЫЕ МИССИИ, ЧТОБЫ УЛУЧШИТЬ СВОЙ РЕЗУЛЬТАТ.





НЕ ПЫТАЙТЕСЬ ПОВТОРИТЬ ЭТО ДОМА! МОЖЕТЕ СЛУЧАЙНО УСТРОИТЬ ПОЖАР.

КЛУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Великолепный перевод, приличная графика, тщательно выдержанный стиль, зрелищные убийства и пытки.



Минусы:

Однообразный игровой процесс, не слишком интерактивное окружение.

СПЕЦПЯТКИ В THE PUNISHER ПОКАЗЫВАЮТСЯ БЕЗ КУПЮР, НО ВОТ ЗАВЕРШАЮЩИЕ ИХ УБИЙСТВА ПОДВЕРГЛИСЬ ЦЕНЗУРЕ.



о локализации консольных игр в этом номере разобран подробно (смотрите материал на странице 40), однако стоит отметить, что, не видя The Punisher в обоих вариантах – оригинальном и «нашем», – трудно понять, почему Velloc Impex так гордится своим переводом. Российская компания действительно не ошиблась, выбрав именно эту игру и вложив в нее немало средств. Достаточно средненькая английская озвучка заменена великолепной российской, где за каждого героя говорит человек, идеально подходящий на эту роль. И говорит именно то, что соответствует происходящему на экране. Текст, голос, тон – все правильно, все хорошо. Конечно, не обходится без мелких ляпов, пуристы наверняка отметят пару некорректно переведенных идиом, но это отнюдь не так важно. Локализаторы максимально адаптировали игру для наших геймеров, они даже пригласили настоящих зеков, чтобы те озвучивали американских бандитов. Решение во многом рекламного характера – на это удобно ссылаться в интервью и сочинять пресс-релизы с громкими названиями, но The Punisher в результате стал игрой, на которую интересно просто смотреть из-за плеча геймера. Или слушать, находясь в соседней комнате.

Помимо заскриптованных сценок во время прохождения очередного уровня и реплик бандитов, есть и полноценные сюжетные ролики. Сценарий The Punisher напоминает о Syphon Filter 3 – основное действие происходит через три недели после начала разборок Карателя с бандитами, и это разговор героя с двумя полицейскими, которые хотят засадить его за решетку. Они вспоминают о каждом «подвиге» сурового мстителя – и в этот момент он переносится в соответствующий эпизод игры. «Флэшбек» происходит, если угодно. По завершении уровня герой попадет в меню, где может просмотреть арсенал, проапгрейдить свои навыки или отправиться на следующую прогулку по уровню с бандитами. Любую миссию можно проходить заново; при этом вам выдадут оригинальные задания вроде «допросить 6 бандитов за 60 секунд». Не слишком интересно, но все равно стоит занести в плюсы. После завершения всей игры начинать ее по второму разу вряд ли захочется, но вот когда в гости зайдет знакомый – показать ему The Punisher будет очень полезно, так что пресловутой replayability сие чудо все же не обделено.

Как вы уже могли догадаться, дорогая редакция оценила The Punisher (он же «Каратель», у русской версии название двуязычное) по достоинству и горячо рекомендует. Не всем, разумеется, а лишь тем, кто сможет понять мрачный юмор игры и знает, что мучить забавных преступников – это одно, а насаживать кошку на ствол – это, извините, совсем другое. Таких среди наших читателей должно быть абсолютное большинство. Несмотря на всю жестокость, геймерам, не достигшим совершеннолетия, бояться нечего. Издательство THQ самые страшные сцены (человека давит прессом) сделало черно-белыми и показало издалека. Сексуальных сцен, коими изобилует та же GTA, нет. А уж матерные слова, встречающиеся относительно нечасто, современную молодежь покраснеть не заставят. Зато все аутентично: даже, наверное, старина Гоблин бы одобрил текст перевода. Если же слушать стоны бандитов желания нет, а хочется просто пострелять по живым мишеням, то игра может показаться, как и было сказано в начале, средненькой и незапоминающейся. Решайте сами, покупать или не покупать. ■

КАРАТЕЛЬ НАВЕРНЯКА БЫ ОЦЕНИЛ И ОДОБРИЛ ТАКУЮ ШТУКУ КАК КОНТРАЗАХВАТ ЗАЛОЖНИКОВ.

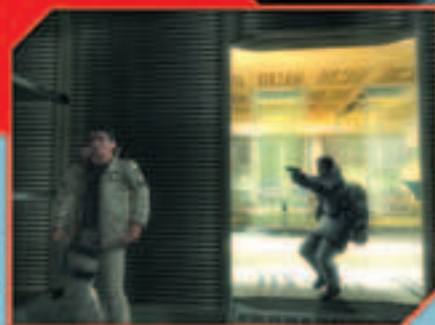


ГОРЬКИЙ ЗЕРО

2

в лучах ауроры

"Крепкий орешек" Николай Салибан
снова в работе
Захватывающий боевик в лучших
традициях тактического stealth-экшена!



© 2005 «Metropolis Software». 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/>



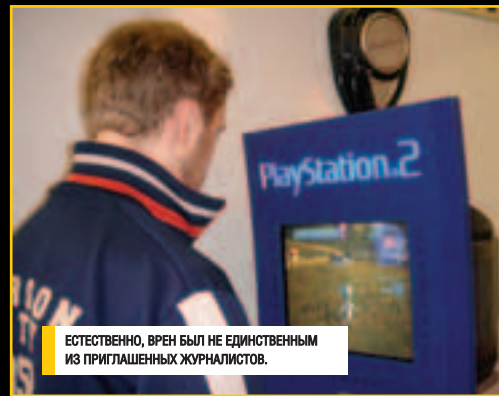
Презентация

Destroy All Humans!

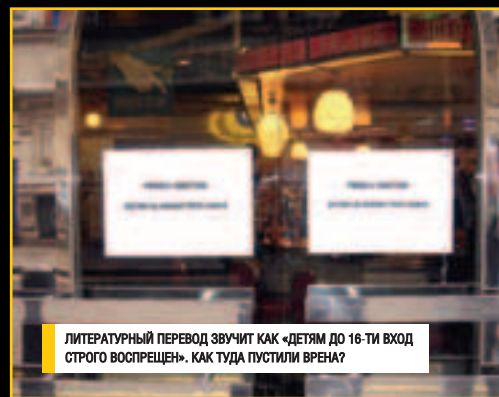
Восьмое марта, десять двадцать утра. Огни аэропорта остались далеко внизу, и лишь четырехчасовой полет отделял меня от столицы европейской игровой индустрии. Издательство THQ пригласило в Лондон журналистов со всего Старого Света, дабы представить им свой новый проект – Destroy All Humans! – в игральном виде, а заодно дать возможность побеседовать с разработчиками. Наш журнал не мог не откликнуться на этот зов.



ПОИГРАТЬ ВРЕНУ НЕ ДАЛИ, НО ОН ЗНАЛ, ЧТО ИСТИНА ГДЕ-ТО РЯДОМ. ОСТАЛОСЬ ЕЕ ТОЛЬКО НАЙТИ.



ЕСТЕСТВЕННО, ВРЕНУ БЫЛ НЕ ЕДИНСТВЕННЫМ ИЗ ПРИГЛАШЕННЫХ ЖУРНАЛИСТОВ.



ЛИТЕРАТУРНЫЙ ПЕРЕВОД ЗВУЧИТ КАК «ДЕТЯМ ДО 16-ТИ ВХОД СТРОГО ВОСПРЕЩЕНО». КАК ТУДА ПУСТИЛИ ВРЕНА?

Серьезные сомнения грызли мою душу в течение всего полета. В свое время анонс Destroy All Humans! привлек разве что необычным названием (затем поразившим до глубины души работников английского посольства в России...), но ни скриншоты, ни невнятные пресс-релизы не могли убедить в том, что игра заслуживает большего, чем двухполосный обзор и шесть баллов в графе «наша оценка». На Е3 была представлена в некотором смысле похожая игра – Under the Skin – которая привлекла внимание куда большее, а затем оказалась столь примитивной, что мы сочли ее недостойной рецензирования.

Истина открылась чуть позже, в маленьком уютном кафе под названием Ed's Easy Diner что на Rupert Street. С раннего утра работники THQ завезли туда плазменный экран, тестовую версию Xbox и два демонстрационных стенда PlayStation 2. По размаху

мероприятие вполне соответствовало небольшим презентациям отдельных игр, которые проводят российские издатели и дистрибьюторы; во многом оно даже уступало им. Однако два десятка журналистов приехали туда отнюдь не ради бесплатных гамбургеров и кока-колы. Выяснилось, что Destroy All Humans! в свое время рассматривался руководством THQ как очередной проходной проект, который должен был лишь заполнить пустое место в линейке релизов. Но Pandemic Australia постаралась на славу, и после демонстрации первой рабочей версии отношение к проекту изменилось. Теперь это одна из самых важных для THQ игр, и, смею заверить, компания будет активно раскручивать ее на ближайшей Е3.

Обещанных разработчиков из Австралии доставить, видимо, не удалось, но любопытство прессы с блеском удовлетворил Дерек Прауд, менеджер этого проекта в THQ. Переодевшись в агента секретной

организации Majestic (представьте себе героев Men in Black), он то ошарашивал журналистов своим холодным тоном а-ля агент Смит, то угрожал им настоящим инопланетным бластером, а под конец признался, что совсем не хотел корчить из себя актера, но, увы, таков его долг перед компанией. Настроив тружеников пера и фотоаппарата на нужный лад, он запустил игру и показал около десятка различных уровней, каждый из которых наилучшим образом демонстрировал ту или иную особенность геймплея. Через час-полтора журналисты узнали об игре практически все, а небольшие неясности окончательно исчезли после личных бесед с Дерекком. Раскрывать все секреты Destroy All Humans! прямо сейчас я не буду – ждите следующий номер и тамошнюю рубрику «Хит?!». Пока же изучайте мини-интервью на соседней полосе. Destroy All Humans! поступит в продажу нынешним летом, и это будет куда более интересная игра, чем представлялось нам ранее. ■



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



МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА DESTROY ALL HUMANS ДЕРЕК ПРАУД

Наигравшись в агента по борьбе со вторжением межгалактических матриц, вдоволь постреляв в собравшуюся прессу из прототипного аннигилятора, господин Дерек Прауд любезно согласился ответить на наши вопросы.

? Расскажите, пожалуйста, о команде, которая непосредственно занимается игрой. Имеет ли она какое-то отношение к людям, ответственным за недавний хит *Mercenaries*?

Нет, эта игра – проект *Pandemic Australia*. Это новое подразделение *Pandemic Studios*, не так давно сформированное нами в Австралии. *Destroy All Humans!* – ее первая игра.

? Наверняка сотрудники *Pandemic Australia* – не новички в индустрии. Можете ли вы назвать какие-нибудь проекты, над которыми они ранее работали, в рамках других компаний?

Да, конечно. Большая их часть – опытные люди. Сейчас подумаю... Наверняка вам знаком сериал *Trainz* – это их работа. Также они делали *Ty the Tasmanian Tiger*. Кажется, кто-то из разработчиков имеет отношение к компьютерной игре *Dark Reign*.

? Движок *Destroy All Humans!* написан ими с нуля, либо используется какой-то общий с другими проектами *Pandemic*?

Это абсолютно новый проект. Хотя, конечно, он тоже использует физическую модель *Havok 2*, чтобы добиться максимальной реалистичности.

? Сейчас нам была продемонстрирована версия для Xbox, и она выглядела великолепно. А как обстоят дела с PlayStation 2? Не потеряются ли часть привлекательности при портировании?

На PlayStation 2 выйдет ровно такая же игра, одновременно с версией для Xbox. Некоторые отличия будут, но это лишь незначительные графические эффекты.

? Во время демонстрации я обратил внимание на то, что летающая тарелка не способна подниматься или опускаться по желанию игрока. Это ограничено связано с возможностями движка или же это требование геймплея?

Мы специально упростили маневрирование в воздухе, чтобы геймер не чувствовал себя дезориентированным. Ему достаточно передвигаться в одной плоскости и одновременно управлять прицелом орудий летающей тарелки.

? Насколько я понял, у вас все противники в разных миссиях располагаются на земле и стрелять из летающей тарелки можно только вниз. Будут ли враги располагать самолетами или вертолетами на более поздних уровнях?

Герою угрожает опасность в основном на земле. Однако будет она и в воздухе, но это не совсем то, что вы ожидаете. Справиться вам помогут не пушки, а нечто другое. Пока что это секрет, извините.

? Возможности героя «в пошем порядке» очень похожи на то, что мы видели в *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*, вы согласны?

Да, это так. Но работа над *Destroy All Humans!* началась задолго до релиза *Psi-Ops*, так что нам просто пришлось в голову те же идеи, что и ребятам из *Midway*. И в итоге у нас получится совсем другая по духу игра.

? Тема инопланетян почему-то стала популярной в последнее время. Достаточно вспомнить об *Area 51*, где герой, кстати, тоже умеет пользоваться паранормальными способ-

ностями. Скажите, какие фильмы или, возможно, игры вдохновили вас на *Destroy All Humans!*

Знаете, мне сложно выделить что-то одно. Вся мифология поклонников НЛО, старые и новые кинофильмы – все это привело нас к идее создания такой игры. И будет отражено в ее сюжете, в диалогах.

? По своему духу *Destroy All Humans!* очень похожа на «Марс атакует!» Тима Бертона, но находите?

Разумеется! Но в том фильме было показано масштабное вторжение инопланетян, а наш герой всего лишь один, и он подвергается большой опасности. Ему нужно спасти своего брата, а заодно и всю свою цивилизацию. Люди знают о нем и готовы противостоять всей мощью своего оружия.

? Сможет ли пришелец справиться с ними?

Смеется. Да, конечно. Если победит последнего босса. А это, как я уже говорил на презентации, президент Соединенных Штатов Америки собственной персоной. ■



ДЕРЕК ПРАУД СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ – ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ ЗАДУМАЛ УНИЧТОЖИТЬ ВСЕХ ЛЮДЕЙ.



ПОПОЗИРОВАТЬ ПЕРЕД КАМЕРОЙ С МЕГАБЛАСТЕРОМ В РУКАХ ХОТЕЛИ МНОГИЕ.



ВРЕН И АГЕНТ D. ЗНАЮТ ВСЕ ОБ ИНОПЛАНЕТЯНАХ И ИХ КОВАРНЫХ ПЛАНАХ ПО ЗАХВАТУ ЗЕМЛИ.

Electronic Arts взялась за
святыню гангстерского
кинематографа,
эпос Ф. Ф. Coppola
«Крестный отец»



ПЕРЕД ВАМИ ИГРОВОЕ
ВОПЛОЩЕНИЕ МАРЛОНА БРАНДО,
ИСПОЛНИВШЕГО В КИНОТРИЛОГИИ
РОЛЬ ДОНА ВИТО КОРЛЕОНЕ.

The Godfather



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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, PSP, PC
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	EA Redwood Shores
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	октябрь 2005 года (США), осень 2005 года (Европа)

■ ОНЛАЙН:	
http://www.eagames.com/official/godfather/godfather/us/index.jsp	

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

Машина Electronic Arts была обречена на монументальный жест в виде вбрасывания своей пары центов (ладно, пусть будет «миллионов долларов») в эскалацию жанра «беспредел в городе» с выкатыванием на люди собственного клона Grand Theft Auto. Дабы хоть как-то потеснить рыночные позиции де-тища Rockstar, нужна очень серьезная заявка, иначе пропадает всякий смысл братья за подобное дело. В EA это отлично понимали, отслюнявливая длинный килобакс Paramount Pictures и Viacom Consumer Products за право пользования семьей Корлеоне со всеми ее лошадиными головами.

Трижды оscarоносная экранизация романа Марио Пьюзо, выполненная Фрэнсисом Фордом Coppola, занимает в рейтинге авторитетного киносайта IMDb позицию лучшего фильма всех времен и народов. Кто-то полагает летопись мафиозного клана Корлеоне романтизирующей гангстеров, кто-то возмущается уровнем экранного насилия, но в целом мировая общественность имеет сказать примерно следующее: «Крестный отец» — это вершина, эталон, столп жанра, после которого все фильмы о мафии выглядят как минимум неумелыми под-

ражаниями, а чаще — бездарными поделками, эксплуатирующими тему, раз и навсегда закрытую Coppola и плеядой снявшихся у него артистов, среди которых — покойный Марлон Брандо (дон Вито Корлеоне), Аль Пачино (Майкл Корлеоне, младший сын дона), Джеймс Каан (Сонни, старший сын) и Роберт Дюваль (консьерье Том Хейген). Ничуть не уступающий оригиналу сиквел внес первый «Оскар» в копилку Роберта Де Ниро, сыгравшего молодого дона Вито. «Крестный отец» среди гангстерских эпосов выделяется примерно так же, как «Звездные войны» Лукаса — среди эпосов научно-фантастических, и «Властелин колец» Джексона — среди фэнтезийных саг. Лакомый кусок для лицензирования, как ни верти. А нынешний статус EA позволяет компании делать киностудиям предложения, от которых те не в состоянии отказаться.

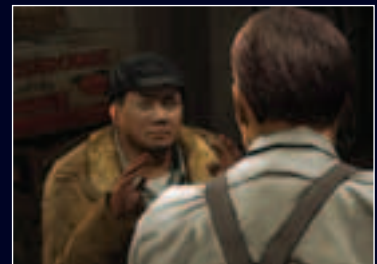
«НИЧЕГО ЛИЧНОГО, ЭТО ПРОСТО БИЗНЕС»

Заполучив в свое распоряжение наследство дона Вито, функционеры Electronic Arts послали в частный архив Coppola верхушку команды разработчиков, вдохновившихся там по самое некуда и по возвращении спроецировавших впитанное на подопечных.

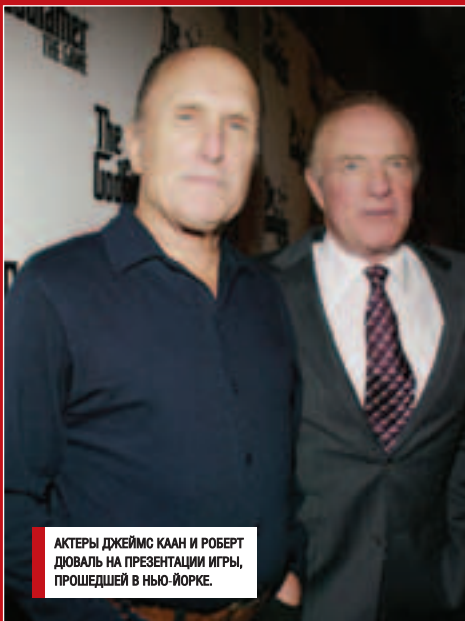


«ПОСТАНОВОЧНЫЕ» КАДРЫ ВЫГЛЯДЯТ ОЧЕНЬ МИЛО, НО НАСКОЛЬКО ОНИ СООТВЕТСТВУЮТ РЕАЛЬНОЙ ГРАФИКЕ?

EA делает киностудиям предложения, от которых те не в состоянии отказаться.



ВОПРОС РЕПУТАЦИИ



АКТЕРЫ ДЖЕЙМС КААН И РОБЕРТ ДЮВАЛЬ НА ПРЕЗЕНТАЦИИ ИГРЫ, ПРОШЕДШЕЙ В НЬЮ-ЙОРКЕ.

Своим видением проекта делится исполнительный продюсер Дэвид Де Мартини (David De Matini), в свое время трудившийся над Tiger Woods PGA Tour Golf, NASCAR, NCAA и Knockout Kings.

В.: Создатели фильма пошли навстречу коллективу разработчиков, предоставив доступ к ценным материалам съемочного периода «Крестного отца», не так ли?

О.: Мы сразу начали плотно сотрудничать с Viacom и Paramount, это прекрасные партнеры. Фрэнсис Форд Coppola отказался от непосредственного участия в проекте, но пригласил нас в библиотеку своего имения, где собрано множество бесценных документов со съемок всех трех картин. Это наброски костюмов и декораций, промежуточные варианты сценария, которые легли в основу нашей работы.

В.: По вашему мнению, современные геймеры хорошо знакомы с «Крестным отцом»?

О.: Знаете, это и не важно. Главное, что они слышали о «Крестном отце». Сейчас объясню, что я имею в виду. Однажды мы проводили исследование предпочтений скандинавских игровых журналистов, это ребята лет по 16-19. Мы обсуждали вы-

дающиеся проекты, и все они твердили: «GoldenEye на Nintendo 64 — одна из лучших игр в истории индустрии!». Я и говорю: «Ребята, поднимите руку, у кого из вас была N64?». Ни одна рука не поднимается. «А кто сам играл в GoldenEye на N64?». Тянут руки несколько человек, хорошо если половина от общего числа. Видите, насколько хороша репутация этой игры? Фильм «Крестный отец» тоже обладает прекрасной репутацией.

В.: Расскажите об игровом воплощении Нью-Йорка, насколько город правдоподобен?

О.: Мы используем слегка уменьшенную модель города. Площадь доступных игроку районов заметно ниже по сравнению с тем, что представлял собой город в середине XX века. Никто не собирался «брать масштабом», команда не видит большого смысла в моделировании сотен квадратных миль территории. Куда разумнее было сконцентрироваться на воссоздании ключевых локаций, важных для развития сюжета. В The Godfather нет особой необходимости в угоне машины и бесцельном катании по улицам — тем более что в 1945 году бензин еще выдавался по специальным карточкам, и топливо старались экономить.

ХИТ? ХИТ?



АВТОМОБИЛЬНЫХ ПОГОНЬ ОБЕЩАНО НЕ ТАК УЖ МНОГО, НО ИСКЛЮЧАТЬ ИХ ИЗ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА НИКОТО НЕ ДУМАЕТ.



Параллельно отдельная группа осадила престарелого Брандо с тем, чтобы тот записал ряд монологов дона для будущего проекта. Судя по всему, реплики в игровой версии «Крестного отца» – последняя публичная работа актера, выполненная им перед смертью в июле прошлого года. Джеймса Каана и Роберта Дювала также привлекли к записи аудиосопровождения: в противовес отсутствию героя Аль Пачино (карманы EA не безграничны), их персонажи в игре взаимодействуют с вымышленным героем, чью кепку придется напялить игрокам. Оный безымянный персонаж, облик которого генерится в патентованной системе из Tiger Woods PGA Tour и The Sims,

вбрасывается в Нью-Йорк 1945 года, где ему предстоит провертеться десять лет, словом и делом зарабатывая уважение преступных элементов. При хорошем раскладе к 1955-му можно стать доном, подмяв под себя клан Корлеоне, при наилучшем – за получить контроль над всеми пятью мафиозными семьями. Mafia в чистом виде, ну так авторы Mafia «Крестным отцом» и вдохновлялись. В Mafia, впрочем, не было ни Брандо, ни легендарной сцены расстрела Сонни в будке на шоссе, ни памятного саундтрека от Нино Рота – EA же тщательно переносит в игру атрибутику знаменитой серии, резонно рассчитывая на интерес кинолюбителей.

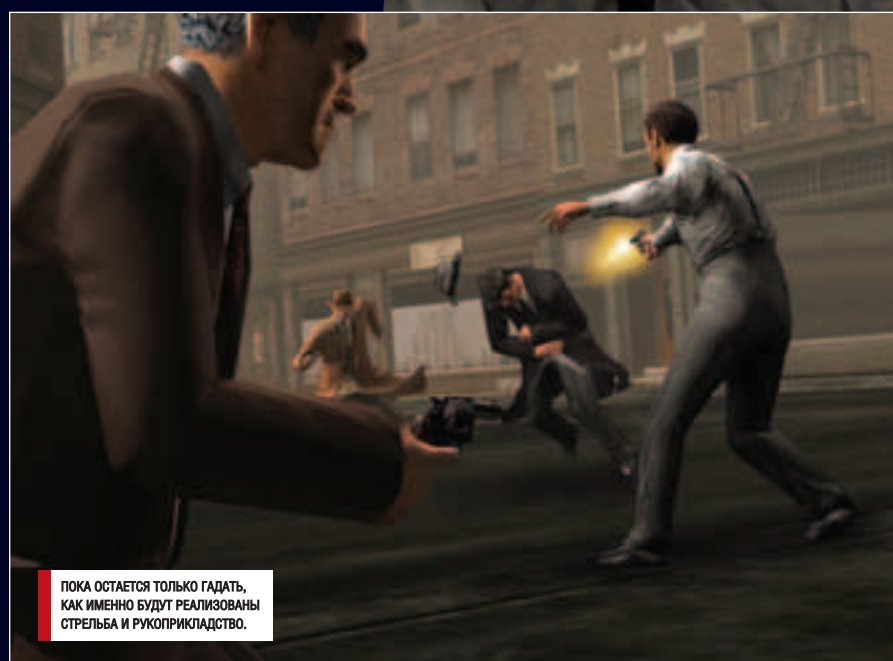
«НА СИЦИЛИИ ЖЕНЩИНЫ ОПАСНЕЕ РУЖЕЙ»

За десятилетие, отведенное на развитие игрового сюжета, облик главгероя меняется соответственно образу жизни (кивок в стан Молине с его Fable), а геймплей, по словам разработчиков, примерно на 80% состоит из пешего действия, на автомобильные погони со стрельбой приходится оставшиеся 20%. Сценарная составляющая игры вертится вокруг сюжета фильма, то пересекаясь с событиями картины, то удаляясь на необходимую для развития персонажа дистанцию. Повлиять на действие ключевых моментов ленты нельзя: Сонни, к примеру, нашпиговуют пулями в преслову-

ПРОЦЕСС ПЕРЕДАЧИ ВЗЯТКИ ДОЛЖНОСТНОМУ ЛИЦУ, НАХОДЯЩЕМУСЯ ПРИ ИСПОЛНЕНИИ СЛУЖЕБНЫХ ОБЯЗАННОСТЕЙ.



РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ЗРЯ КОРПЕЛИ В АРХИВАХ, ВНИМАТЕЛЬНО ИЗУЧАЯ ОБЛИК НЬЮ-ЙОРКА ТОЙ ПОРЫ.



ПОКА ОСТАЕТСЯ ТОЛЬКО ГАДАТЬ, КАК ИМЕННО БУДУТ РЕАЛИЗОВАНЫ СТРЕЛЬБА И РУКОПРИКЛАДСТВО.

БАНДИТ ДОЛЖЕН БЫТЬ ЛИЧНОСТЬЮ



ИНТЕРЕСНО, НАСКОЛЬКО СЛУЧАЙНО ВНЕШНЕЕ СХОДСТВО ГЛАВНОГО ГЕРОЯ С АКТЕРОМ ЛЕОНАРДО ДИКАПРИО?



Кое-какие комментарии прозвучали из уст Филипа Кэмпбела (Philip Campbell), режиссера игры:

В.: Игра, судя по всему, будет гораздо сильнее ориентирована на действие, нежели фильм?
О.: Цель — стать доном, главой преступного картеля. Если носиться по городу и палить из всех стволов, это ни к чему хорошему не приведет — вашего героя просто-напросто упокоят «превосходящие силы противника». Путь к финалу игры — это путь интриг, коварства, тайных союзов и предательства.

В.: Какой возрастной рейтинг получит игра?
О.: Этот вопрос в компетенции ESRB. Мы делаем игру, максимально соответствующую духу оригинального произведения.

В.: Если отвлечься от громкой лицензии, какие уникальные черты отличают проект от других игр аналогичной направленности?
О.: Мы не хотим выбрасывать на рынок очередные покатушки со стрельбой, нас интересует

интерактивность, общение персонажей, инновации в области механики. Мы создаем сообщество героев, обладающих памятью, способных оценить последствия своих действий.

В.: Другие мафиозные семьи — единственные противники игрока?
О.: В то время, помимо итальянских преступных группировок, в Нью-Йорке существовала малочисленная китайская мафия, свои группировки были у ирландцев. Но мы изначально не хотели создавать многонациональное криминальное сообщество, важен был сугубо итальянский колорит. Речь идет о «Крестном отце», а не о «Бандах Нью-Йорка». Впрочем, есть такая вещь, как коррупция. Полиция, ФБР — там служили как честные люди, так и нечистые на руку, это будет отражено в игре. Очень не хотелось, чтобы полиция была эдакой третьей силой, уровень агрессии которой символизируют пять звездочек, ну, вы понимаете. Полицейский, как и бандит, в первую очередь должен быть личностью.



той будке вне зависимости от линии поведения игрока, но вот предугадать момент появления этого эпизода будет нелегко. Основной козырь создателей, о котором они упоминают при любом удобном случае, — память персонажей. «В других похожих играх вы можете ударить прохожего, отбежать за угол, вернуться, и этот самый прохожий зашагает к вам, как ни в чем не бывало, — отмечает Дэвид Де Мартини, исполнительный продюсер The Godfather, — а у нас все герои обладают памятью, они фиксируют действия игрока

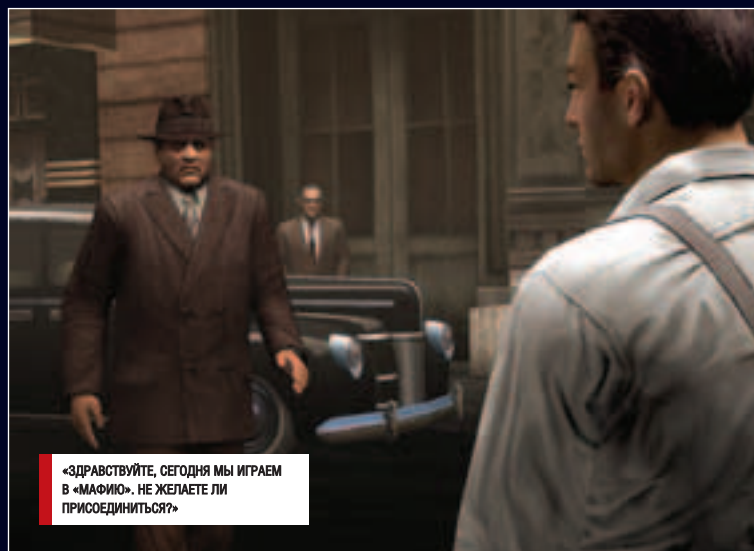
и реагируют на них даже через большой период времени. Если вы обидели кроткую сицилийскую женщину, она может затаить на вас зло и вырастить сына, который в результате вас застрелит». Потенциально данная система очень интересна, однако оценить ее реализацию журналистам пока не позволили: состоявшаяся в феврале пышная презентация проекта оказалась на редкость скудна в отношении деталей геймплея; игровое видео практически не показывали, речи о каком-либо плейтесте даже не шло. Продемон-

стрированные ролики убеждают в умении творческой группы перенести атмосферу фильма с большого экрана на маленький (слегка «резиновые» CG-модели персонажей, правда, выглядят заметно слабее лучших образцов от Square Enix, оставаясь где-то на уровне игрового сериала о Бонде от той же EA), но подробной информации об игровой механике, структуре, режимах и моделях управления мы так и не получили. Замираем в ожидании майской выставки E3, где компания планирует представить игральную версию.

Игровое видео практически не показывали, речи о каком-либо плейтесте даже не шло.



ДОН ВИТО ДЕЛАЕТ ВАШЕМУ ГЕРОЮ ПРЕДЛОЖЕНИЕ, ОТ КОТОРОГО ТОТ НЕ СМОЖЕТ ОТКАЗАТЬСЯ. КЛАССИКА ЖАНРА!



«ЗДРАВСТВУЙТЕ, СЕГОДНЯ МЫ ИГРАЕМ В «МАФИО». НЕ ЖЕЛАЕТЕ ЛИ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ?»

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



МОЖНО ЛИ БУДЕТ ПАДАТЬ НА ПОЛ ПРИ МАЛЕЙШИХ ПРИЗНАКАХ СТРЕЛБЫ? ХОРОШИЙ ВОПРОС. ЖАЛЬ, ОТВЕТА ДО ЕЗ МЫ НЕ ДОЖДЕМСЯ.

НЕСМОТРЯ НА ПОРТРЕТНОЕ СХОДСТВО, МОДЕЛИ АКТЕРОВ В ВИДЕОСТАВКАХ ВЫГЛЯДЯТ КАК-ТО КУКОЛЬНО. ОЧЕВИДНО, ЭТО СЛЕДСТВИЕ НЕДОСТАТОЧНОЙ ПРОРАБОТКИ ДВИЖЕНИЙ, ОТРЕХИ АНИМАЦИИ. ВРЯД ЛИ ЭТО ПОПРАВЯТ К ВЫХОДУ ИГРЫ.



«Правьте городом с помощью своих подручных, накапливая вес в обществе и уважение сограждан...»

«НИКОГДА НЕ ПОЗВОЛЯЙ ПОСТОРОННИМ ЗНАТЬ, О ЧЕМ ТЫ ДУМАЕШЬ»

Вопросов пока явно больше, чем ответов. Любопытно, насколько свободным окажется геймплей, как активно будут использоваться скриптовые элементы. Фраза «Правьте городом с помощью своих подручных, накапливая вес в

обществе и уважение сограждан» звучит многообещающе и, к сожалению, крайне туманно. Авторы избегают прямо перечислять выгодные отличия от Mafia, GTA, The Getaway или True Crime: Streets of LA. Разговор постоянно сбивается на фамилию Корлеоне, саундтрек Рота и отрезанные лошадиные головы. Надежду на то, что им

удастся адаптировать в игровой формат фильм, который, строго говоря, не очень-то подходит для «игроизации» (экшн-эпизоды занимают в «Крестном отце» далеко не первое место), сотрудники Electronic Arts в наше большое редакционное сердце все-таки заронили, а вот как дальше пойдут дела – гадать не возьмемся. ■

ТРИ ФИЛЬМА О СЕМЬЕ КОРЛЕОНЕ

Первый фильм Копполы, увидев свет в 1972 году, шокировал Америку и моментально ввел моду на гангстерское кино. Вышедшее через два года продолжение оказалось ничуть не хуже оригинала (шесть «Оскаров» и третье место «народном» в списке лучших фильмов на IMDb.com). Третья картина, хоть и уступает первым двум, стала достойным завешением саги.



СЕРЕДИНА Сороковых. Нью-Йоркский квартал «Маленькая Италия», где разворачивается часть действия «Крестного отца».

ВАМ НУЖНА МНОГОЗАДАЧНОСТЬ



КОМТЕК ОЛИМП ЗЕВС



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



КОМТЕК сеть компьютерных супермаркетов

www.komtek.ru

г. Иркутск, ул. Грязнова, 1

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

г. Братск, ул. Крупской, 35

г. Улан-Удэ, ул. Ленина, 30а

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

(3952) 258-338

(3951) 565-656

(3953) 421-220

(3012) 210-010

(3912) 343-509



Падение в
глубины сна,
или Путешествие
продолжается

В THE LONGEST JOURNEY МЕНЯЕТСЯ
ГЕРОИНЯ. ТЕПЕРЬ МЫ БУДЕМ ИГРАТЬ ЗА
ДЕВУШКУ СО СТРАННЫМИ ИМЕНЕМ ЗОЕ.



Dreamfall:

The Longest Journey



Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Funcom
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Funcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.dreamfall.com>

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



ОСВЕЩЕНИЕ, ТЕНИ, СКЕЛЕТНАЯ АНИМАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ... ВРЯД ЛИ СОЗДАТЕЛИ THE LONGEST JOURNEY ПРЕДПОЛАГАЛИ, ЧТО ЧЕРЕЗ ПЯТЬ ЛЕТ НА ТАКИХ ДВИЖКАХ БУДУТ ДЕЛАТЬ АДВЕНЧУРЫ.

Давным-давно, в далеком 2000 году, норвежская компания Funcom (название которой тогда еще не ассоциировалась с Anarchy Online) выпустила классическую point-n-click адвенчуру под названием The Longest Journey.

Трогательная сказка про девочку по имени Эйприл, путешествующую между Старком, миром техники, и

Аркадией, царством волшебства, была тепло принята публикой... но продолжения мы так и не дождались – Funcom с головой ушла в модный киберпанковский онлайн. С тех пор прошло пять лет – немалый срок, а по меркам игровой индустрии – практически вечность. И вот Рагнар Торнквист, создатель «Самого долгого путешествия», заявляет о намерении сделать продолжение старого хита. Поклонники

жанра затаили дыхание и жадно ловят каждое слово гуру. Правда, сиквел оказывается вроде как и не совсем сиквелом. Эпоха point-n-click адвенчур закончилась, рынок требует новых кинематографических игр. Так что Dreamfall, судя по всему, ожидает та же судьба, что и The Broken Sword – отход от квестовых канонов в сторону экшна, аркадных вставок, перестрелок, драк и обязательных stealth-миссий. Сам

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

О Dreamfall и его героях рассказывает сам Рагнар Торнквист: «Зое живет в Касабланке вдвоем с отцом Габриелем. Время действия – 2219 год. Она на распутье, не знает, что делать и как ей нужно жить, убивает время и умирает от скуки. Вы начинаете игру, и на героиню валятся неприятности: пропадает ее бывший парень, и Зое первый раз в жизни приходится принимать самостоятельные решения, думать своей головой – и она меняется. В этом вся идея The Longest Journey. Сюжет начинается с очень личных поисков друга – и заканчивается борьбой за судьбу нескольких миров. Конечно, одним развитием персонажа дело не ограничивается, вообще некорректно называть Dreamfall обычной адвенчурой. В игре всего понемножку: есть и экшн-кусочки, и немного stealth, и свойственные классическим квестам головоломки. Только так можно создать игру, в которой вы будете по-настоящему сопереживать главному герою».

ЭЙПРИЛ ИЗ МИЛОЙ ДЕВУШКИ ПРЕВРАТИЛАСЬ В СНЕЖНУЮ КОРОЛЕВУ. НА ЧЬЕЙ ОНА СТОРОНЕ?

На всех мониторах она видит загадочные фотографии, и таинственные голоса зовут к ней...

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

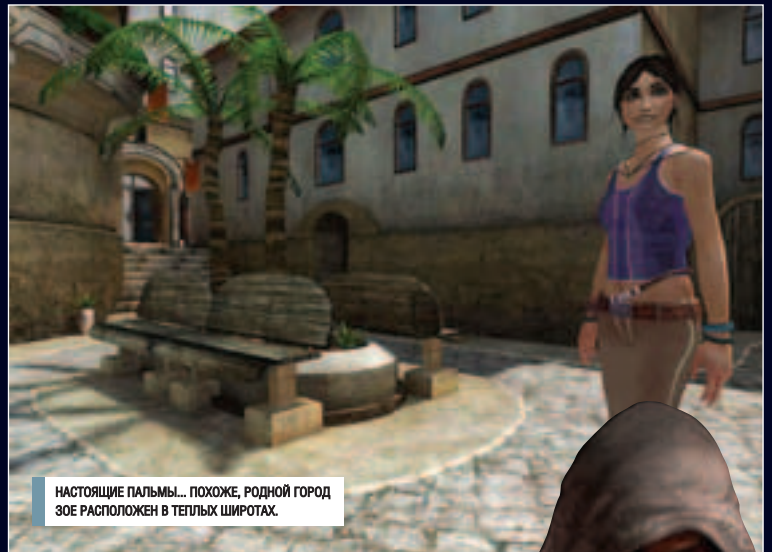
Норвежская компания Funcom известна ролевикам как разработчик киберпанковской MMORPG Anarchy Online, а любители адвенчур ассоциируют ее название с The Longest Journey. Между тем Funcom далеко не новичок в индустрии – с 1993 года компания регулярно выпускает игры, о которых мало кто знает. На сегодняшний день на счету Funcom более 20 игр, включая множество авто- и мотогонок, несколько платформеров, игры по кинолицензиям («Сердце дракона», «Каспер», «Покахонтас»).



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



АРКАДИЯ ВСЕГДА СЛАВИЛАСЬ УДИВИТЕЛЬНО КРАСИВЫМИ ПЕЙЗАЖАМИ. ТЕПЕРЬ – В ПОЛНОМ 3D!



НАСТОЯЩИЕ ПАЛЬМЫ... ПОХОЖЕ, РОДНОЙ ГОРОД ЗОЕ РАСПОЛОЖЕН В ТЕПЛЫХ ШИРОТАХ.

Торнквист в своих выступлениях пока предпочитает обходить жанровый вопрос стороной, ограничиваясь общими замечаниями, что «играть в Dreamfall будет так же увлекательно, как смотреть первосортный триллер».

ГЛОБАЛЬНОЕ ОБНОВЛЕНИЕ

Что касается сюжета, то и здесь не удастся назвать Dreamfall прямым продолжением «Путешествия». Новые события происходят спустя десять лет после завершения первой части игры, да и героиня в новой игре совсем другая, хотя и не лишённая сходства с Эйприл. Итак, в главной роли – Зое (Зоя?) Кастилло, молодая энергичная девушка, обитательница технологичного Старка, только что бросившая учёбу в университете и пока ещё – как и Эйприл – не нашедшая себя во взрослой жизни. С Зое – как и с Эйприл – начинают происходить

странные события, на всех компьютерных мониторах и экранах телевизоров она видит загадочные черно-белые фотографии, и таинственные голоса зывают к ней. Дальнейший сюжет разработчики предпочитают пока не афишировать, но из материалов, показанных на E3, GDC и прочих выставках, уже сейчас ясно, что миру техники и царству фантазии опять грозит смертельная опасность и что Зое выступит в роли разоблачителя коварных заговоров и спасителя двух измерений. А возможно, и трёх – помимо знакомых Аркадии и Старка, на этот раз мы сможем побывать в загадочном новом мире с мрачным названием Зима. В отличие от The Longest Journey, управлять Зое мы будем только половину игры. Помимо нее, нам дадут поиграть за сурового аркадийского наемника по имени Киан, а также – сюрприз! – за Эйприл

Райан, которая стала на десять лет старше и лет этак на сто циничнее. Судя по всему, сначала сюжетные линии Зое, Киана и Эйприл будут развиваться независимо, но со временем их пути пересекутся.

ВОЗРОЖДЕНИЕ ЖАНРА

Что же до игровой механики, то разработчики уверены, что именно древние клише и нелепые условности привели авантюры на грань вымирания, и стоит только избавиться от штампов, и жанр немедленно оживет. Для борьбы с артефактами прошлого выработаны новейшие технологии. Например, для искоренения ненавистного пиксельхантинга предлагается чудо-изобретение под названием «фокус-поле». Как яркий



ВОЗВРАЩЕНИЕ ЗАТЕРЯННЫХ ВИКИНГОВ

Каждый из трех главных персонажей игры обладает своими уникальными умениями. Голова Зое забита остатками университетских знаний, Киан отлично владеет мечом и сохраняет спокойствие в самой критической ситуации, а Эйприл разговаривает на древних языках и разбирается в мистических обрядах и ритуалах. Правильно используя навыки каждого из героев, мы сможем наиболее эффективно решить все пазлы... эээ... в смысле, проблемы!



Dreamfall: The Longest Journey

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



НА ЛИЦЕ У МОНСТРА НАПИСАНО НЕДОУМЕНИЕ – С КАКИХ ЭТО ПОР В АДВЕНЧУРАХ НА ВОДЕ ВИДНЫ ОТРАЖЕНИЯ?



ВОЗМОЖНО, ЭТО И ЕСТЬ ЗАГАДОЧНЫЙ НОВЫЙ МИР С ГОВОРЯЩИМ НАЗВАНИЕМ ЗИМА?

СРОЧНО В НОМЕР! ПЕРВЫЕ СВЕДЕНИЯ ОБ ИНТЕРФЕЙСЕ

Несмотря на уверения разработчиков, что интерфейс в игре будет совсем незаметным, на свежих скриншотах мы видим, как обстоит дело в реальности. Стоит подсветить тот или иной объект при помощи фокус-поля, как на экране всплывает радиальное меню, подробно перечисляющее все действия, которые нам позволено совершить с выбранным объектом. В диалогах, судя по всему, будет использован похожий прием – игрок выбирает из меню только общее направление беседы, после чего с интересом наблюдает за ходом разговора, надеясь, что персонаж правильно поймет команду.



В ЗИМЕ ХОЛОДНО – ВСЕ ГЕРОИ СПЕШНО ПЕРЕШЛИ НА ЗИМНЮЮ ФОРМУ ОДЕЖДЫ.



КАКАЯ ФИГУРА... Я ХОТЕЛ СКАЗАТЬ, КАКАЯ ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ ДЕТАЛИЗАЦИЯ ОБСТАНОВКИ В ПОМЕЩЕНИЯХ!

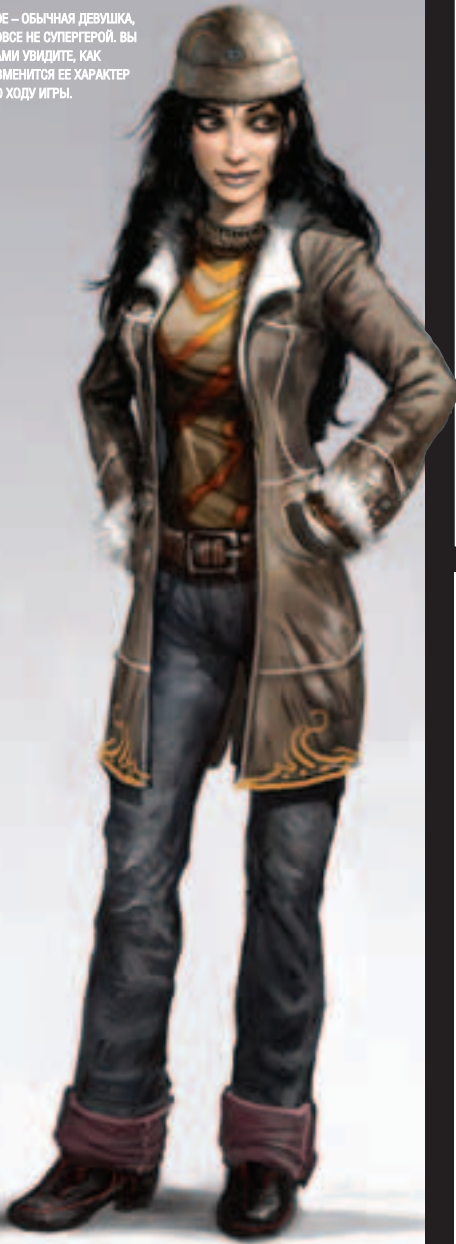
фонарик, оно подсвечивает поле зрения героини, и все объекты, попавшие в освещенную зону, тут же становятся доступны по легкому щелчку кнопки. Противоестественные задачки в стиле «обойди сто локаций, чтобы найти ключ во-о-он от той фанерной двери» также отменяются. Зое отлично обходится без ключа, выбивая упомянутую дверь ногой. Рассказывая о дизайне игры, Рагнар Торнквист даже не употребляет слов «загадки» или «пазлы» – он говорит о проблемах,

которые встают перед персонажами и которые нам необходимо будет одолеть. Очень, очень правильный подход. Проблемы в Dreamfall разрешаются не только уместным использованием предметов из инвентаря, но и массой других способов. В роликах из игры мы видим, как герои бесшумно прокрадываются мимо монстров, скачут по громадным вращающимся колесам и сражаются с вооруженными противниками. Как именно это все реализовано в

плане управления, пока сказать сложно, но разработчики божатся, что никаких встроенных мини-игр они не допустят и молниеносная реакция для успешного прохождения не понадобится. Чтобы обеспечить максимальное погружение в игру, авторы пошли на еще один смелый шаг – с экрана полностью удалены все признаки интерфейса. Никаких иконок, никаких меню, никаких преград между нами и игровым миром. Все интеракции производятся посредством фокус-поля.

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

ЗОЕ – ОБЫЧНАЯ ДЕВУШКА, ВОВСЕ НЕ СУПЕРТЕРОЙ. ВЫ САМИ УВИДИТЕ, КАК ИЗМЕНИТСЯ ЕЕ ХАРАКТЕР ПО ХОДУ ИГРЫ.



СУДЯ ПО ЗЛОВЕЩЕМУ СВЕЧЕНИЮ В ЛАДОНЯХ ГЕРОИНИ, КРАСАВИЦА ВЛАДЕЕТ БОЕВОЙ МАГИЕЙ.

Возникают, правда, некоторые опасения, что такой подход может сделать геймплей более примитивным... но с другой стороны, пятнадцать лет назад нас уже пугали, что мышиный point-n-click погубит жанр, и ничего, все живы.

ВСЕ РАДИ ИГРЫ

С той же целью – для более глубокого погружения в геймплей – было решено отказаться от сюжетных видеовставок. Вместо них используются обычные сценки на игровом движке, причем игрок в это время продолжает управлять персонажем. Решение достаточно спорное – нечто подобное мы уже видели в Half-Life 2, и в итоге там все сводилось к терпеливому ожиданию, когда же сценка закончится и нам дадут поиграть дальше. Впрочем, Торнквист обещает, что, к примеру, когда квартиру Зое штурмует поли-

ция, мы сможем спрятаться в ванной, выпрыгнуть в окно, или выйти с поднятыми руками. Если в самом деле все сюжетные сценки будут настолько интерактивными – почет и уважение Funcom! Если же обещанной интерактивности не будет... хм, старые-добрые видеовставки по крайней мере можно было пропустить...

Помимо интерактивных сценок, в развитии сюжета будут принимать активное участие NPC. Их в игре будет около пятидесяти, и у каждого за паузой будет огромное, ветвистое дерево диалогов. Общий объем текста в Dreamfall неизвестен, но разработчики утверждают, что он не уступит первой части игры. Все реплики, до последнего слова, будут профессионально озвучены. Про качество озвучки пока что говорить рано, но хочется верить, что она будет выполнена на

том же высочайшем уровне, что и в The Longest Journey. А что же мы ни слова не сказали про графику? Новому проекту – новый графический движок! Лицензированный у немецких программистов Shark 3D придает игре очень современный вид. Все модные технологии наподобие динамического освещения, рельефных текстур, правильных теней и скелетной анимации – прилагаются. До красот Unreal 3, конечно, недотягивает, но для своего жанра – очень, очень неплохо. Сотрудники Funcom достаточно уклончиво отвечают на вопросы о сроках выхода Dreamfall. Вероятно, выйдет этой осенью. Вероятно, летом будет опубликован подробный анонс. Вероятно, на грядущей E3 будет представлена почти завершенная версия игры. Вероятно, вероятно... А мы, как всегда, следим за новостями и ждем осени. ■



РОСКОШНЫЕ ГОРОДСКИЕ ВИДЫ ПРИ ВНИМАТЕЛЬНОМ ИЗУЧЕНИИ ОКАЗЫВАЮТСЯ ПЛОСКИМИ РИСОВАННЫМИ ЗАДНИКАМИ.



ВСТАВАЙТЕ, ЗОЕ, ВАС ЖДУТ ВЕЛИКИЕ ДЕЛА! НЕ ВСТАЕТ... ПОТОМУ ЧТО НАХОДИТСЯ В ГЛУБОКОЙ КОМЕ. СПАСТИ ДЕВУШКУ ПРЕДСТОИТ, РАЗУМЕЕТСЯ, НАМ.

Корсары III

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



В прошлом номере Илья Ченцов представил вам материал «Трудности перевода», посвященный локализациям игр. В силу специфики его предыдущего места работы, он привел примеры исключительно из проектов для PC, однако практически все описанные там проблемы можно перенести и на консольные вещи. Поэтому повторяться не буду и расскажу об особенностях приставочных локализаций в России и перспективах этого рынка.



Консольные



ВЕЧНАЯ ТРУДНОСТЬ ПЕРЕВОДА: БИЛЬБО БЭГГИНС ИЛИ БИЛЬБО СУМКИНС?

КЫШЬ!
КЫШЬ!

НАЧАЛО ПОЛОЖЕНО

До середины девяностых все видеоигры в России продавались исключительно на языке оригинала. Пиратские игры или легальные – неважно. Зачастую это были даже не английские версии игр, а японские. Реже – французские или иные европейские. Первые пиратские локализации появились на PlayStation, и вскоре они заполнили весь рынок. Пираты успели заняться переводом даже игр для NES (Dendy) и Mega Drive, позже обратили внимание на Dreamcast... Остальное вы знаете. Однако в то же время компания «Софт Клуб» выпустила первую легальную локализацию на PlayStation – MediEvil 2, а за ней и еще одну. Даже в условиях повальной «пиратизации» рынка они были замечены публикой. На Dreamcast российские издатели по вполне понятным причинам внимания не обратили. Лишь после официального запуска PlayStation 2 в России появилась первая локализация для консоли нового поколения – ей стал Primal. И началось! К сожалению, компания «Софт Клуб» не смогла придерживаться обещанного когда-то графика (в 2004 году должны были выйти 12 локализаций), однако выпустила «Охот-

ник на призраков» (Ghosthunter), «Хоббит» (The Hobbit), «Getaway: Черный понедельник» (The Getaway: Black Monday), Killzone и Jak 3 (последние три игры снабжены лишь русскими субтитрами). Недавно работой над локализациями занялась вторая российская компания, которая имеет дело с консолями, – Vellod Impex со своим «Карателем» (The Punisher). Наконец, определенные планы есть и у «1С».

РОССИЯ КАК ЧАСТЬ ЕВРОПЫ

Наши читатели не раз задавали нам вопрос о том, почему русские версии игр для PS2 стоят столько же, сколько и английские, – около 50 долларов США. Для сравнения, проекты для PC в jewel-упаковке оцениваются раз в десять дешевле, в крайнем случае (пафосная DVD-упаковка, книжечка, бонусы) – в три-пять раз дешевле. Увы, высокие цены на консольные игры будут сохраняться всегда. Ценовую политику на них определяет создатель консоли (в данном случае – Sony Computer Entertainment), и только. Ни издатель игры, ни (тем более!) локализатор и дистрибьютор не могут специально для местного рынка придумать линейку



**КОМУ ТУТ НЕ НРАВЯТСЯ
ЛОКАЛИЗАЦИИ КОНСОЛЬНЫХ ИГР??!
ЩА РАЗБЕРЕМСЯ!**

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

Алексей Кочеров
k8@hotbox.ru

Юрий Воронов
voron@gameland.ru

РОССИЙСКИЕ ДИСТРИБЬЮТОРЫ

Vellod Impex – эксклюзивный дистрибьютор продукции компаний Empire Interactive, Koei, Metro 3D, Midas, Midway, Sega, THQ, Ubisoft.

«Софт Клуб» – SCEE, Electronic Arts, Konami, Take-Two, Capcom, Activision.

Что это означает? Да то, что практически все игры вышеуказанных издателей в обязательном порядке завозятся в Россию и попадают в торговые се-

ти. А информацию о них можно найти на www.vellod.ru и www.softclub.ru. Кроме того, Vellod Impex и «Софт Клуб» время от времени проводят презентации игр, часто – совместно со «Страной Игр».

Распространением игр для PS2 занимается также компания **«1С»**, на ее счету такие проекты, как Driv3r, Van Helsing и King of Fighters: Maximum Impact. «1С» сотрудничает с издательствами, не охваченными Vellod Impex и «Софт Клубом», а это, например, Atari.



локализации

ДЛЯ ОЗВУЧКИ THE
GETAWAY 2 НАБРАЛИ
НАСТОЯЩИХ
БАНДОГАНОВ.

«jewel-версий». Наша страна относится к региону PAL, и политика Sony Computer Entertainment Europe для него едина. Варьировать цены в России можно лишь в незначительных пределах (собственно, в разных магазинах и так одни и те же игры стоят от 45 до 70 долларов), но их снижение на 5-10 долларов не повлияет на продажи, а вот доходы дистрибьютора в результате упадут. В качестве основной причины невозможности выпускать jewel-версии называется такая: эти «дешевые диски для PS2» попросту «не доедут» до наших геймеров, все партии будут выкуплены иностранцами, которые распространяют их в других странах Европы. Даже отсутствие звуковой дорожки на английском языке в игре (как, например, в локализованном The Punisher) – не помеха. Сделать что-либо «в обход SCEE» невозможно; все легальные европейские диски для PS2 печатаются на заводе SCEE в Австрии, и только там. С этим же, кстати, связана невозможность прилагать к нашему или любому другому журналу (за исключением официального издания SCEE) демо-версии консольных игр. Отметим и еще один факт: в России официально была

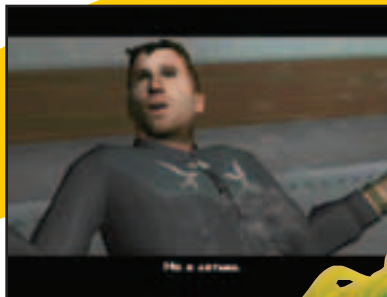
запущена лишь одна современная приставка – PS2. Поэтому никаких локализаций для GBA, Xbox или GC нет и быть не может. И, например, те же «Пираты Карибского моря» на Xbox не имеют никакой русской версии. Равно как и другая игра от наших разработчиков – «Недетские гонки» (Smash Cars) на PS2.

ВИДЕОИГРЫ У НАС

А как же наши издатели? Начнем с того, что в России, строго говоря, нет издателей видеоигр. Есть три дистрибьютора, два из которых контролируют львиную долю рынка. Дистрибьютор, или, по-русски, распространитель, официально уполномочен завозить в Россию диски и затем отправлять оптовые партии в торговые сети. Кроме того, он представляет интересы издателей в России, сотрудничает с профильными журналами, организует поездки журналистов за границу. Например, компания «Софт Клуб» занималась запуском PS2 в России. Она же организует в конце апреля – начале мая чемпионат по Gran Turismo 4, победитель которого отправится на финал в одну из европейских стран и поборется за главный

САМОПАЛЬНЫЕ ПЕРЕВОДЫ

Постоянные читатели рубрики «Эмуляторы» знают о существовании любительских переводов игр. Это и не официальные локализации, и не пиратские (так как их создатели не зарабатывают ни копейки на своей работе). Такие переводы обычно выкладываются в Сети в виде патчей к играм, и владелец вполне законной английской версии может выкачать их и путем сложных или не очень манипуляций получить на выходе русскую. Отметим, что энтузиасты-переводчики совсем не занимаются PlayStation 2, предпочитая старые консоли. Из новых их внимания удостоивается лишь Game Boy Advance.



РУССКАЯ МАФИЯ НЕ КАТИТ. ТО ЛИ ДЕЛО ЛАТЫШИ!



В РОССИЙСКОЙ ВЕРСИИ ЖАК Э ПЕРЕВЕДЕН БЫЛ ТОЛЬКО СУБТИТРЫ.

приз – новенький спортивный автомобиль. Дистрибьюторы видеоигр находились несколько в тени для обычных геймеров, пока не начали заниматься локализацией видеоигр. Отметим также, что еще не у всех западных издательств есть подобный партнер в России. Игры от издательства, не имеющего дистрибьютора в нашей стране, добираются сюда окольными путями, и не факт, что добираются вообще. Зато остальные появляются в продаже оперативно, иногда – с русскими обложками и мануалом. Чтобы вы могли лучше ориентироваться во всем этом, мы подготовили табличку соответствий дистрибьюторов и издателей. Ответим мы и на еще один любимый вопрос читателей – когда же разработчики начнут локализовывать в России японские игры вроде Final Fantasy

X или Metal Gear Solid 2. Естественно, переводя не напрямую оригинал, а обычную европейскую версию. Увы, но это дело достаточно далекой перспективы. Например, представитель компании Vellod Imrex был абсолютно однозначен – они будут заниматься исключительно западными продуктами, и только. Впрочем, «Софт Клуб» не исключает возможности того, что ситуация изменится раньше, чем многие думают. С японцами немало технических проблем – у многих издательств вообще нет отделений в Европе; а если они и есть, то шагу не могут сделать без согласования своих действий со штаб-квартирой компании в Стране восходящего солнца. Но главная проблема – это, как ни странно, низкие продажи тех самых японских ролевых игр и «умных» боевиков в Рос-



Я – КРУТОЙ. ЭТО ОЧЕВИДНО.

PRIMAL

Первая локализованная игра для Playstation 2. В озвучке было задействовано более 20 профессиональных актеров, голоса которых заговорили более 30 персонажей игры. К примеру, роль горгульи Скри в оригинале озвучивает Андреас Кацулас (Andreas Katsulas), знакомый читателям «СИ» по роли Г'Кара в сериале «Вавилон 5». Ну а в локализованной версии Скри озвучивает Дмитрий Матвеев, который был голосом того же Г'Кара на российском телевидении. Великолепно!

«Софт Клуб»

СЕРГЕЙ АМИРДЖАНОВ

Мы разговариваем с представителем одной из крупнейших компаний-дистрибьюторов консольных игр на территории России – о прошлом и будущем приставочных игр на русском языке.

? Давайте начнем издаелока. Расскажите о своей первой консольной локализации, еще во времена первой PlayStation. Насколько трудно шел переговорный процесс с Sony, какие сложности сопровождали сам процесс локализации, выгодным ли оказался проект?

Первым проектом для PlayStation, полностью локализованным в России, стала игра MediEvil 2. Выбрана она была по причине высокой популярности первой части сериала, а также, не в последнюю очередь, в связи с удобным расположением команды разработчиков – всего лишь в часе езды от Лондона. Основной сложностью консольных локализаций является невозможность самостоятельно создавать рабочие версии игры, каждое исправление вносится непосредственно разработчиками, что существенно усложняет весь процесс. Разумеется, команде локализаторов пришлось столкнуться с массой проблем, однако в результате на рынок вышел качественный продукт, ставший весьма успешным.

? Первая локализация на PlayStation 2 вышла относительно поздно, не в первый и даже не во второй год существования консоли. В чем причина?

Первые локализации для первой PlayStation, вообще-то, появились еще позднее. В случае с PlayStation 2 первая локализация, Primal, появилась ровно через полгода после официальной премьеры системы в России. Поскольку нашей стране пришлось достаточно долго ждать официальных поставок приставок, поддерживающих 5-ю зону DVD, то и о локализациях до этого момента не могло быть и речи – ведь сама система на тот момент представлена не была. Вообще появление полностью локализованных игр продемонстрировало весьма высокий интерес SCEE к российскому рынку, ведь на многих, куда более «продвинутых» в плане объемов

продаж территориях, никаких локализаций до сих пор не выходит – в качестве примеров можно привести скандинавские страны, ОАЭ, некоторые восточноевропейские государства.

? По каким причинам первой локализованной игрой для PlayStation 2 стал именно Primal?

Для первого проекта нам необходимо было выбрать студию, с которой у Soft Club уже имеются хорошие отношения, – вполне естественным выбором стала SCEE Cambridge и ее новый масштабный проект, органично сочетающий в себе многие черты столь любимых в нашей стране Tomb Raider и Soul Reaver. Повлиял на решение и тот факт, что игровой процесс Primal существенным образом ориентирован на богатый сюжет. Не локализовывать же гоночную игру...

? Объясните нашим читателям, какой статус имеет «Софт Клуб» по отношению к выходящим под его эгидой локализованным или же нелокализованным консольным проектам.

Компания «Софт Клуб» является эксклюзивным российским дистрибьютором игровых проектов от Sony Computer Entertainment Europe, Electronic Arts, Konami, Take-Two (Rockstar) и еще нескольких издателей. Мы также отвечаем за частичную или же полную локализацию, осуществляем маркетинг продуктов.

? Сейчас у «Софтклуба» имеется достаточно большая линейка локализаций. Какая из них была наиболее успешной с коммерческой точки зрения? Наименее успешной? Насколько сильно, по вашим оценкам, наличие русской озвучки или субтитров увеличивает продажи игры?

Наиболее успешными из наших консольных локализаций оказа-

лись Killzone и Primal. Наименее успешной, пожалуй, «Хоббит». Наличие русской озвучки или субтитров существенно увеличивает привлекательность продукта для покупателей, на продажах это, естественно, сказывается положительным образом.

? Насколько нам известно, существуют два варианта «Getaway: Черный понедельник» – с нецензурной речью без купюр и более мягкий, а русские субтитры присутствуют и в обычной европейской версии игры. Расскажите нашим читателям, как все обстоит на самом деле и почему так получилось.

Русская версия «Черного понедельника» была «встроена» в стандартный европейский релиз. Точно таким же образом на дисках, продающихся в Англии, оказываются вдобавок к англоязычной еще и французские, немецкие, испанские версии игры. Это совершенно обычная для издателя практика. Что касается озвучания русских персонажей в игре, то на самом деле существует лишь одна версия, продающаяся по всей Европе. У разработчиков игры имелся и более жесткий вариант, однако незадолго до релиза его было решено заменить. Рекламные материалы, включая и диски с кодом игры для прессы, на тот момент были уже разосланы. Так что у журналистов, можно сказать, имеется совершенно эксклюзивный вариант.

? Озвучкой героев занимаются профессиональные актеры, не так ли? Есть ли команда, постоянно сотрудничающая с вами, либо же вы проводите кастинг отдельно для каждой игры?

Над озвучанием наших игр работают десятки актеров московских театров, среди них немало профессионалов телевизионной и киноозвучки. Кастинг для каждого проекта проходит отдельно, постоянно появляются новые имена, а общее

число актеров, работавших над нашими проектами, уже перевалило за сотню.

? После выхода нескольких полных локализаций «Софт Клуб» порешел на игры с русскими субтитрами. Объясните, пожалуйста, почему было принято такое решение.

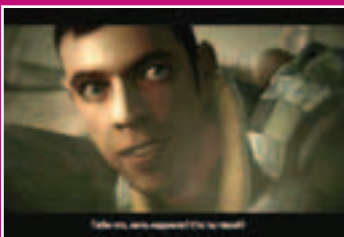
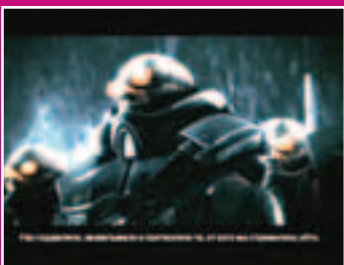
Локализация некоторых продуктов субтитрами нам показалась более целесообразной. К примеру, в таких эмоционально ярких играх, как Killzone и The Getaway: Черный понедельник, наличие русского закадрового голоса вряд ли сказалось бы положительным образом на атмосфере игры. Что касается Jak 3, то эта игра, несомненно, выиграла бы от полной локализации, однако разработчики не смогли преодолеть некоторых технических трудностей. Это был наш первый опыт работы с американской студией, и будем надеяться, следующие локализации Naughty Dog будут выходить не только с текстовым, но и с голосовым переводом.

? Как сейчас выбираются игры для локализации? Есть ли у вас возможность выбирать любые проекты из тех, что вам нравятся, либо западные издатели накладывают какие-то ограничения? Наконец, нашим читателям очень хотелось бы знать, есть ли шансы на локализацию известных консольных ролевых игр вроде очередной Final Fantasy.

Выбор продукта для локализации – процесс обоюдный, он зависит от потребностей локального рынка, жанровой принадлежности, загруженности студии-разработчика и от многих финансовых параметров. Мы рассматриваем существенно увеличить список проектов, в том числе и за счет локализации ролевых игр. Не исключено, что к моменту появления на рынке Final Fantasy XII у нас уже появится возможность выпустить этот продукт на русском языке.

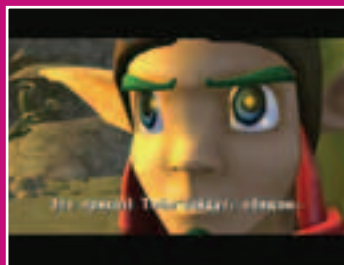
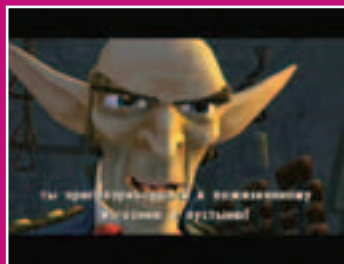
KILLZONE

На мой взгляд, наиболее удачная на сегодняшний день локализованная игра от «Софт Клуб». Локализация затрагивает только субтитры, и этого вполне достаточно. В целом перевод выполнен на достойном уровне, и текст по смыслу не сильно расходится с озвучкой персонажей. Особенно приятен тот факт, что в субтитрах любимые многими «горячие словечки» совпадают с репликами персонажей. То есть, если вы услышали «Bastards», то увидите именно «Ублюдки». Конечно, не обошлось без небольших ляпов, в основном связанных с дословным переводом текста оригинала, но обычно на это не обращаешь внимания.



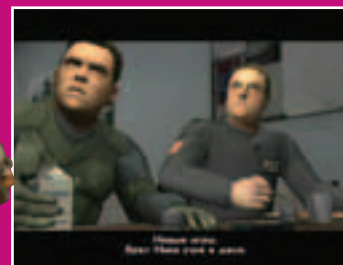
ЖАК 3

Локализация затрагивает только субтитры. Перевод хороший, но не без недостатков. Особо острые и пикантные шуточки персонажей (например, заявление Декстера – «Тебя надо будет побрить в одном месте») смягчены и при этом теряют большую долю шарма. Также местами текст субтитров расходится с текстом оригинала. К примеру, один из персонажей произносит – «Я чувствую приближение бури», а в субтитрах мы видим схожее – «Приближается шторм». Впрочем, наверное, я сильно придираюсь...



GETAWAY: ЧЕРНЫЙ ПОНЕДЕЛЬНИК

Если раньше игры переводились на русский только специально для России, то во втором Getaway великий и могучий стал одним из обязательных языков для европейской версии игры. Это значит, что, купив игру, например, в Англии, вы найдете там тот же самый русский перевод! Конечно, он мягок на выражения, англичане так и сыпят всю игру матерными словами, а в нашем переводе это сводится к козлам безрогим, но в общем перевод неплохой, понятный и его весьма интересно читать, особенно если не сильно смыслить в английском жаргоне. Отметим, что при написании рецензии в «СИ» и для снятия видео мы использовали версию для прессы с гораздо более «жесткой» озвучкой – мат на перемате. Из интервью Сергея Амирджанова вы узнаете, откуда она взялась.



мется после The Punisher, а очертим принципы, по которыми они будут выбираться. Это будет игра, которая и в английском варианте хорошо бы продалась в России (оценивают это специалисты компании. Опыта им не занимать, да и статистика собрана уже хорошая). Она должна быть нацелена либо на «хардкорную» аудиторию (имеются в виду не любители японских RPG и прочих стоящих особняком жанров, а поклонники жестоких, «крутых» боевиков), либо «на детскую» (и опять требуется пояснение: скорее же вещи «для всех возрастов» вроде Jak, Sly Cooper или Sonic Heroes). И, наконец, в игре необходимо наличие «того, чего переводить» – диалогов и текста. Гонки и файтинги не подходят совсем. Отметим еще один интересный факт: при выборе игры для своей первой локализации Vellod Impex колебался между The Punisher и The Incredibles («Суперсемейка»). Как нам представляется, решение относительно The Punisher было принято верное. Интересно, что The Punisher принесет Vellod Impex лишь убытки – слишком много средств вложено в локализацию. Не окупятся и вторая, и даже третья переведенные игры. Лишь в будущем этот бизнес начнет приносить прямой доход. Другое дело, что каждая локализация косвенно поднимает продажи консоли, а также других игр, англоязычных. Владимир Толмачев из Vellod Impex так объясняет это: «Многие начинающие геймеры не хотят покупать PlayStation 2 только потому, что знают – там все игры на английском языке и, следовательно, непонятны. Но если они увидят в магазине хотя бы три диска на русском, они приобретут их, а также приставку. А через месяц-другой, когда уже будут представлять себе, что такое консольные игры, приобретут парочку и на английском, в которых смогут разобраться по аналогии».



ВСПЫШКА СПРАВА!

ДАЖЕ ИНОПЛАНЕТЯНЕ МОГУТ НАУЧИТЬСЯ ГОВОРИТЬ ПО-РУССКИ.

сии. Мы в каждом номере публикуем чарты продаж – полистайте их и обратите внимание на то, что тот же Prince of Persia (и первая, и вторая части), вполне соответствуя выставленным «СИ» высоким оценкам, великолепно продавался спустя месяцы после релиза, а вот Final Fantasy X-2 – увыв, нет. Другие ролевые игры обычно и вовсе не попадали в чарты. Японские проекты там есть, но это обычно гонки (Gran Turismo 3: A-Spec и Gran Turismo 4) или, скажем, файтинги (платиновая версия Tekken 4), то есть игры, где локализация, собственно, и не требуется. Интересно, что на PC, где перевод поставлен на поток, издатели занялись бы и ими, однако и «Софт Клуб», и Vellod Impex строят свою политику так: если уж выпустать нечто на русском, так уж такое, где работы – непочатый край. К сожалению, мы пока не можем точно назвать проекты, которыми Vellod Impex зай-

HI-QUALITY

Отметим еще один важный факт. Когда-то А.Купер в своей авторской колонке клеймил «джевельню» для PC, то есть сделанные кое-как локализации проходных игр, выпущенные в jewel-версии. С приставочными переводами такого не бывает. Vellod Impex вложил действительно большие деньги (посмотрите на список актеров озвучки и попробуйте прикинуть, какие гонорары они запросили!) в свой проект по одной простой причине – компании важно не просто выпустить правильный (в отличие от пиратского) перевод игры. Геймер должен ощутить огромную разницу в качестве. А в идеале он должен решить, что русская версия еще лучше, чем оригинальная, английская. В том же The Punisher, например, количество актеров озвучки в оригинале меньше – за многих достаточно важных

ИМПЕРИЯ НА 120 ВЕКОВ



КОНТРОЛЬ - ЭТО КЛЮЧ К ПОКОРЕНИЮ МИРА



ЭПИЧЕСКИЙ МАСШТАБ

12 тысяч лет истории человечества,
сотни исторических фактов,
более 500 видов войск и строений.

АБСОЛЮТНЫЙ КОНТРОЛЬ

Новый интерфейс позволит
вам быть в курсе всех событий
в государстве, следить за несколькими
частями карты одновременно.

РЕАЛИСТИЧНЫЙ МИР

Создавайте стратегические планы,
устраивайте диверсии, корректируйте
тактику в зависимости от сезона
и погодных условий.



EMPIRE EARTH II

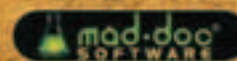
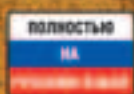
ПОЛНОСТЬЮ
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

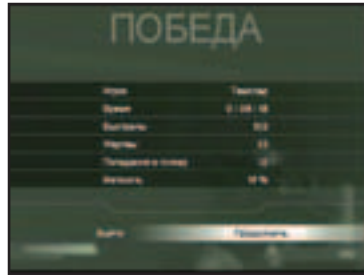
ОДНОВРЕМЕННО
С МИРОВОЙ ПРЕМЬЕРОЙ

АПРЕЛЬ 2005

WWW.EMPIREEARTH2.RU

WWW.SOFTCLUB.RU





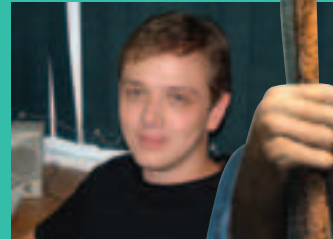
героев говорят одни и те же люди. В русской версии такого нет. В США подобный подход применяла известная (ныне – уже скорее печально) компания Working Designs, и каждая ее игра была настоящим подарком геймерам. Второй российский локализатор, «Софт Клуб», подобных громких заявлений не делает, однако и его игры соответствуют самым высоким стандартам качества. Конечно, без мелких и не очень ошибок все же не обошлось, но заметят их скорее линг-

мени там собирается несколько команд со всех уголков Европы. Наконец, есть еще один этап, отсутствующий на PC, – одобрение игры отделом контроля качества Sony Computer Entertainment. Если он пройден, то далее остается уже ждать поставок с того самого завода в Австрии, которые также имеют свойство таинственным образом задерживаться, как было с «Хоббитом» и «Охотником на призраков». Несмотря на то, что количество игр



НАШИ ЛЮДИ ПОВСЮДУ

Читатели часто задаются вопросом – где сейчас работают люди, когда-то радовавшие их статьями в нашем журнале. Отвечаем: многие из них ныне как раз занимаются локализациями игр для PlayStation 2. Например, Борис Романов работает в Vellod Imrex. Что интересно, он принимал самое непосредственное участие не только в руководстве локализацией The Punisher, но лично озвучил несколько мелких ролей – например, летчика. Другой сотрудник «СИ», Максим Заяц, работает в «Софт Клубе» – именно он ездил к разработчикам, чтобы доводить до ума переведенную версию.



висты и проницательные игровые журналисты, нежели обычные геймеры. Многие геймеры сетуют на то, что локализация видеоигр зачастую сильно затягивается и игра не выходит к намеченной дате. Почему так происходит? Сам процесс работы над переводом похож на описанный в прошлом номере Ильей Ченцовым. Российская компания получает файлы с текстом (таблица в Excel) и звуком и начинает с ними работать. В случае с The Punisher этот процесс занял ровно месяц. Тут-то в силу и вступили особенности консольного рынка. Если на PC версию с переводом «собирают», как правило, разработчики (а если они, например, прекратили существование, то приходится выкручиваться), то на консолях нет никаких «как правило», все вполне однозначно. Текст и звуковые файлы отправляют разработчикам, те компилируют новую версию игры и либо выкладывают образ диска на FTP, либо отправляют его почтой. Вручную заменять в игре какие-то файлы или проводить простейшие манипуляции с ними невозможно. Все это сильно усложняет работу над финальным тестированием игры и устранением мелких багов, и на этом этапе наши локализаторы собирают вещи и едут к разработчику, чтобы на месте довести проект до ума. Обычно к тому вре-

для PlayStation 2 на русском языке пока что можно пересчитать на пальцах (помимо вышеупомянутых проектов существует еще и «Кузя: Жукодром» от Media 2000), а самые интересные (особенно с точки зрения серьезного геймера) вещи пока не локализируются, мы обязаны признать, что подобная деятельность российских дистрибьюторов исключительно полезна. Она серьезно увеличивает до сих пор ненормально низкую популярность консолей у нас в стране, делает рынок более цивилизованным, что должно пойти на пользу всем геймерам – даже предпочитающим оригинальные версии. ■

THE NOVBIT – САМАЯ НЕЗАМЫСЛОВАТАЯ ИЗ ВСЕХ ЛОКАЛИЗОВАННЫХ ИГР ДЛЯ PS2. ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ «КУЗИ: ЖУКОДРОМА».



ПУСТИТЕ СТАРИЧКА ПЕРЕНОЧЕВАТЬ, Я ВАМ ЕЩЕ ПРИГОЖУСЬ.

Высота. Прятаться негде.



fun,
anyone?
PlayStation 2

www.acecombatgame.com



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



Вивисектор: Зверь внутри (Vivisector: Beast inside)



Прогулки на природе

Несмотря на строгую линейность прохождения, в пределах одного ареала мы можем идти куда пожелаем. Более того, исследуя территории, мы обязательно наткнемся на что-нибудь полезное. А если и нет, нас все равно премируют дополнительными очками за проведенную разведку.

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Pointsoft Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Action Forms
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2005 года

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.vivisector.com>

Что нужно игре, дабы стать хитом? Отличная графика? О, да! Немислимый сюжет? Конечно. Но главное у нее должна быть изюминка. То, что отличает ее от всех остальных. То, с чем еще долго будут сравнивать другие проекты. Наш сегодняшний объект внимания – «Вивисектор» – набит суше-ным виноградом под завязку...

ВЕГЕТАРИАНЦАМ...

...а также активистам Гринписа и Международного Фонда Дикой Природы (WWF) и просто нервным товарищам рекомендую немедленно перевернуть страницу, стараясь не смотреть на скриншоты. Остальным же советую устроиться поудобнее: нас ждут исключительно мясные закуски.

Даже доктору Моро не снились такие рецепты. Дело его, как вы уже, наверное, понимаете, живет. Вот уже больше ста лет на заброшенном острове в Тихом океане кипит работа по созданию непобедимых бойцов из... Правильно, из разнообразных зверушек!

Простые солдаты, прибывшие на остров, о таких тонкостях ведения войны не знали. Подавить бунт в далекой колонии? Не вопрос. Но кто ж

подозревал, что львам тоже захочется независимости? Встреча на острове оказалась теплой. Первые кадры игры... Солдаты на блокпосте вовсю расстреливают наступающих гиен. Сафари у них тут, что ли? Прицельный выстрел, пуля направляется в тварь и... срывает с нее кусок плоти, обнажая окровавленную кость. Мясо, азарт, драйв... Увидев такое, словно маньяк бросаешься вперед, превращая окружающих зверюг в



Вивисектор: Зверь внутри (Vivisector: Beast inside)



Звериный язык

Мы давно привыкли слышать из наушников компьютера родную речь и всегда делили озвучку на хорошую и плохую. Здесь же она поистине уникальна. К этому процессу разработки привлекли Певцова и Джигарханяна. А «рык» Джигурды заставит поверить,

что с вами говорит лев. Это далеко не полный список знакомых вам актёров: несмотря на жанр, в игре полно отдельных реплик и диалогов. Добавьте сюда отличные звуковые эффекты, зажигательную музыку и... отправляйтесь же, наконец, за новыми колонками.

фарш. Но уже через пару секунд и сам валишься замертво: игра отказывается быть простой стрелялкой. Выпустить на бегу все обоймы или отстреливаться из укрытия прицельными выстрелами? Убить всех или исподтишка уравнивать силы, пока они сами не перебьют друг друга? Вот вам и тактика. Хотя и слишком много думать вредно. Так что – вперед! Куда? К контрольной точке, всегда заботливо отмеченной на карте. А в качестве стимула

там нам предложат халявные патроны, хитрые ловушки (не обольщайтесь, ловить будут нас) и возможность прокачать своего персонажа. Да-да, все наши действия, от исследований местности до изощренного геноцида мутантов, будут вознаграждаться очками опыта. А уж что с ними делать, вы, думаю, знаете. Можно повысить своему подопечному скорость или выносливость, улучшить характеристики пистолета или винтовки... словом, выбрать

собственный неповторимый стиль игры. Например, стать медлительным и живучим «танком» или быстрым, но уязвимым снайпером. Выбор всегда за игроком. Но наша свобода не безгранична. На каждом шагу подстерегают сюрпризы, и отнюдь не всегда приятные. Прелестный пейзаж, весеннее солнышко, неспешная прогулка... Еще секунда – и на нас с лязгом опускается железная клетка, а со всех сторон к ней несутся животные. Экскур-



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ПРОРАБОТКУ МОДЕЛЕЙ. ЭТОТ МЕХ – ГОРДОСТЬ РАЗРАБОТЧИКОВ.

KINGMAX®
Memory Technology Leader

**Ультра скоростная
DDR2 память**

Лучший выбор для геймеров
и продвинутых пользователей



Повышенная
гарантия

- Без использования свинца
- Предельная производительность
- Эксклюзивная технология «анти-фальшивка»

Hard-core
Power User Best Choice



ULTRA SPEED!

**DDR500/466
1GB/512MB/256MB**

KINGMAX®
Memory Technology Leader

Tel: +886-3-5985288 / Fax: +886-3-5981143
Sale contact: allison.wu@kingmax.com.tw
<http://www.kingmax.com>



Global Technical Support

http://www.kingmax.com/support/supor_tech.htm

Distributor:

marlion marlion marlion marlion

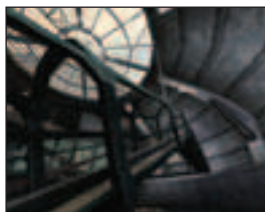


FabriArch Approved Memory



САМООБОРОНА БЕЗ ОРУЖИЯ

Демонстрировать великолепную физику, как всегда, призваны штабеля деревянных ящиков. Порой они представляют собой единственное укрытие от вражеского огня, а иногда могут послужить и настоящим оружием. Несколько ударов таким «щитом» по голове будет достаточно практически любой твари. И, кроме всего прочего, стрельба по подброшенным коробкам – одно из лучших развлечений в игре. А вам слабо больше минуты продержаться ящик в воздухе?



V-COLD и с чем его едят

За страшным названием «Visual Compound Objects Level Design» скрывается система, позволяющая создавать просто невозможные уровни. Помимо гигантских фотореалистичных пространств нас ждут запутанные лабиринты подземелий и научных комплексов. Не буду нагружать вас сложными терминами и просто скажу, что движок использует составные объекты, благодаря чему архитектура целого уровня может изменяться за считанные секунды.



сия по зоопарку? Какая хорошая киска... стоп, а зачем тебе огнемет?! Любой новый враг – своеобразное испытание. У каждого из них – свое поведение, собственное оружие и слабые стороны, которые необходимо нащупать. Хорошо хоть всегда видно, куда попадаешь. Ну вы же помните?

МЯСО!

Уже через пару минут приходишь в такой раж, что перестаешь замечать, как бескрайние джунгли сменяются очередным лабиринтом лабораторий или разрываемым снарядами полигоном, который так и хочется сравнить с Call of Duty. Лишь сюжетные ролики – редкие паузы, когда можно перевести дух



Вот уже больше ста лет на заброшенном острове в Тихом океане кипит работа по созданию идеальных солдат из разнообразных зверушек.

и еще больше погрузиться в загадочный мир острова. Сюжет не прост, и временами нам даже будут попадаться союзники, превращающие игру в зрелищный, интерактивный фильм. Да-да, посмотреть здесь есть на что. Не стоит лишний раз распинаться об отличной графике. Просто взгляните на растительность под ногами. Да что там трава – настоящая, всамделишная шерсть еще

долго будет одним из символов игры. Погладить этих зверушек вряд ли захочется... Разглагольствовать можно еще очень долго, но самое главное уместится и в одной фразе. Безбашенный шутер, приправленный тактическими и ролевыми элементами, украшенный отличной графикой и великолепной озвучкой. Ждать его осталось недолго – релиз совсем уже скоро. ■



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, закупок
и релейной работы
в сети +7C обращайтесь по
адресу: Москва, ул. Б. Садовая,
27.
Тел.: (800) 707-00-87
Факс: (095) 691-44-67
www.1c.ru, www.1c.ru

Эпическая космическая 3D RTS в лучших традициях жанра.

NEXUS

ИНЦИДЕНТ НА ЮПИТЕРЕ

- 6 эпизодов
- 26 миссий
- 10 звездных систем
- 50 персонажей
- 90 видов оружия



© 2004 HD Interactive BV. Разработано Mibis при использовании технологии Black Sun 3D. Nexus - The Jupiter Incident является торговой маркой HD Interactive BV. HD Interactive и логотип HD являются торговыми марками HD Interactive BV. Mibis и логотип Mibis являются торговыми марками Mibis Entertainment Ltd. Все прочие торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены.
© 2004 Niketa. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

Игорь Карев
уже десять лет в
игровой индустрии.
Ветеран, несмотря
на свой возраст.



Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru



ИГОРЬ КАРЕВ:

МЫ ИСХОДИЛИ ВДОЛЬ И ПОПЕРЕК DOOM И, ЗНАЯ ОБ ОГРОМНОЙ ПОПУЛЯРНОСТИ И ФИНАНСОВОМ УСПЕХЕ ЭТОЙ ИГРЫ, РЕШИЛИ ПОПРОБОВАТЬ СИЛЫ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ.

Наши игровые компании давно уже оперились да крылья расправили, а их по привычке все молодыми величают. Вот и украинская Action Forms нынче в апреле разменяла второй десяток. (Украинская – це ж також наша, рідна ватага, а не басурманська якась.) Они создали культовый Chasm: The Rift, две части и add-on к Carnivores, а сейчас по заказу «Грина» нашего «Писа» снимают последнюю стружку с «Вивисектора». Того самого, у которого зверь внутри. Вдобавок к этому, хлопцы вовсю роблять «Остров сокровищ» по мотивам знаменитого мультика. О том, что было, что будет и чем сердце успокоится, мы беседуем с Игорем Каревым – исполнительным директором Action Forms и по совместительству просто хорошим человеком.

? Спешим присоединиться к поздравлениям. Верим, что впереди еще много юбилеев. Десять лет – уже, как говорится, срок. Помнишь ли, как все начиналось? Много ли из тех, кто работал с момента основания студии, трудятся до сих пор?

Спасибо за поздравления. Конечно, помню – как будто вчера все это было. Начинили мы вчетвером – Ярослав Кравченко, Олег Слюсарь, Денис Верещагин и я. Еще будучи студентами мы исходили вдоль и поперек Doom и, зная об огромной популярности и финансовом успехе этой игры, решили попробовать силы в игровой индустрии. Видимо, энергии и энтузиазма было достаточно, раз все получилось. Сейчас, кроме нас четверых, в компании работают еще двадцать шесть человек, и коллектив медленно, но неуклонно растет, пополняясь новыми ребятами – специалистами высокого класса.

? Наверняка в жизни компании были и трудные времена, и удачные периоды. Что больше всего запомнилось?

Наверное, трудные, поскольку они заставляют еще больше работать, чтобы исправить ситуацию и добиться-таки успеха. Удачные периоды для меня – это, когда выполняешь поставленные задачи, анализируешь пройденный путь и ставишь новые, более сложные и более интересные, цели. Но они, в отличие от неудач, быстрее стираются из памяти. Вот, например, закрытие проекта Duke Nukem Endangered Species

для нас было большой неожиданностью, и послужило хорошим уроком. Надо всегда быть готовым к неприятностям и иметь несколько запасных вариантов на случай неудачи.

? Украинская игровая индустрия сейчас бурно развивается. Недостаток кадров не испытываете? Хватает ли в Киеве учебных заведений, где готовят специалистов, способных работать в геймдеве?

Действительно, за последнее время количество игровых студий в Украине выросло до рекордно высокой отметки, только в Киеве их около двадцати. Однако истинных профессионалов маловато. А вообще главными учебными заведениями являются сами игровые компании: именно там вчерашние студенты становятся настоящими специалистами. Практический опыт неocenим! Впрочем, не могу сказать, что у нас сейчас большие проблемы с сотрудниками: ротация на рынке кадров достаточно большая.

? Action Forms – название говорящее. Специализировались вы как раз на экшнах. Но сейчас, похоже, свернули с проторенной дорожки: «Остров сокровищ» – типичный рисованный квест. Не означает ли это, что вы завязываете с экшнами и осваиваете новые области?

Нет, завязывать с экшнами не собираемся, а будем это направление всеми силами развивать. Создание нового всегда знаменует очередную ступень в эволюции

компании. Так и неисследованный жанр – это новый опыт и знания. Здесь я хотел бы рассказать о нашем подразделении Tatem Games, разрабатывающем игры для мобильных платформ. Оно было создано в 2000 году, и мы уже выпустили четыре небольшие игры для КПК. Tatem – это площадка для различных экспериментов по продажам, маркетингу и рекламе. Проверенные результаты мы воплощаем в жизнь в более сложных проектах. Так что вполне вероятно в будущем параллельно с экшнами будем зарабатывать на жизнь и играми для мобилок.

? Какие жанры сейчас перспективны для разработчиков?

Большие надежды подают, конечно, онлайн-игры. Хотя это жанр сложный, требующий серьезных затрат. С точки зрения продаж перспективны шутеры, стратегии и RPG.

? А какие, по-твоему, незаслуженно забыты?

Забыли про качественные аркадные проекты. Раньше мы в дни ночи напролет играли, а сейчас в этом жанре почти ничего толкового и не выходит. Ну и еще, пожалуй, квесты. Приличных приключений с каждым годом становится все меньше и меньше.

? Что из современных проектов можешь выделить? Какие из последних игр являются определяющими для индустрии?

Вообще я большой поклонник таких игр, как Call of Duty, Prince of Persia 2 и всяческих гоночных си-

муляторов. Из новинок лично меня впечатлили Half-Life 2 и Doom 3: прогрессивная технология вкупе с высоким качеством исполнения дают высокий результат. Думаю, еще пару лет эти игры будут оказывать сильное влияние на экшны и другие проекты.

? Кстати, хотелось бы получить официальный комментарий по «Вивисектору». Что осталось доделать и когда игра наконец появится в продаже? Народ интересуется...

Проект находится на стадии завершения, а если конкретнее, то сейчас мы подчищаем уровни, правим систему повреждений и отлаживаем баланс оружия. Параллельно с этим ведется тестинг игры на наличие программных ошибок и других багов. Выход игры намечен на второй квартал 2005 года. Как вы понимаете, мы бы не назначали дату релиза так скоро, если бы перед нами стояли более глобальные задачи.

? Наверняка «Вивисектор» и «Остров сокровищ» не последние проекты команды. Ежели не секрет, поделитесь планами на будущее.

Не вдаваясь в подробности, скажу, что у нас сейчас на ранней стадии разработки находятся два проекта, которые выйдут в 2006 году. Первый мы делаем по лицензии, второй представляет собой яркий, ураганный экшн. Думаю, совсем скоро мы анонсируем эти игры. О планах на будущее: сейчас начинается новый этап развития компании, и мы поставили новые цели на следующие 10 лет. ■



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



ИГРУ ДЕЛАЛО НЕ ТАК УЖ МНОГО НАРОДУ, И МНОГИМ СТОИТ ПОУЧИТЬСЯ У МЕСТНЫХ ХУДОЖНИКОВ ТОМУ, КАК НАДО «БРАТЬ НЕ ЧИСЛОМ, А УМЕНЬЕМ».



ВЫЛИТЫЕ МИРОТВОРЦЫ В ГОРЯЧЕЙ ТОЧКЕ. ХОТЯ ВООБЩЕ-ТО ЭТО МИРНЫЕ ВОЕННЫЕ АРХЕОЛОГИ НА РАСКОПКАХ.

Ni.Bi.Ru: Messenger of the Gods (Нибиру: Посланник богов)



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Micro Application
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Future Games, Unknown Identity
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ОНЛАЙН:
<http://www.futuregames.cz/nibiru>

Уж послали, так послали...
Ni.Bi.Ru – не первое творение Future Games. До нее было «Черное зеркало», оригинальное издание которого носило подзаголовок «Посланник смерти». А еще раньше, в 1998 году, свет увидела Posel Bohu (правильно, «Посланник бога»). Эта игра на мировом рынке так и не появилась, но на родине в Чехии получила приз как лучшая в жанре приключений. Ni.Bi.Ru является творческим переосмыслением последней. Надо полагать, разработчики не останавливаются, и «пошлют» нас еще куда-нибудь.

Ну-ка, назовите мне бесприорышную формулу создания игры в жанре adventure. Говорите, я загибаю пальцы.

NI.
Итак, цель – раскрыть мировой заговор. Правильно. Негодяи украли супероружие у еще более нехороших спецслужб. Верно. Политкорректно воспользуемся образом общепризнанных плохишей. Кто у нас на должности почетного злодея(-ев)? Конечно же, фашисты. Ну а дальше уже совсем просто – раз нацисты, так непременно эксперименты с «тайным знанием забытых народов». Желательно подревней. В глубине веков выбор небогатый – либо египтяне, либо индейцы. Решаем наугад – пусть будут индейцы. Каждый первоклассник знает, что коренные жители Америки главные специалисты по контактам с внеземными цивилизациями. А если уж

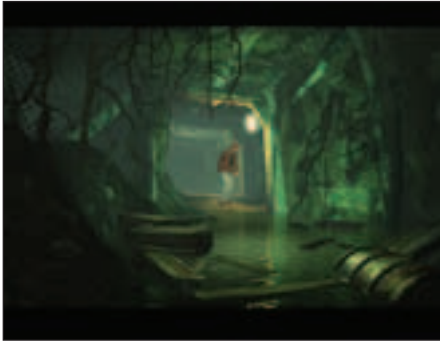
говорить о технологиях и супероружии, то без кого нам не обойтись? Точно, без инопланетян. И напоследок главный герой. Высокий, статный блондин с лирической прической типа «нестриженный газон», археолог. Готово! Ничего не напоминает? Но это не очередная серия Broken Sword, как вы могли подумать. Мы же сочиняли идеальный сценарий. Знаменитая история если и продолжится, то совсем по-другому, ибо этот сюжет уже занят.

Видимо, пока мы фантазировали, разработчики из Future Games подслушивали под дверь – скоро они явят миру игру под названием Ni.Bi.Ru, где все будет в точности, как мы с вами решили.

VI.
Как несложно догадаться, вам уготована роль очередного спасителя мира. Мир состоит из приятных 3D-ренддеренных задников, на фоне которых пе-



ОБРАЗЕЦ ЗАПИСКИ БЕЗУМНОГО УЧЕНОГО. ТОЛЬКО ШРИФТ КАКОЙ-ТО НЕПОДХОДЯЩИЙ. НАДЕЕМСЯ, В ФИНАЛЬНОЙ ВЕРСИИ ОН БУДЕТ ИСПРАВЛЕН.



ВСЕ ОЧЕНЬ КРАСИВО, НЕКОТОРЫЕ ИНТЕРЬЕРЫ ОЖИВЛЯЮТСЯ ЗАБАВНО АНИМИРОВАННЫМИ ДЕТАЛЯМИ. ЗДЕСЬ, НАПРИМЕР, ОТКРЫТЫЙ ПОДЪЕМНИК НЕПРЕРЫВНОГО ДЕЙСТВИЯ. ПОДОБНЫЕ АГРЕГАТЫ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ И В МОСКВЕ, В СТАРЫХ ДОМАХ.

Что такое «Нибиру»...



Загадочное слово в названии – не что иное, как имя таинственной двенадцатой планеты, которая, по мнению эзотериков и уфологов, то ли вращалась раньше вокруг Солнца, то ли до сих пор вра-

щается. Одни думают, что она разрушилась, образовав пояс астероидов, другие считают, что она вроде кометы – подлетает к Солнцу раз в 4000 лет, поэтому мы про нее и не знаем. А рассказали об

этом высокоразвитые жители планеты Нибиру. Которые и были первыми людьми. Или богами. В общем, сам черт не разберется в этой истории, может, финальная версия игры что-нибудь прояснит.

ремещаются удачно анимированные трехмерные персонажи. Герой правдоподобно подбирает нужные вещи и лезет за пазуху, вытаскивая очередной квестовый предмет. Неважно, что канистра с бензином или горячий утюг ну никак не могут поместиться во внутреннем кармане куртки. Молодой человек это понимает и, дабы не смущать игрока, в критических случаях поворачивается спиной – хороший баланс между правдоподобием и услов-

ностями жанра. Система выходит из равновесия, когда приходится оперировать сложными предметами. Почему-то с первого раза ничего у героя не получается. Допустим, есть у него переносной сейф и маленький ключик. Так просто совместить их не выйдет – ведь мы еще, оказывается, не нашли замочную скважину. Надо осмотреть сейф, а заодно и ключ – вдруг он открывает что-нибудь другое? Пока не привыкнешь, это здорово раздражает,

однако притерпеться можно. Потому что сие правило хоть и занудно, но исполняется неукоснительно. А может, нам просто персонаж такой достался – бывают же люди, которым все надо повторять дважды. Тем более герой у нас археолог, его занятие обязывает быть вдумчивым.



RU.

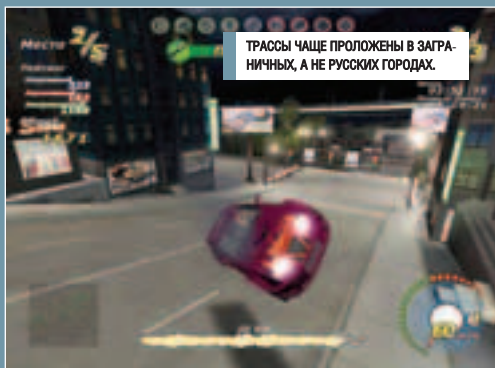
Не стоит бояться каких-нибудь особенно заумных заданий, все достаточно узнаваемо для жанра. Если есть чердачное окно – нам придется вылезать из него на балкон этажом ниже. Если нам дали банку просроченных консервов – значит, именно ими мы будем подкармливать бдительного часового. Когда совершенно непонятно, что же делать дальше, стоит посоветовать предметы в инвентаре. Из разрозненного набора может совсем неожиданно (здесь почему-то герой подолгу не думает) родиться нечто оригинальное, открывающее логику дальнейшего прохождения. Только головоломки с сейфами и подсказками к ним вызывают нарекания из-за неоправданной сложности. Но, думаю, это не испортит удовольствия. Ждать чего-то революционного от Ni.Bi.Ru не приходится: перед нами крепкий проект, грамотно эксплуатирующий законы жанра. А это не так уж и мало! ■

Шпрехен зи русиш?

Это тот самый случай, когда разработка и локализация игры происходят параллельно. История уже придумана и воплощена в загадках, а вот перевод пока пестрит ошибками. Кое-где в сюжетных вставках субтитры сопровождают черный экран. Есть над чем работать как создателям, так и локализаторам.



В ПОИСКАХ ПОЛЕЗНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ ГЕРОЙ СЛУЧАЙНО ОБНАРУЖИТ В ЭТОЙ ПОДСОБКЕ ТРУП КОЛЛЕГИ.



ТРАССЫ ЧАЩЕ ПРОЛОЖЕНЫ В ЗАГРАНИЧНЫХ, А НЕ РУССКИХ ГОРОДАХ.



НОЧНОЙ КЛУБ «ГОРОД» В ДЕРЕВНЕ ВИЛЛАРИБА?



ЗДЕСЬ ПЛОХО ВИДНО, НО ЗА РУЛЕМ – ДЕВУШКА. КРАСИВАЯ, ДЛИННОНОГАЯ.



Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Gaijin Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 5
■ ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года

Адреналин-шоу



По дороге летит сияющий, блестящий автомобиль, за рулем которого сидит девушка в бикини. Мечта? Нет! – «Адреналин-шоу»!



Запуска «Адреналин-шоу», PR-менеджер Gaijin Иван Кузнецов предупредил: «Работа в самом разгаре. Это альфа-версия, плавно перетекающая в бету. Пока еще нет части визуальных эффектов, со звуковыми тоже не все гладко, присутствуют не все функции менеджера». Но для первого знакомства с игрой, того, что я увидела, было предостаточно. «Адреналин-шоу» воплощает новую идею – это автомобильный симулятор, совмещенный с экономическим менеджером и реалии-шоу. «Поначалу игра задумывалась как гонки на джипах с уничтожением друг друга, – говорит Иван Кузнецов, – но потом мы решили, что это не оригинально, и придумали жанр, который назвали шоу-симулятор». В отличие от других автогонок, здесь не обязательно всегда приходиться первым. Главное – понравиться зрителю. Битва идет за рейтинг, который рассчитывается по трем параметрам: «спортивный» (оценивается скорость прохождения трассы), «агрессивный» (когда на радость публике вы корежите

свою и чужие машины) и «экстремальный» (он требует выполнения особых трюков). Игроку предстоит взять на себя роль продюсера и, выбрав одну из девушек-гонщиц, довести ее до вершин популярности. Участницы шоу обладают разными характерами, у каждой свой стиль вождения. Хотя выбирать их, конечно, будут все равно по внешности. Кстати, мне по секрету сказали, что после выхода игры может появиться и nudity patch, обнажающий телеса моделей. Миром «Адреналин-шоу» правит не только красота. Другой ключевой элемент – деньги. На заработанные условные единицы можно покупать апгрейды для машины, изменять ее боевую окраску, получать доступ к новым трассам, проводить пиар-акции, поднимающие рейтинг. Чтобы стать победителем, необходимо устроить грамотную рекламную кампанию своей героине. Менеджментом придется заниматься не меньше, чем гонками. Основным источником дохода станут контракты со спонсорами, но не все предлагают выгодные сделки,

Движок. Не автомобильный

Игра создается на графическом движке нового поколения – Dagor Engine 2.0, собственной разработке Gaijin Entertainment. Судя по техническим характеристикам, его возможности почти безграничны. Он предусматривает все: от реалистичного алгоритма взаимодействия физических тел до симуляции одежды и волос. О качестве движка можно судить и по тому, что с недавних пор он стал применяться для разработки игр в других компаниях. К сожалению, в «Адреналин-шоу» Dagor Engine не сможет показать себя во всей красе – игра не будет поддерживать открытые пространства. Многие возможности, в силу особенностей жанра, останутся за кадром.





ВОВРЕМЯ ПРИМЕНЕННОЕ СУПЕРУСКОРЕНИЕ – САМЫЙ ЛЕГКИЙ СПОСОБ ПОБЕДИТЬ.



КРАСИВЫЕ ДЕВЧОНКИ – БЕСПРОИГРЫШНЫЙ ВАРИАНТ РАСКРУТКИ ПРОЕКТА

Гайдзины

Компания Gaijin Entertainment была основана в 2001 году братьями-близнецами Антоном и Кириллом Юдинцевыми, а также Алексеем Волинсковым. В переводе с японского «гайдзин» означает «иностранец». Так в Стране восходящего солнца называют любого приезжего человека. «В Японии самая развитая игровая индустрия, поэтому любые наши проекты, как и мы сами, всегда будут для них чужаками–гайдзинами», – комментирует Иван Кузнецов. Компания малоизвестна на российском рынке, зато ее хорошо знают в США как разработчика игр для Power TV (специальной приставки для кабельного телевидения). В прошлом году Gaijin Entertainment получила две награды на ежегодной конференции разработчиков компьютерных игр за проект Flight of Fancy («Полет фантазии») – в номинациях «самый нестандартный проект» и «лучшая игра без издателя».



«Адреналин-шоу» – это автомобильный симулятор, совмещенный с экономическим менеджером и реалити-шоу.

ПРЫЖКИ И КУВЫРКИ ПОВЫШАЮТ РЕЙТИНГ – НО ПОБЕДЫ В ГОНКЕ ТАК НЕ ДОБЬЕШЬСЯ.



некоторые из них попросту издательские. «Кто-то захочет, чтобы вы расторгли договор с другой конторой, нанеся ей убыток, или предложит вам круглую сумму за то, чтобы вы проехали трассу не первым, а вторым, подпортив себе репутацию. Придется проявить себя опытным шоуменом, чтобы не уйти в минус из-за казавшегося выгодным контракта», – с улыбкой посвящал меня Иван в тонкости местного бизнеса. Игра должна создать полное ощущение, что вы находитесь на арене реалити-шоу, за пределами которого – своя жизнь. В этом мире есть свое телевидение и радиостанции, у некоторых существуют прототипы (кстати, в «Адреналин-шоу» можно

будет услышать голоса известных диджеев). PR-менеджер Gaijin также рассказал, что «игру планировалось выпустить с десятью трассами, но для покорения зарубежного рынка этого было бы недостаточно». В итоге и на российский, и на зарубежный рынок «Адреналин-шоу» выйдет с шестнадцатью трассами. Кроме того, геймеры смогут скачивать обновления из Интернета. Было приятно узнать, что российский релиз не будет ни чем отличаться от зарубежного, и мы сможем насладиться игрой в полной мере. Остается надеяться, что «Адреналин-шоу» займет достойное место не только среди отечественных проектов, но и добьется успеха за рубежом. ■

Русская боль андерграунда

Разве звезд на крутой тачке может обойтись без громкой музыки? В создании саундтрека принимают участие такие группы, как «Черный обелиск» и Chiron (это австралийский проект «Би-2»). Так как игра во многом рассчитана на западную аудиторию, тексты песен будут

на английском языке. Русская речь прозвучит только в одной композиции – ремиксе в духе Prodigy от панк-группы «Пурген» под названием «Ощути боль андерграунда». Из жанров будут присутствовать heavy metal, немецкого панк-рока, лав-метал и готик-рок.





НЕСКОЛЬКО РЕЖИМОВ ЗРЕНИЯ ПОЗВОЛЯЮТ ЗАСЕЧЬ ВРАГА ЗА ВЕРСТУ.



ПО ХОДУ ИГРЫ ХИЩНИК ПОСТЕПЕННО ВОЗВРАЩАЕТ СЕБЕ УКРАДЕННОЕ ЗЕМЛЯНИМИ ОБОРУДОВАНИЕ.



ИНТЕРФЕЙС МЕНЯЛСЯ ПО МЕНЬШЕЙ МЕРЕ ДВАЖДЫ. ОН СТАЛ ЛАКОНИЧНЕЕ, НО ПОТЕРЯЛ «ХИЩНИЧЕСКИЙ» ВИД.



Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Eurocom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	26 апреля 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
	http://www.predatorconcretejungle.com

Predator: Concrete Jungle

Игра обречена на успех. Сценарий Грэнта Моррисона, разнообразное оружие, умопомрачительные возможности. И никаких чужих.



Действие игры начинается в 30-х годах двадцатого века. Нарушив законы своего мира, Хищник прибывает на Землю с вполне очевидной целью: поохотиться, добыть себе хорошие трофеи. Поскольку, как мы знаем, ему интересно нападать только на вооруженных людей, он выбирает жертву среди итальянских мафиози. Не успело высокое начальство Хищника осудить его за непослушание, как он сам себя наказал. Макаронники оказались крепкими ребятами – мало того, что надавали пришельцу по шее, так еще и свистнули технологии будущего. В результате вернулся наш герой на историческую родину не солоно хлебавши. Ему засчитали поражение и на сто лет сослали на пустынную планету – своего рода колонию строгого режима. Век спустя хищник получил возможность вновь пасть на Землю, чтобы смыть свой позор кровью. Нетрудно догадаться, что главным противником станет потомок того самого мафиози, умыкнувшего хищнические цапки. Всю эту историю, от первой высад-

ки на планете до мести, мы отыгрываем за самого Хищника. Predator: Concrete Jungle – экшн от третьего лица, смакующий боевые сцены, оригинальное оружие и множество способов добить врага. Концепция фаталити, видимо, будет жить вечно. По мере прохождения игры вашего персонажа-Хищника будут снабжать киношными видами оружия: раздвижным копьем, ружьем с двузубыми гарпунами, смарт-дисками (которые аккуратно наводятся на цель и разрезают ее на части), плазменной пушкой и прочим. Герой (антигерой?) сможет носить с собой до трех видов оружия и исполнять с ними разнообразные комбо. Хищник в игре будет точь-в-точь таким же, как в кино. Все при нем: колоссальные прыжки, голографическая маскировка и умение сканировать местность. С широкого экрана в игру переключались и все возможные режимы обзора: термальный, нейронный, распознающий жертву и техническое оборудование. Связанные с этим прелести и сложности геймплея легко предсказать: все это мы видели в серии AVP.

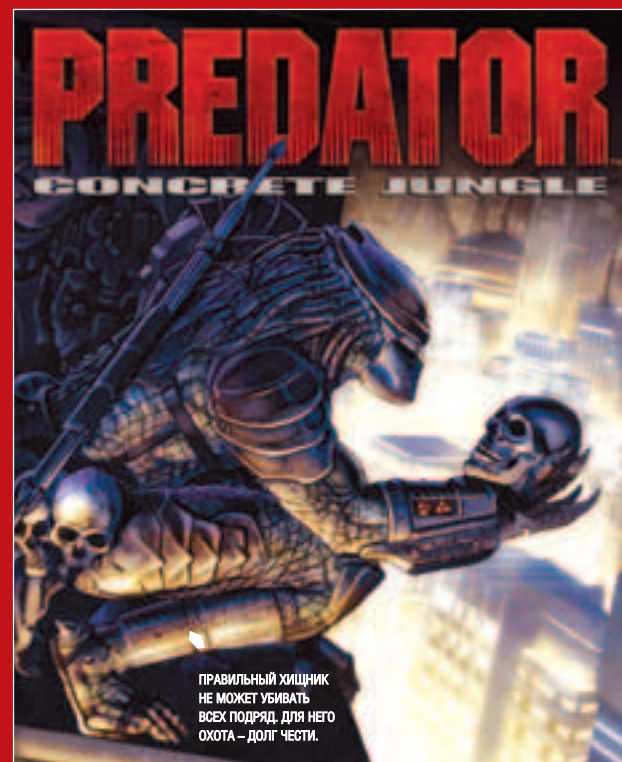
Внимание на монитор!

Хищники попали в мир видеоигр давно. Первой была игра Predator, появившаяся на NES и других консолях конце 80-х. За ней последовал сиквел Predator 2 на Sega Mega Drive. Alien vs. Predator вышла в 1993 году на SNES, а год спустя свет увидела игра с аналогичным названием и на Atari Jaguar. Это был уже настоящий FPS, сталкивающий чужих хищников и людей, однако даже он не помог консоли завоевать доверие геймеров. В 1999 Aliens vs Predator добрался до PC. Затем была вторая часть, позже к ней вышел expansion pack, потом появился Aliens vs Predator 2: Gold Edition... Наконец, к 2003-му году инопланетяне завоевали PS2 и Xbox. Aliens vs Predator: Extinction получила много положительных отзывов, несмотря на неожиданный для серии жанр RTS.





ОПТИЧЕСКИЙ КАМУФЛЯЖ ВЫГЛЯДИТ ЭФФЕКТНО, НО НЕ ВСЕГДА ОБЕСПЕЧИВАЕТ ХОРОШУЮ МАСКИРОВКУ.



ПРАВИЛЬНЫЙ ХИЩНИК НЕ МОЖЕТ УБИВАТЬ ВСЕХ ПОДРЯД. ДЛЯ НЕГО ОХОТА – ДОЛГ ЧЕСТИ.

Внимание на экран

О хищниках мир узнал в 1987 году, когда на экраны вышел фильм Predator с Арнольдом Шварценеггером. Внушительные спецэффекты и зрелищные бои посреди джунглей заставили людей поверить в то, что кроме Чужих в космосе найдутся и другие расы, способные собрать колоссальные суммы в кинотеатрах. Сиквел не заставил себя ждать. Predator 2 вышел в 1990 году, на этот раз противопоставив Хищнику актера Дэнни Гловера. К со-

жалению, продолжение оказалось куда менее динамичным, и в итоге, из-за изнуряющих диалогов и того же набора спецэффектов, Predator 2 не смог тягаться с оригиналом. Последним появлением хищников на большом экране стала прошлогодняя премьера фильма Alien vs. Predator. На этот раз инопланетяне борются со своими взбесившимися «домашними животными» – чужими. Люди им активно помогают. Вернее, стараются не путаться под ногами.



Любую цель можно достигнуть настолько разными способами, что от вашего решения может поменяться жанр игры.

РИТУАЛЬНЫЕ ТАНЦЫ ХИЩНИКА. ВМЕСТО КОСТРА: ПЛАЗМЕННАЯ УСТАНОВКА.



В игре нашли воплощение и другие занимательные эпизоды из фильма. Например, при ранении персонаж способен сам восстановить здоровье – так же, как во второй части. В Predator: Concrete Jungle есть возможность подпитывать ресурсы через любую технику и читать мысли находящихся неподалеку людей. Сюжет игры линейный – это законченный сценарий для интерактивного фильма. Поэтому разнообразия финалов и ключевых моментов ждать не приходится. Но разработчики придумали одну хитрость – любую цель можно достигнуть настолько разными способами, что от вашего решения может поменяться жанр игры. Скажем, в одном из уровней необходимо убить определенного

человека. Выбор за вами: можно либо идти напролом, оставляя за собой кровавое месиво, или преследовать цель тайком, не попадаясь никому на глаза, даже если для этого приходится скользить по телефонным проводам. Изначально планировалось, что Predator: Concrete Jungle выйдет в связке с фильмом «Чужой против хищника». Судя по всему, в Eurocom передумали и предпочли поработать над проектом подольше. Игра привлекла большое внимание на E3, произведя впечатление качественного продукта. Нарекание вызвало только слишком сложное и неинтуитивное управление. Будем надеяться, что к релизу разработчики разберутся с этой проблемой. ■

Автора на сцену!

Сценарий игры написал Грант Моррисон – легендарный автор комиксов. Он придумывал сюжеты к «Людам-Икс» и «Фантастической чет-

верке». Его перу принадлежит книга о Бэтмене – Arkham Asylum. Она разошлась тиражом в 500 тысяч экземпляров и удостоилась

нескольких наград. В свое время он заслужил скандальную репутацию, сочиняя комиксы про террористов, состоявшегося убийцу Мар-

гарет Тэтчер и даже юного Гитлера. А сейчас автор работает на студии Стивена Спилберга Dreamworks над проектом Sleepless Knights.





ДВА КОЛЬБА В РУКАХ, ЧЕТЫРЕ ГРАНАТЫ НА ПОЯСЕ. ВОТ ТАКОЙ ОН, НОВЫЙ ТОРК.



СКУЛЬПТУРНАЯ ГРУППА «СООБРАЗИМ НА ТРОИХ».



ВЫРВАВШИСЬ ИЗ ЗАСТЕНКОВ КОРНЕЙТА, ТОРК СТАЛ КУДА ПОДВИЖНЕЙ. ГЛАВГЕРОЙ НАУЧИЛИСЯ ПРЫГАТЬ И ПРИСЕДАТЬ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Surreal Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005 года

The Suffering: Ties That Bind

Долгожданное освобождение не принесло Торку свободы. Он по-прежнему в плену собственной мести...



Прошлогодняя The Suffering оказалась обыкновенным чудом. В скольких же играх до нее мы увели несчастных монстров во имя добра, справедливости и просто ради удовольствия? Нет им числа. Однако ж представители Surreal Software смогли заинтересовать общественность. И не только заинтересовать: мрачные уровни The Suffering нас как следует напугали и развлекли. Шоу должно было продолжаться. В финале оригинальной игры Торк покидает территорию «исправительного учреждения» строгого режима Корнейт. Впрочем, отправляется он отнюдь не на Канарские острова восстанавливать здоровье и психику, а в Балтимор. Именно там, по сообщениям из неофициальных источников, скрывается злодей Калей Блэкмор, виновный в убийстве семьи Торка. События сиквела, таким образом, разворачиваются на городских улицах, хотя в тюрьму штата Мэриленд по пути заскочить все же придется. The Suffering: Ties That Bind остается экшеном-ужасиком. За этим определением скрываются толпы жутких

монстров всех цветов и размеров, а также внушительная подборка оружия. Герою выдадут шесть пушек вместо скудных трех штук из первой The Suffering. Правда, таскать с собой весь арсенал сразу не получится. Разработчики сиквела, команда Surreal Software, упирают на реализм, поэтому главгерой может переносить лишь два вида оружия и несколько гранат. Точно как в Halo. Банды кровожадных бестий будут дополнены вполне человекообразными врагами. Поскольку Балтимор — далеко не закрытая колония, то появление на улицах странных существ вызвало некоторый интерес со стороны властей. Для урегулирования ситуации в город отправлен отряд The Foundation. Крутые парни с крутыми пушками готовы с одинаковым рвением истреблять и нечисть, и самого Торка. Следовательно, герою придется придумать, как обойтись с ретивыми служаками. В уличных боях разработчики обещают сохранить зловещую атмосферу The Suffering. Надеемся, у них получится. Иначе успех первой части The Suffering: Ties That Bind не повторить. ■

«Облик морале»

Интересной особенностью The Suffering был нравственный выбор. На протяжении игры Торк встречал персонажей, которых мог либо убить, либо пощадить. В моменты таких встреч Торк слышал два разрывающих сознание «внутренних голоса» — плохой и хороший. От решения задачи «казнить нельзя помиловать» во многом зависел итог игры — всего имелось три возможных концовки. Кстати, в The Suffering: Ties That Bind будет, соответственно, три разных «старта». Моральный аспект сохранится и в сиквеле. От количества добрых и злых поступков будет зависеть не только финал, но и внешний вид чудовища, в которого по-прежнему превращается Торк.



[АНТИ] КИЛЛЕР

«КОЗА НОСТРА» НЕ ПОГРЕЕТ РУК
У НАШЕГО КОСТРА!

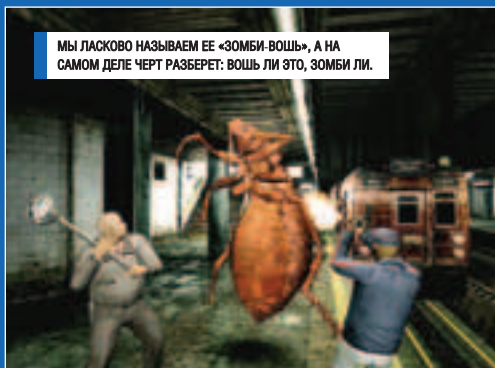
ДИНАМИЧНЫЙ ШУТЕР ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА ПО МОТИВАМ
РОМАНА ДАНИЛА КОРЕЦКОГО «АНТИКИЛЛЕР»
И САНСИМЕННОГО КИНОФИЛЬМА

© 2005 OBIK INTERACTIVE. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. © 2002-2005 MB PRODUCTION. © 2002-2005 GOLDEN KEY ENTERTAINMENT. © 2002-2005 RESPECT RECORDS.

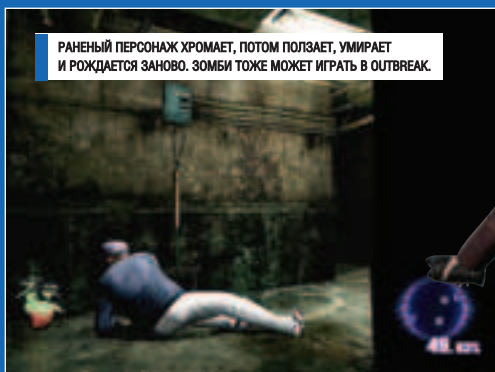
ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СТРАН СНГ И БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК», ТЕЛ.: [095] 933-07-26 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALES@ND.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ
ПО ТЕЛ.: [095] 147-13-38, E-MAIL: ZAKAZ@ND.RU. ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ – КОМПАНИЯ «ОДИССЕЙ», ТЕЛ.: 8[050] 336-73-73, 8[0482] 31-73-73, E-MAIL: SALES@ODYSSEY.UA, WWW.ODYSSEY.UA.



www.nd.ru



МЫ ЛАСКОВО НАЗЫВАЕМ ЕЕ «ЗОМБИ-ВОШЬ», А НА САМОМ ДЕЛЕ ЧЕРТ РАЗБЕРЕТ: ВОШЬ ЛИ ЭТО, ЗОМБИ ЛИ.



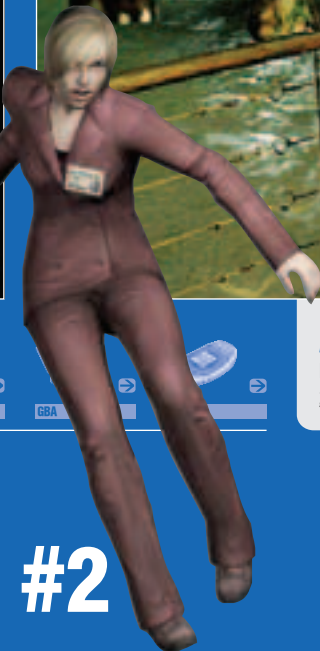
РАНЕНЫЙ ПЕРСОНАЖ ХРОМАЕТ, ПОТОМ ПОЛЗАЕТ, УМИРАЕТ И РОЖДАЕТСЯ ЗАНОВО. ЗОМБИ ТОЖЕ МОЖЕТ ИГРАТЬ В OUTBREAK.



ОГРОМНЫЙ СЕРЫЙ ТОЛСТОКОЖИЙ УШАСТЫЙ И ХОБОТАСТЫЙ ЗОМБИ – ЗВЕЗДА НОВОГО RESIDENT EVIL.



Resident Evil Outbreak File #2



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/horror
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТЕР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	апрель 2005 года (США)/ сентябрь 2005 года (Европа)

◆ ДЕВУШКИ – ТРАДИЦИОННОЕ СЛАБОЕ ЗВЕНО RESIDENT EVIL. ЕСЛИ ИХ НЕ ЗОВУТ ДЖИЛ ВЭЛЕНТАЙН.

■ ОНЛАЙН:
<http://capcom.com/reof2>

Outbreak File #2 – это знакомый Resident Evil Outbreak, только пострашнее. Здесь есть слоны-зомби!



Слоны – не единственное нововведение; авторы признали, что с управлением разработчики Resident Evil 4 дали маху. Герои Outbreak наконец-то могут стрелять на ходу! В остальном Outbreak File #2 – это тот же самый Outbreak, подлатанный, ухоженный и доведенный до ума. И да, на этот раз в европейской версии останется многопользовательская игра на четырех человек.

Немного истории: Resident Evil 4 на GameCube начинает новую сюжетную линию (которая будет продолжена в следующих играх, как сообщил недавно продюсер Хироюки Кобаяси), а персонажам Outbreak снова приходится бороться с гниющими зомби корпорации «Зонтик». Первая часть Outbreak была смесью экшна и хоррора, характерной для Resident Evil, с единственным необычным режимом – игра задумывалась как приключение для нескольких человек, которые должны были бороться с зомби сообща. Но из европейской версии почему-то была исключена поддержка многопользовательской

игры – и напарниками управлял по-лоумный искусственный интеллект. Outbreak File #2 является скорее дополнением, чем новым проектом: обе части используют общее сохранение, поэтому то, чего вы достигли в первой игре, переходит во вторую, а то, что получили во второй, становится доступно в первой. Из новшеств: пять свеженьких уровней, включая зараженный Т-вирусом зоопарк. Слоны-зомби – не единственное украшение игры: есть также львы-зомби, крокодилы-зомби, зомби-змеи и, кажется, гигантская зомби-вошь. Прочие изменения незначительны (по сравнению с зомби-слонами, конечно). Например, во второй части на одной карте будут находиться всего три персонажа одновременно, игрок сам выбирает состав команды. Хотите набрать ударный отряд мачо с пистолетами? Не вопрос. Ограничиться пищущими девочками? Запросто, потом не жалуйтесь. Авторы стараются превратить Outbreak из линейного зомби-аттракциона в более открытую, свободную игру: с одной стороны, можно выбрать команду стрелков и за-

Гниющие заживо

Самая популярная забава среди игравших в Outbreak по сети: подхватить Т-вирус, переболеть и превратиться в гниющего, ковыляющего, стенового зомби. В таком случае игрок сохраняет контроль над формально погибшим персонажем – до первой заставки, после которой зомби почему-то умирает навсегда. Признаться, именно таким воображение рисовало «сетевой Resident Evil» после того, как был объявлен Outbreak. Бесплатно отдаю идею: нужно всего-то позволить играющим за зомби переселяться из уничтоженных тел в свеженькие тушки, людям дать одну-единственную жизнь и устроить мультиплеер, как в Tom Clancy's Splinter Cell: одни обороняются, другие наступают.



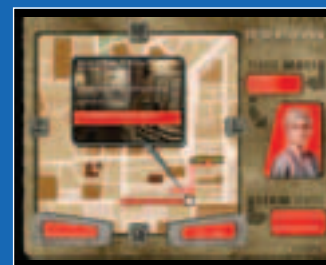
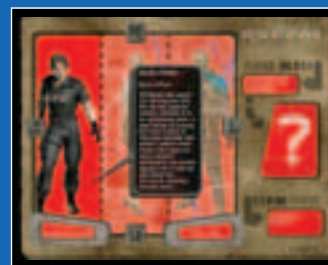
◆ OUTBREAK ОНИ СМОГУТ ПРОЙТИ ТОЛЬКО ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ.





Очень смешно

На официальном сайте первой части Resident Evil Outbreak можно попробовать чумовую мини-игру. Выглядит она так: вы выбираете одного из трех персонажей и указываете, что ему нужно делать в Раун Сити. Последствия каждого выбора показаны наглядно: «вы вошли в дом, потолок рухнул, и вас завалило. Вы умерли»; «на вас напали четыре зомби. Вы застрелили двоих, и у вас закончились патроны. Вы умерли»; «Вдруг на вас набрасывается непонятное существо. Вы убегаете от него, но заражены T-вирусом. Вы умерли». Недюжинное терпение понадобится тому, кто захочет пройти это чудо до конца. Смотрите сами по адресу <http://www.capcom.com/outbreak/minigame>. Кстати о смешных мини-играх на Flash: то, что слабили американские прокатчики Fullmetal Alchemist, неопишуемо. Насладиться можно по адресу <http://www.fullmetalalchemist.com/game/questFMA.htm>.



Outbreak File #2 – это тот же самый Outbreak, подлатанный, ухоженный и доведенный до ума.

В FILE #2 ПЕРСОНАЖИ СМОГУТ ОБМЕНИВАТЬСЯ ДАЖЕ ТЕМИ ПРЕДМЕТАМИ, КОТОРЫЕ ОТКАЗЫВАЛИСЬ ПЕРЕДАВАТЬ РАНЬШЕ БОЛЬШЕ ПИЩАЩИХ ДЕВОЧЕК С ПИСТОЛЕТАМИ



чистить метро от всего, к чему прикоснулся T-вирус, а с другой – можно взять обходчика Джима, который знает подземку, как свои пять пальцев, и сократить путь вдвое. С прискорбием сообщаем, что поддержка голосовых коммуникаций по-прежнему отсутствует, но движок более дружелюбно относится к немым борцам с зомби. К рудиментарным командам из первой части прибавлена возможность послать товарища в любое место – указав это «любое место» на карте уровня. Управляемые железными мозгами товарищи помнели незначительно, но добраться в нужную точку могут. Персонажи теперь незримо связаны друг с другом (мобильными теле-

фонами?), и как только один из них обнаружит подсказку, она тут же становится доступна всем, – так что если кто-то отыщет код от сейфа, другой персонаж, стоящий в нужном месте, может ввести комбинацию и получить результат. И еще одно несомненно важное известие: больше не нужно будет рыться в инвентаре, пытаться разложить предметы и совместить, наконец, зеленую травку и красную травку, – чтобы получить мощное исцеляющее средство. Теперь, когда персонаж подбирает с земли недостающий ингредиент, игра автоматически спрашивает, не хотим ли мы их скомбинировать. Ну, не зря ждали сиквел. ■

Знакомая рожа

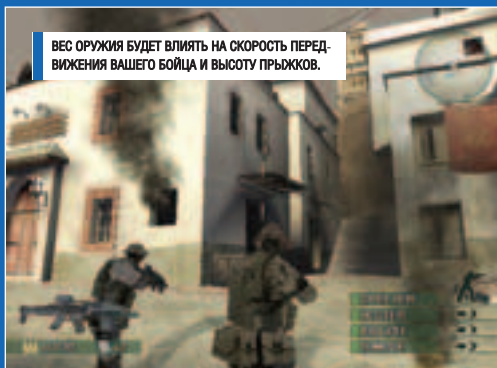
Сюжет игры зависит от того, каких персонажей вы возьмете в команду. Так, если вы попадаете в полицейский участок (а вы попадете в полицейский

участок), лучше брать с собой копа Кевина – он увидит несколько эксклюзивных флэш-боксов, поболтает с сослуживцами из первой части игры,

достанет из шкафчика предметы, о существовании которых прочие персонажи не подозревают. Если важный для сюжета герой доживет до за-

вершения уровня, вы увидите особую концовку. С другой стороны, неволить никто не будет. Можно взять пищащих девочек.





ВЕС ОРУЖИЯ БУДЕТ ВЛИЯТЬ НА СКОРОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ВАШЕГО БОЙЦА И ВЫСОТУ ПРЫЖКОВ.



В РАСПОРЯЖЕНИЕ ИГРОКОВ ПОСТУПАЕТ НЕ ТОЛЬКО ДЖИПЫ, НО ТАКОЖЕ КАТЕРА, ВЕРТОЛЕТЫ И ДАЖЕ ТАНКИ.



ШЕСТИСТВОЛЬНИК С СОБОЙ НЕ УТАЩИШЬ. ПРИХОДИТСЯ СТРЕЛЯТЬ, СТОЯ НА МЕСТЕ.



Автор:
Михаил «Wish» Бузенков
buzenkov@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Zipper Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.zipperint.com>

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs

Сезон охоты на мировой терроризм объявляется открытым! В бой идут одни старики.



А вы записались в ряды вооруженных сил? Еще нет? Тогда у вас есть отличный шанс испытать себя в роли заправского «морского котика», члена элитного американского подразделения Navy Seals. Окрыленная успехом прошлых SOCOM, студия Zipper Interactive разрабатывает полноценное продолжение, нацеленное не столько на мультиплеерные баталии, сколько на качественный однопользовательский режим. Борьба с мировым терроризмом, которой занимается группа специального назначения (DEVGRU), будет происходить на территории Марокко, Польши и республики Бангладеш. В уже готовой демо-версии отряд из пяти бойцов пробирался сквозь джунгли, попадал в песчаную бурю, переплывал реку, защищал какую-то деревушку и лишь затем приблизился к главной цели своей миссии – захваченному форту. Все вышперечисленные действия не имели ничего общего с прагматичными и тактически выверенными заданиями в духе Rainbow Six и более всего напоминали голливудский боевик с кучей трупов и крутыми спецназовцами в камуфляже.

Причиной тому послужило повсеместное использование колесной и водоплавающей техники, которая изрядно разнообразит и без того не самый правдоподобный геймплей SOCOM. Забравшись в десантный катер или оснащенный пулеметом внедорожник, персонаж получает возможность переключаться с места водителя на место стрелка нажатием всего лишь одной кнопки, в то время как оставшимися членами экипажа будет управлять услужливый AI. Перед началом каждой миссии вы выслушиваете краткий инструктаж и можете экипировать отряд по собственному усмотрению. Арсенал Navy SEALs насчитывает более тридцати единиц огнестрельного оружия, треть которых в играх данной серии еще не появлялась. Кроме того, дизайнеры Zipper обещают внушительное количество вспомогательных «навесок», в том числе глушители и подствольные гранатометы. Террористам и людям, им сочувствующим, в самое ближайшее время придется сменить свое мировоззрение, ибо на стражу порядка встанут тысячи вооруженных геймпадами игроков. ■

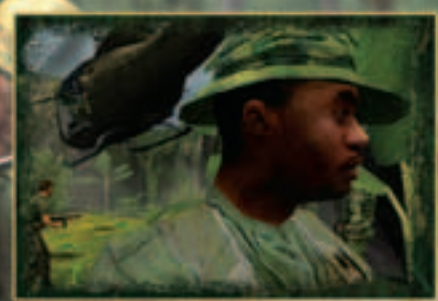
Совершенно секретно

Специальное подразделение Военно-Морских Сил США под кодовым названием SEAL было впервые использовано в 1962 году для борьбы с вьетнамскими партизанами и проведения спецопераций в прибрежных и речных зонах. На базе прекрасно зарекомендовавших себя Team One и Team Two в 1980 году была создана контртеррористическая группа Team Six. Новоиспеченная команда приняла участие в многочисленных секретных операциях, среди которых числятся спасение и эвакуация губернатора Гренады Пола Скуна, взятие под стражу панамского диктатора Мануэля Норьега и неудачная попытка захвата колумбийского наркобарона Пабло Эскобара.



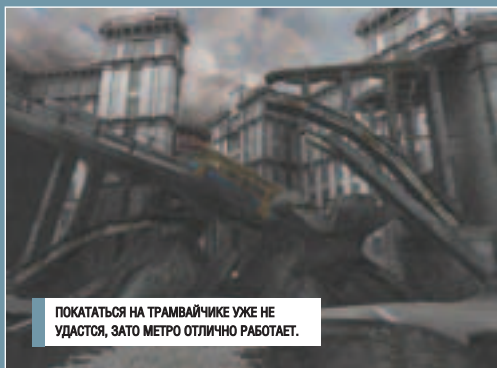
ВЬЕТКОНГ

КУЛАК АЛЬФА

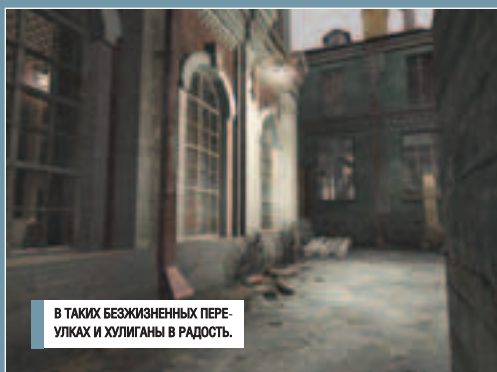


A Take2 Company





ПОКАТАТЬСЯ НА ТРАМВАЙЧКЕ УЖЕ НЕ УДАСТСЯ, ЗАТО МЕТРО ОТЛИЧНО РАБОТАЕТ.



В ТАКИХ БЕЗЖИЗНЕННЫХ ПЕРЕУЛКАХ И ХУЛИГАНЫ В РАДОСТЬ.



МЕЖДУ ПРОЧИМ, ПУЛЕМЕТ «МАКСИМ» ВЕСИТ ШЕСТЬДЕСЯТ КИЛОГРАММОВ. ХОРОШО БЫТЬ НЕМНОГО МУТАНТОМ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Digital Spray Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	вторая половина 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
http://www.youareempty.com	

You Are Empty

Вот мрачный мир тоталитарной культуры, пропитанный страхом и смертью. Добро пожаловать в настоящий коммунизм!



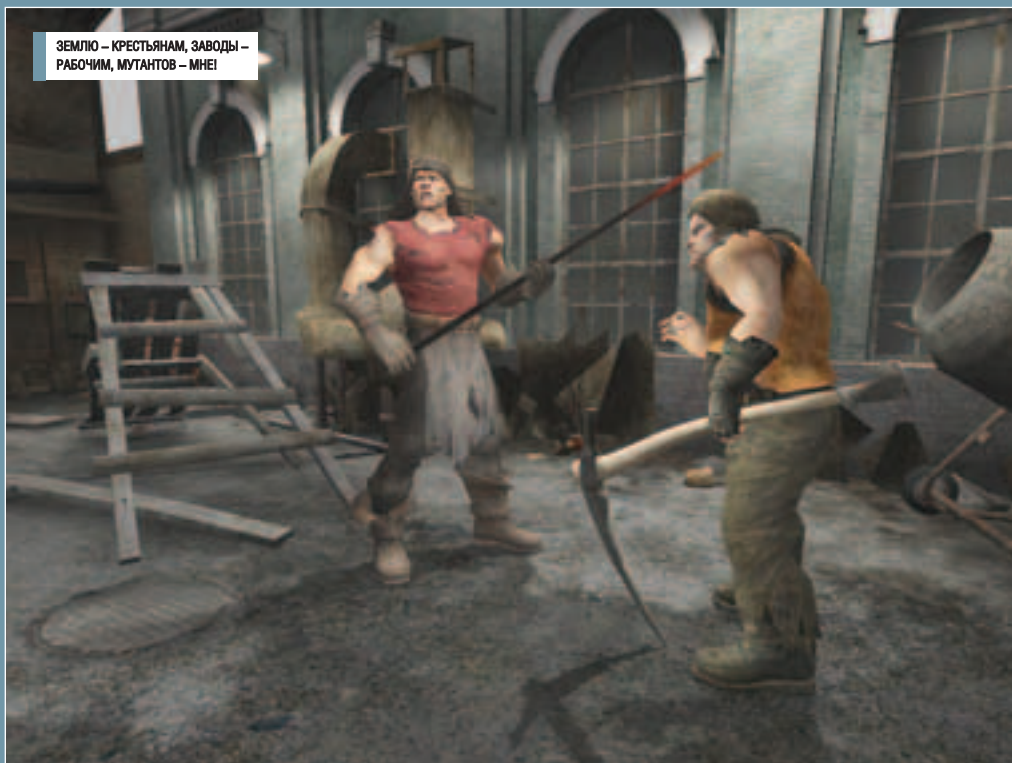
Странные монстры были? Были. Террористов стреляли? Стреляли. Кого только не видели: и инопланетных пришельцев, и немецких захватчиков, и разваливающихся на глазах зомби... Надоело! Лабиринтами фантастических баз, мерцающим светом и капающей с потолка слизью испугаешь разве что ребенка. Да и к чему изобретать велосипед. От мрачных пейзажей «империи зла», какая ни одному буржуазному режиссеру и во сне не приснится, пойдут мурашки у всякого бывшего пионера, чего уж говорить о бойскаутах... В середине двадцатого столетия советский народ уверенно двигался в светлое завтра, которое почему-то никак не наступало. Группа видных ученых решила, что если народ не идет к коммунизму... Правильно, коммунизм придет к народу. Сложный научный эксперимент должен был на корню изменить психику и физиологию людей, превратив их в высшую расу, в идеальных строителей идеального общества. Но, как это часто быва-

ет, мышка пробежала, хвостиком махнула... Словом, процесс вышел из-под контроля, и целый город вымер за считанные секунды. Вымер, да не весь. Некоторым жителям «посчастливилось» стать суперкоммунистами. Даже чересчур «супер». Не в силах совладать со своим аппетитом, труженики заводов стали поглощать химические отходы, дорожные рабочие стахановскими темпами начали перекапывать город, а электромонтеры запрыгали по проводам не хуже человека-паука. Утопию дополнили разгуливающие по улицам трупы неутомимых красноармейцев – продукт других опытов тех же гениальных ученых. Испортить идиллическую картину могла только отъявленная «контра». А как еще назвать праздной слонящегося в больничной пижаме страшного типа с маузером? В час X герой мирно лежал в коме в небольшой областной больнице, и сорвавшийся эксперимент обернулся для него внезапным пробуждением. О пришествии полного

Рабочий класс

Путь к светлому завтра нам будут преграждать более двадцати видов врагов. Самые интересные из них – суперкоммунисты. Каждый из них не просто олицетворяет собой одну из профессий: он наделен своим уникальным характером и весьма выразительной внешностью. Чего стоит хотя бы докуривающий «бычок» работника с киркой или неслаженно раскачивающийся на проводах монтер. Кроме того, противники не будут носиться кругом в поисках жертвы. Они будут работать, общаться и даже предаваться истинно пролетарской забаве, выколачивая друг из друга дух. Такие сценки как нельзя лучше создают ощущение реальности происходящего.



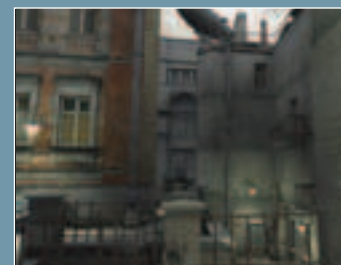
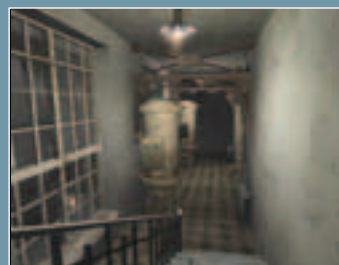


ЗЕМЛЮ – КРЕСТЬЯНАМ, ЗАВОДЫ – РАБОЧИМ, МУТАНТОВ – МНЕ!



Страшная красота

Для этой игры разработчиками был создан собственный движок – DS2-Engine. К сожалению, на момент написания статьи игра еще не изобилвала боевыми сценами, но даже «мертвые» городские пейзажи произвели на нас неизгладимое впечатление. Вода в реке выглядит внушительно, а особенно авторы гордятся наводнящем ужас на ирока освещением. Нам обещают даже привыкание персонажа к свету и темноте: выйдя из темного подвала на улицу, например, он будет немного ослеплен солнцем. Не забыта и физика. Словом, движок не собирается уступать именитым собратьям, а ков в чем даже намерен их переплюнуть. Благодаря снижению нагрузки на процессор (вычислениями занимается видеокарта), владельцы относительно слабых машин смогут порадоваться на редкость неплохой картинке.



Дедушки-мутанты будут заплывавать нас кислотой, а кирка автодорожника наглядно продемонстрирует силу пролетариата.

◆ ЕСЛИ ДОБАВИТЬ СНИЮЩИХ ПО УЛИЦЕ ПЕШЕХОДОВ, ПОЛУЧИТСЯ ОБЫЧНЫЙ СОВЕТСКИЙ ГОРОДОК ТОГО ВРЕМЕНИ.



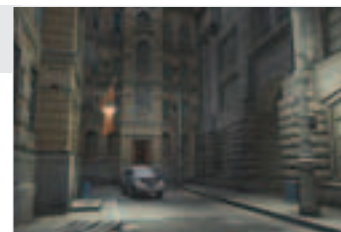
коммунизма он не знал, и не на шутку испугался – куда, собственно, все подевались? А дальше начался настоящий триллер. Называйте игру, как хотите, но только не банальным шутером от первого лица. Как раз от стрельбы авторы и пытались, где могли, отказаться. Дедушки-мутанты будут заплывавать нас кислотой, монтеры швыряться электроразрядами, а кирка автодорожника наглядно продемонстрирует силу пролетариата. Мало того, со временем и наш персонаж тоже будет мутировать, обретая новые, необычные способности. Но даже сжимая рукоятку пистолета или увесистый ствол пулемета, нам не придется бездумно пальнуть во все живое. Вечная нех-

ватка патронов и непростые бои с каждым «товарищем» будут держаться в напряжении с первой и до последней минуты. И главная роль в этом отведена графике и дизайну уровней. Перед нами раскинется целый город – образчик советского быта, апогей тоталитарной культуры. Пугающие бездушием серые улочки, бедное убранство домов и монументальные площади, памятники и высотки, рядом с которыми ощущаешь себя букашкой. Добавьте злоеющие индустриальные районы с еще работающими неизвестно для кого механизмами, давящий на психику саундтрек, и тогда вы начнете понимать, почему этот мир называется You Are Empty... ■

Налево пойдешь...

Сюжету в You Are Empty отведена далеко не последняя роль, и чем-то в этом плане игра напоминает аж Half-life 2. Нам приготовили несколько концовок, но большую часть игры мы будем просто переть вперед, укладывая супостатов и шараясь от темных углов. На протяжении

25 непохожих миссий (каждая из них включает несколько подуровней) нам будут встречаться и мирные персонажи вроде дедушки-пионера – помогая им, мы обязательно получим что-нибудь взамен. А возможность хоть иногда принимать решения в шутерах – на вес золота.





КАКОЙ ЖЕ ШПИОНСКИЙ БОЕВИК ОБХОДИТСЯ БЕЗ МИССИЙ НА БЛИЖНЕМ ВОСТОКЕ?



НЕЧАСТНО В КОНСОЛЬНЫХ ИГРАХ ВИДИШЬ ТАКОЙ ПРАВДОПОДОБНЫЙ ОГОНЬ.



УВАЖАЮЩИЕ СЕБЯ ШПИОНЫ УНИЧОЖАЮТ ВОЕННУЮ ТЕХНИКУ ДЕСЯТКАМИ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Swordfish
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	10 мая 2005 года

Cold Winter



БЕЗ ДЕВИШЕК НИ ОДИН ШПИОНСКИЙ БОЕВИК НЕ ОБХОДИТСЯ.

Рыцари – сказка для детей. Никаких рыцарей нет. Есть подлые, хладнокровные убийцы.



Романтик Бонд устарел. Легкий флирт и пьянящий дух приключений медленно погружаются в лету, куда давным-давно канули шестидесятые. Cold Winter – шпионский экшн новой волны. Минимум романтики, максимум реализма. Глазами опытного разведчика (в прямом смысле: Cold Winter – шутер от первого лица) мы увидим шпионский мир во всех его неприглядных подробностях – с кровью, насилием, смертью.

У СМЕРТИ УЗКИЕ ГЛАЗА

Эндрю Стерлинг (Andrew Sterling) был одним из лучших агентов британской разведслужбы MI6 (еще бы! с такой-то фамилией!). Но в 2002 году шпион не просто исчез из списков собственной конторы – словно вообще перестал существовать. Государство не простило Эндрю единственной ошибки и похоронило горемыку в китайском плену. Жариться бы разведчику под горячим восточным солнцем с петлей на шее, да мир не без добрых людей. Провалившегося агента вытащили. Теперь он трудится на благо спасителей – частную ох-

ранный фирму с большими амбициями и немаленькими окладами. Мы застаем Эндрю уже в бытность его «частником». Мрачное английское прошлое позади, впереди – светлое будущее, опасное, как и вся шпионская жизнь. Нам предстоит углубиться в дебри международных заговоров и коварных интриг – да так, что желающие расправиться с главгероем в очередь будут выстраиваться.

КТО НЕ РАБОТАЕТ – ТОТ НЕ ШПИОНИТ

Экшн, будь то умный шпионский боевик или яростный шутер, всегда трудно выделить из множества ему подобных игр. Разработчики Cold Winter решили придать дитящу особый колорит с помощью необычной физики. Отмычками и бондовскими гаджетами нас не удивить – в No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way играли, да и Tom Clancy's Splinter Cell стороной не обошли. А вот собственноручное изготовление необходимых инструментов в полевых условиях – приятная новация. Хочешь пригласить супостата на пару коктейлей Молотова? Потрудись приготовить: найди

Регулируем смерть

В мультиплеере Cold Winter игроки смогут самостоятельно определять живучесть героев. Выставив базовый уровень повреждений, вы получите многопользовательский режим в духе Quake: ракета в пятую точку не означает немедленную и неминуемую смерть. Второй уровень повреждений соответствует тому, что мы увидим в однопользовательской кампании. Третий уровень уже ближе к Counter-Strike: пара ранений – и вы труп. Последний уровень – удел фанатиков. Герой умирает с первого попадания, как в GoldenEye 007. Аптечки отсутствуют. Вместо них используется бесконечный переносный медпакет. Только без бронезилета вы даже достать его не успеете.





ВСЕ ЧЕСТНО: ВЫ СТРЕЛЯЕТЕ В БОЧКИ С ГОРЮЧИМ, ОНИ ВЗРЫВАЮТСЯ. ВОТ ТОЛЬКО ОБРУШИТЬ КОЛОННЫ ТАК НЕ УДАСТЯ.

ЭНДРЮ СТЕРЛИНГ – НАСТОЯЩИЙ АНГЛИЙСКИЙ ШПИОН. ОН НЕ ОБВЕШАН ГАДЖЕТАМИ, ОН СПРАВЛЯЕТСЯ С ПРОТИВНИКАМИ ОДНОЙ ЛЕВОЙ.

Шпионское побоище

Хотя игра и о шпионах, авторы нашли в ней место для мультиплеера, да не простого, а золотого. К вашим услугам шесть различных игровых режимов. Первые четыре настолько известны, что рассказывать о них просто неприлично. Это Deathmatch, King of the Hill, Last Man Standing и Domination. А вот Flag Tag посвящен будет. Победителем в этом режиме считается тот, кто сможет дольше удерживать при себе захваченный флаг. Стрелять знаменосец не может, зато в него палат все, кому не лень. Head Match проводится по аналогичным правилам, только вместо флага – окровавленная голова. Участвовать в многопользовательских сражениях смогут до четырех человек в режиме split-screen и до восьми – по сети. Разработчики планируют создать 12 многопользовательских карт, основанных на локациях из одиночной кампании.



Хочешь пригласить супостата на пару коктейлей Молотова? Потрудись приготовить: найди тряпки, бензин и бутылки.

ЭХ, СЕЙЧАС БЫ ХОТЬ ПАРУ МАТРАЦЕВ.



тряпки, бензин и бутылки. Потребовалась отмычка? Шуруй за проволокой и режь ее кусачками.

ИЗЮМ В МАТРАЦАХ

Благо, чувство меры коллективу Swordfish не отказало. На коленке собирать пистолеты не придется. Все 25 видов оружия полностью готовы к использованию. Арсенал внушительный, а для шпионского боевика – просто огромен. Есть пистолеты и автоматы, гранаты и пулеметы, целый набор винтовок – от штурмовых до снайперских. Враги вооружены не хуже, но Стерлинг – не слабоумный неуклюжий верзила. Его навыки не ограничиваются банальным стрейфом. Еще в М16 Эндрю научили хвататься за все, что плохо ле-

жит. От нескончаемых потоков вражеского свинца он сможет прикрыться ведрами, ящиками и даже матрацами, что твой Гордон Фримен. Хочется верить, не надувными. Все кажется в Cold Winter гармоничным и многообещающим. Смушает лишь опыт Swordfish. На ниве электронных развлечений студия трудится уже десять лет. Однако за этот период из-под ее пера не вышло ни одного сколько-нибудь серьезного экшна. Была пара регби, футбол и нечто «стратегически-симуляторное» под названием Hostile Waters: Antaeus Rising. В России игра была издана под названием «Враждебные воды: Территория смерти». Cold Winter, таким образом, – этакий «первый блин». Хочется верить, известная поговорка в этот раз не работает. ■

Политика разоружения

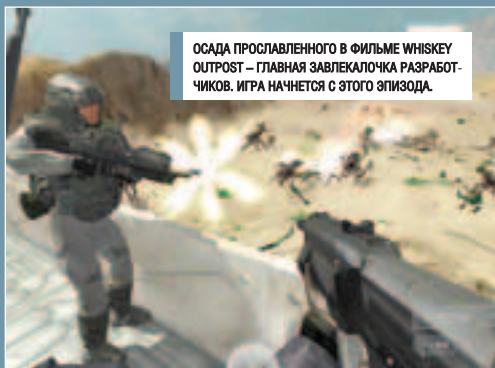
Два с половиной десятка стволов даже для восьми человек на карте – перебор, а уж для четырех и подавно. Количество оружия в одном матче

ограничено пятью видами. Что прихватить с собой в битву, игрок решает сам. Разработчики разделили весь арсенал на несколько комплек-

тов: от обычного «сбалансированного» до экзотичного «оружие террористов». Конечно, можно смастерить что-нибудь своими руками.

Совмещая мину-липучку с таймером от часовой бомбы, персонаж, как ни странно, получит мину-липучку с часовым механизмом.





ОСАДА ПРОСЛАВЛЕННОГО В ФИЛЬМЕ WHISKEY OUTFPOST – ГЛАВНАЯ ЗАВЛЕКАЛОЧКА РАЗРАБОТЧИКОВ. ИГРА НАЧНЕТСЯ С ЭТОГО ЭПИЗОДА.



ДВИЖОК РАБОТАЕТ С «ТЯПЯЧИНОЙ» ФИЗИКОЙ: ЛАПКИ И ЖВАЛА БУДУТ ОТЛЕТАТЬ ПРАВДОПОДОБНО.



В АРСЕНАЛЕ МОРПЕХОВ НЕ БУДЕТ ЯДЕРНОЙ БОМБЫ. ПО МНЕНИЮ STRANGELITE, МГНОВЕННО УНИЧТОЖИТЬ ТЫСЯЧУ ДРУГУЮ ЖУКОВ «НЕИНТЕРЕСНО».



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Empire Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Strangelite Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2005 года

Starship Troopers



ГАЛАКТИЧЕСКИЕ ЖУКИ НАСТУПАЮТ. ДАДИМ ОТПОР!

Планета-мать зовет. Ты записался добровольцем?



Пять лет назад мировая игровая пресса пришла к выводу, что стратегические Starship Troopers были рассчитаны исключительно на фанатов фильма «Звездный десант». Действительно, лишь самые восторженные поклонники кинокартины могли терпеть однообразные уровни и не жаловаться на хилую графику. Идея перенести «Звездный Десант» в хорошую игру продолжала витать в воздухе, поджидая более талантливых разработчиков. Это почетное звание рассчитывают снискать сотрудники Strangelite Studio. Они собираются делать не вялую стратегию, а динамичный, адреналиновый шутер от первого лица. Новая игра со старым названием обращена к событиям, на добрые полвека удаленным от того, что происходило в фильме. Разработчики обещают показать игроку ту самую кровавую баню, что прославила не слишком удачный фильм. В том числе и при помощи масштабности действий. Созданный умельцами студии движок способен одновременно отображать на экране до

трехсот гигантских жуков. Зрелище фантастическое, ибо эти три сотни в бою покажутся тремя тысячами. На дикой пустынной планете нас с радостью встретят четырнадцать видов насекомых, среди них – рядовые арахниды, их летающие собратья и плазменные «танкеры», здоровяки-тяжеловесы. Для борьбы с межзвездными тараканами выдадут аж двадцать видов огнестрельного оружия. Разработчики уверяют, что боеприпасы не кончатся ни при каких обстоятельствах, поэтому средства ближнего боя будут нам без надобности. На протяжении практически всех миссий вам и вашим боевым товарищам придется куда-то (или откуда-то) бежать, а в случае обороны важного объекта насекомых будет столько, что без огнестрельного оружия лучше сразу повеситься. Конечно, не факт, что в последний момент у разработчиков что-нибудь не прогорит и полноценный хит не будет испорчен. Застраховать от такой напасти просто – станьте фанатами фильма. Этим вы гарантируете себе удовольствие от игры, какой бы она ни уродилась. ■

А знаете ли вы, что...

«Звездный Десант» – в первую очередь книга, а не что-то еще. Роберт Хайнлайн закончил свою сагу о борьбе людей и арахнидов еще в пятидесятые годы прошлого столетия. Как и многие сильные фантастические романы, «Звездный Десант» впоследствии перебрался с узких белых страниц на широкий, хоть и не голубой, экран. Кстати, в конце прошлого года на DVD вышло продолжение фильма – «Звездный Десант 2: Герой Федерации». В Starship Troopers разработчики придерживаются атмосферы и хронологии фильма, а не книги. Однопользовательский режим составлен из трех сюжетных линий, в каждой из которых рассказывается своя история.



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

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

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

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

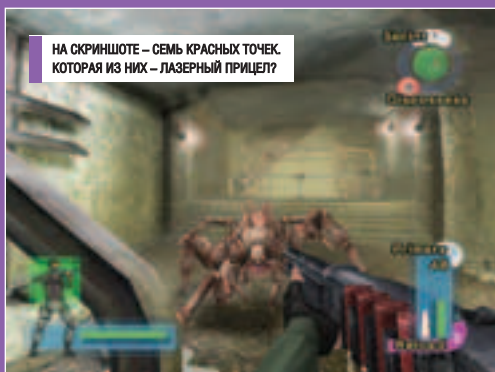


- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постъядерные пейзажи





КЗМПЕРАМ В GEIST ХОДА НЕТ ИХ В ДВА СЧЕТА ВЫСЛЕДЯТ БЕСПЛОТНЫЕ ДУХИ.



НА СКРИНШОТЕ – СЕМЬ КРАСНЫХ ТОЧЕК КОТОРАЯ ИЗ НИХ – ЛАЗЕРНЫЙ ПРИЦЕЛ?



ДЖОН ЗАЛЕЗ В ПУШКУ. ПРЕДСТАВЛЯЕТЕ КАРТИНУ: СТОИТ ОДИНОКАЯ ПУШКА И СТРЕЛЯЕТ В ОХРАННИКОВ?!



Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	GameCube
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	n-Space
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
	http://www.nintendo.com

Geist

Geist, вслед за Metroid Prime, продолжает традицию: на GameCube выходят отличные FPS.



Вас зовут Джон Райми (John Raimi), вы правительственный агент, сотрудник элитного антитеррористического подразделения. Вас послали расследовать таинственные дела корпорации Volks. Но тщательно спланированная операция провалилась, вы оказались в плену и стали жертвой чудовищного эксперимента, который, впрочем, тоже не задался, из-за чего ваша душа сказала телу прости-прощай. Отныне вы будете бродить по комплексу Volks Corp., управляя бесплотным духом. Всю игру. Небанальная завязка плавно подводит к такому же небанальному геймплею. Если вам надоело играть спецназовцами, героями-одиночками, вояками в скафандрах и прочими суперменами, Geist – игра для вас. В ней можно бегать как в облике вышеперечисленных персон, так и парить бесплотным духом. Он вселяется в людей и животных и овладевает их способностями. Это ж какие бескрайние горизонты открываются! Теперь для прохождения уровня не нужно

считать патроны в обойме и продумывать пути к отступлению. Призрак пугает несчастную жертву, а уж после этого занимает освободившееся (душа-то в пятки ушла!) тело. Вывести врага из состояния душевного равновесия проще простого: наше приведенце умеет взаимодействовать с предметами даже будучи бесплотным, поэтому стоит только покинуться в супостата стульями, как он перепугается и сдастся. Перевоплотившись в охранника, можно не боясь проходить мимо патрулей, а став инженером, вы получите доступ к засекреченным комнатам. Разумеется, поначалу можно захватывать сознание лишь некоторых людей, иначе игра была бы лишена смысла. Переселиться получается только в тех, чей дух слабее вашего, растущего со временем. На первых уровнях придется играть за собачек и мышек. Грызуны маленькие, в любую щелчку пролезут, зато и враги у них свои: чуть зазеваешься – угодишь в мышеловку или коту в лапы. В астральном виде Джон может проходить

Как играть?

В игре используется следующая система управления: А – войти/выйти из тела; В – стрейф влево; С – произвольный стрейф; Х – стрейф вправо; R – огонь из основного оружия; L – огонь из дополнительного оружия; Y – прыжок; Z – перезарядка. На словах все кажется страшным, но на деле управление вполне понятно. Чем отличается стрейф вправо/влево от обычной ходьбы? Эти уклонения следует рассматривать как резкие выпады в стороны. Не кувырок, но резкий бросок в сторону. Произвольный же стрейф позволяет в любом направлении носиться по карте сломя голову.





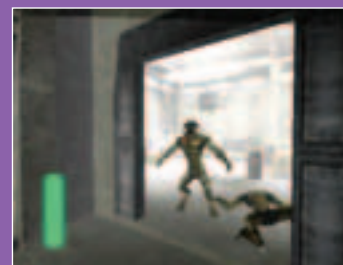
В ЛЕВОМ НИЖНЕМ УГЛУ ПОКАЗЫВАЕТСЯ ПРЕДМЕТ, В КОТОРОМ НАХОДИТСЯ ДЖОН В ДАННЫЙ МОМЕНТ. СЕЙЧАС ЭТО КОСТЮМ ГОРДОНА ФРИМЕНА.



ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ГЕЙСТ ПОГИБ – И ВЕРНУЛСЯ С ТОГО СВЕТА В ТАКОМ ВОТ ВИДЕ.

Прошлогодня E3

Geist можно было увидеть еще на прошлогодней E3. После знакомства с той, старой, версией игры, нами были отмечены некоторые недочеты. В частности, каждое «вселение» в чужое тело было тщательно заскриптовано раз и навсегда и преподносилось в виде небольшого ролика. Поначалу это интересно, но уже через десять минут здорово раздражает. Никакой кнопки, призванной «промотать» сие увлекательное зрелище, тогда не существовало. Вторая неприятность – странноватое управление. Являясь интуитивным, оно, тем не менее, было слишком неповоротливым и медленным. При большой динамичности проекта некоторая задумчивость главного героя тоже серьезно портила ощущения от альфа-версии. К релизу наверняка эти недочеты будут исправлены, и ничто не помешает нам еще раз насладиться хорошим шутером для GameCube.



Теперь для прохождения уровня не нужно считать патроны в обойме и продумывать пути к отступлению...

♦ ТОТ САМЫЙ «ЭФФЕКТ РАЗМЫТИЯ».



сквозь трещины в стенах и стеклах. Эта способность понадобится при решении головоломок и в некоторых квестах (это в FPS, оцените!). Кроме того, призрак перемещается намного быстрее обычных людей, поэтому Джону все будет казаться несколько размытым – slo-mo, ничего не попишешь. Призрак невидим. Но это не значит, что он бессмертен. Убить нашего героя очень легко – если вы не успели выскочить из захваченного тела, прежде чем оно погубит от вражьей пули, извольте начать уровень сначала. Сам дух не боится огнестрельного оружия, но на картах будут расставлены ловушки на призраков, да и на поздних этапах придется пробираться

сквозь толпы монстров, распознающих присутствие бестелесного гостя.

Разработчики обещают ввести и уникальные многопользовательские режимы. «Еще не существует игры, позволяющей, с одной стороны, сражаться друг с другом, как в обычном сетевом шутере, и, с другой стороны, бродить по карте призраком со своими способностями и быть невидимым для других участников». Что правда то правда. А если вспомнить, что большинство скриншотов из Geist разделены на два или четыре экрана – для нескольких игроков, то сомневаться не приходится – мультиплеер будет мировой! ■

Сегодня я буду Пикассо!

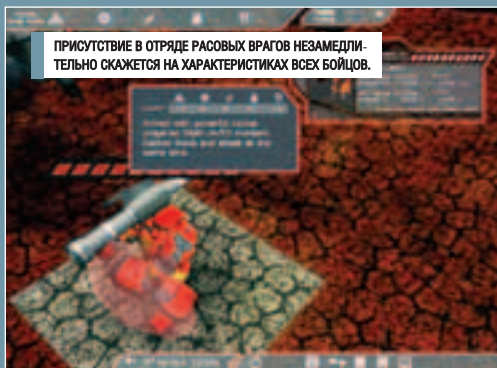
Вселяясь в кого-то, Джон завладевает не только его телом, амуницией и инвентарем, но и уникальными способностями и воспоминани-

ями. Пошарив в чужом мозгу, можно найти план этажа и отыскать вход на склад, который вы пытаетесь отыскать уже два часа. Кроме того,

можно также вселяться в животных: попробуйте захватить разум сторожевой собаки и пройти в необходимую комнату не вызывая никаких подоз-

рений. И еще: стоит помнить, что Джон умеет передвигать предметы на расстоянии. В конце игры это здорово поможет.

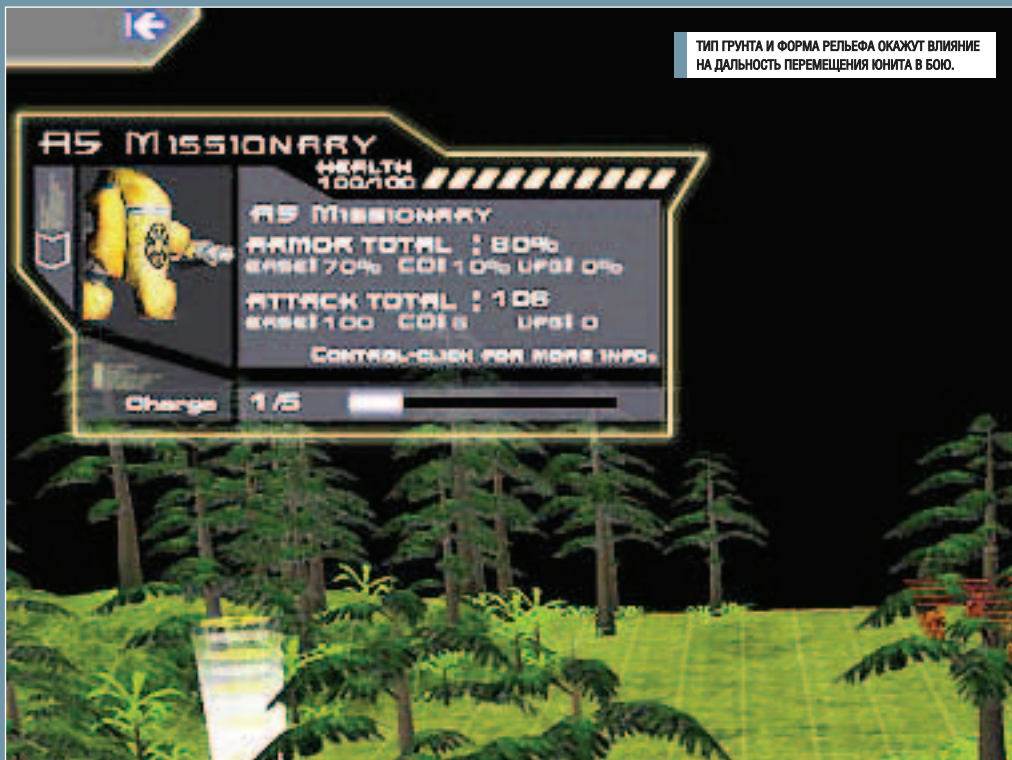




ПРИСУТВИЕ В ОТРЯДЕ РАСОВЫХ ВРАГОВ НЕЗАМЕДИТЕЛЬНО СКАЖЕТСЯ НА ХАРАКТЕРИСТИКАХ ВСЕХ БОЙЦОВ.



НА КАЖДЫЙ «ХОД» КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ БУДЕТ ЗАТРАЧИВАТЬСЯ ОПРЕДЕЛЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО РЕСУРСОВ.



ТИП ГРУНТА И ФОРМА РЕЛЬЕФА ОКАЖУТ ВЛИЯНИЕ НА ДАЛЬНОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ЮНИТА В БОЮ.



Автор:
Михаил «Wish» Бузенков
buzenkov@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Matrix Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлена
■ РАЗРАБОТЧИК:	Black Hammer Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.supremacygame.com

Supremacy: Four Paths To Power



НА ПЛАНЕТАХ СРАЖАЮТСЯ НЕ ТОЛЬКО РОБОТЫ, НО И ЮНИТЫ-ЛЮДИ.

Новички индустрии покоряют космические просторы с мечтой о славе создателей Master of Orion.



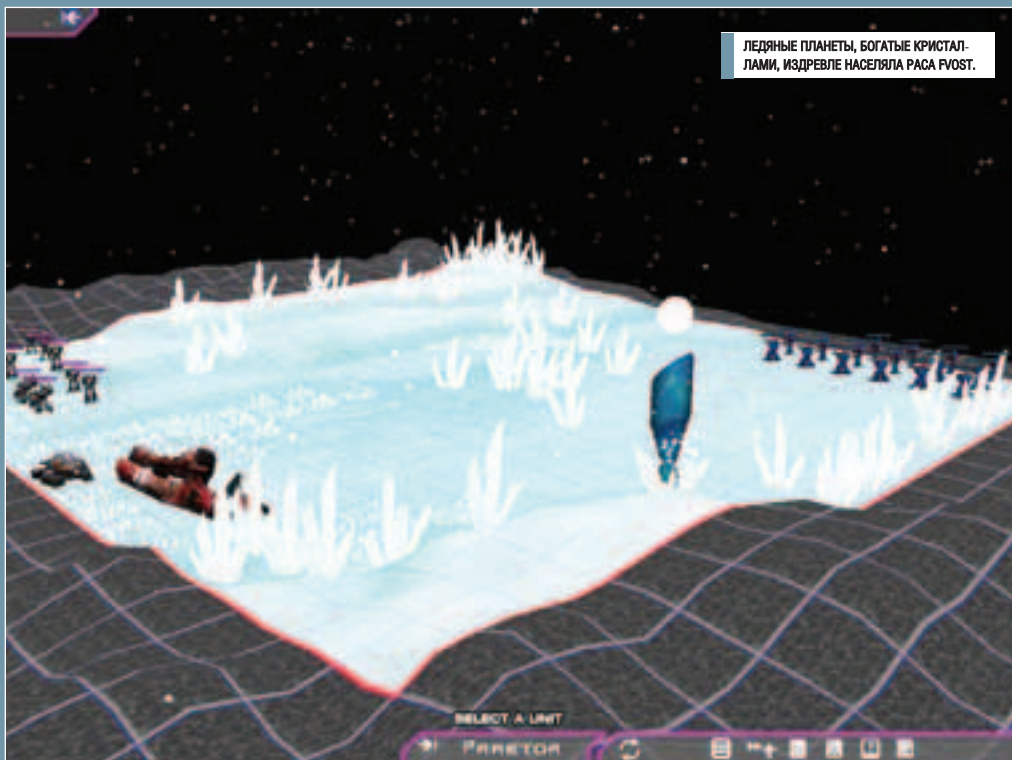
Судьба проектов, разрабатываемых небольшими дизайнерскими коллективами, не имеющими за своей спиной ни одного громкого релиза, зачастую довольно трагична. Лишенные солидной рекламной поддержки и средств на покупку дорогостоящих графических движков, они вынуждены полагаться на собственные силы и поистине неумную фантазию, которых не всегда для конечного успеха хватает. Компания Black Hammer Games испытала все трудности, поджидющие новичков на пути к коммерческому благополучию. В прошлом году первый серьезный проект студии – космическая пошаговая стратегия Supremacy: Four Paths To Power – лишился выгодного издателя в лице Strategy First. Несмотря на потерю, разработчики не пали духом, за что и были, в конечном счете, вознаграждены. Перейдя под крыло к Matrix Games, Supremacy обрела второе дыхание, и ныне видится нам игрой, способной тягаться не только с кустарными поделками новорожденных коллективов, но и с общепризнанными фаворитами уровня Homeworld.

Несмотря на огромное количество литературы по космической тематике, откуда можно практически бесконечно черпать идеи, сюжет Four Paths To Power прямо-таки пропитан дешевым аскетизмом. Где-то на бескрайних просторах галактики мирно сосуществовали четыре могущественные цивилизации: Fvost, Cha'ar, Groth и Altans. В силу различных причин и событий бывшие соседи захотели расширить свои поселения за счет территорий незаселенных планет. В конечном итоге, мирная колонизация переросла в открытое противоборство. Для более эффективной борьбы с оппонентами во главе каждого войска были поставлены опытные командиры, которые в игре обеспечивают космические корабли дополнительной огневой мощью и защитой. Захват новых территорий важен не только с политической точки зрения. Каждая планета богата ресурсами определенного типа, коих всего будет пять: золото, топливо, кристаллы, железная руда и пища. Более того, обладание несколькими планетами различных классов позволяет производить боевые крейсера, а при захвате всех

Биографический очерк

Главнокомандующие представляют собой не просто аморфные юниты с завышенными характеристиками – это, прежде всего, полноценные сюжетные персонажи, наделенные яркой запоминающейся внешностью и имеющие богатую биографию. Молодая воевательница Fvost по имени Kaj долгое время жила в гармонии с природой, обучаясь военному делу у прозорливого деда. Представитель воинствующих Cha'ar командир Kra'ag, напротив, всю жизнь сражался с соплеменниками, выиграв первый поединок в возрасте пятнадцати лет. Долгожитель Mhaal возглавил армию Groth с целью поиска новых необжитых территорий, поскольку его родная планета свои ресурсы уже исчерпала. Vagell полностью разделяет мнение собственного народа – во вселенной есть место только для Altans.





ЛЕДЯНЫЕ ПЛАНЕТЫ, БОГАТЫЕ КРИСТАЛЛАМИ, ИЗДРЕВЛЕ НАСЕЛЯЛА РАСА FVOST.



НА ОФИЦИАЛЬНОМ САЙТЕ МОЖНО ПРОЧИТАТЬ КОМИКС, СОЗДАННЫЙ ПО МОТИВАМ ИГРЫ.

Военные игры

Приятный сюрприз ожидает поклонников нестандартных режимов игры. Помимо классической однопользовательской кампании, именуемой Conquest, разработчики заявили сразу несколько дополнительных вариантов веселого времяпровождения. Сражаясь в режиме Rescue Hero, игрок должен прорваться с боем к одной из вражеских планет, спасти захваченного в плен героя и доставить его целым и невредимым на родную территорию. Наибольший интерес с точки зрения многопользовательских баталий представляют режимы Ground Battle и Bodycounts. Выбрав один из них, вы получите в свое распоряжение готовую армию сухопутных юнитов или же эскадрилью космических кораблей. Кроме того, нам будут доступны целых три режима игры, целью которых станет захват или удержание жизненно важных галактических объектов.



При захвате всех поселений, принадлежащих одной из рас, появится возможность построить гигантский флагман.

ПОСЛЕ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО УЛУЧШЕНИЯ ТРАНСПОРТНЫЙ КОРАБЛЬ СМОЖЕТ АТАКОВАТЬ НАЗЕМНЫЕ ВОЙСКА.



поселений, принадлежащих одной из рас, появится возможность построить гигантский флагман. Насильственное выселение противника с насиженного места разработчики рекомендуют проводить в следующей последовательности. Прежде всего, необходимо создать несколько транспортных кораблей и натренировать добрый десяток сухопутных юнитов. Далее, требуется уничтожить охраняющие орбиту звездолеты и высадить десант. Все бои в Supremacy будут происходить в пошаговом режиме, на манер Heroes of Might and Magic, как в космосе, так и на планетах. Интересы поединкам добавит огромное количество разнообразных юнитов, среди которых на данный момент заявлены прямоходящие роботы, футуристическая бронетехни-

ка и классическая пехота, вооруженная огнеметами, лазерами и базуками. Помимо грубой силы в борьбе с противником можно использовать шпионов. Внедрившись в чужие ряды, новоявленный Штирлиц будет снабжать вражеского командира всякого рода ложной информацией, чем сильно облегчит ваше наступление. В завершение хочется отметить, что, несмотря на огромное количество свежих находок, ранняя версия Supremacy выглядела сырой и блеклой по вине многочисленных ошибок в программном коде. Хочется надеяться, что в оставшееся до релиза время Black Hammer Games займется не внедрением новых идей, а доведением до ума уже имеющихся работ.

Тренировка на курицах

Свой первый опыт в области игростроения Black Hammer Games получила благодаря двум проектам, ориентированным на детей в возрасте от шести до десяти лет. Классическая аркада Egg Files, так и оставшаяся без издателя, обещала поведать мальчишкам и девчонкам о нешуточном проти-

востоянии бравого цыпленка Don Chicksilio и инопланетных захватчиков под предводительством злобного Zargon. Вторым проектом, вышедшим в конце 2002 года на Game Boy Advance, стала обучающе-развлекательная программа I Spy Challenger, состоящая из четырех различных мини-игр.



На пресс-конференции, посвященной Nintendo DS, был продемонстрирован ролик, в котором трехмерных собачек чесали за ухом, бросали им мячик и заставляли прыгать через скакалку.

PUPPY TIMES

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	life sim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	апрель 2005 года (Япония)

■ ОНЛАЙН: <http://www.nintendo.com>



ВЕРХ ШЕНЯЧЬЕЙ РАДОСТИ – ЛАСКОВО ГЛАДЯЩИЙ ШЕРСТКУ СТИЛУС.

Маленькие пушистые трехмерные собачки из новой игры *Puppy Times* от Nintendo скоро придут на смену писклявым цыплятам-тамагочи. Под вашу опеку попадает несколько щенят (максимум – трое), которых нужно вырастить здоровыми и счастливыми. Разработчики обещают наделить песиков безупречным искусственным интеллектом и сделать игру максимально интерактивной, задействовав в ней все возможности Nintendo DS.

Взаимодействовать со щенками можно тремя способами: с помощью кнопок, стилуса и встроенного микрофона. На пресс-конференции, посвященной Nintendo DS, был продемонстрирован ролик, в котором трехмерных собачек чесали за ухом, бросали им мячик и заставляли прыгать через скакалку. Щенки радостно отвечали на любые действия игрока и самозабвенно бегали за стилусом.

Своих собачек можно отправлять на конкурсы, выигрывая деньги и открывая недоступные ранее объекты. Но прежде их, как и любую обычную собаку, нужно обучить

различным трюкам. Игрок сможет почувствовать себя всамделишным дрессировщиком, приучая щенков реагировать на команды, отданные с помощью микрофона. Главным козырем игры обещает стать необычайно продвинутый искусственный интеллект. Виртуальные подопечные будут поступать разумно, обладать яркими характерами, учиться. К примеру, если выделите внимание одному из малышей, он станет «одиноким волком» и начнет бросаться на остальных. Если поблизости окажется другой обладатель Nintendo DS с этой игрой, то ваши щенята смогут познакомиться с собачками, живущими на второй консоли. В каждой коробке с игрой живут щенки трех пород, открыть остальных можно только, познакомив своих щеночков с чужими собачками. Игра интригующая, а дата европейского или американского релиза до сих пор не объявлена. Более того, неизвестно – будут ли собачки расти или так и останутся щенками навечно. Видимо, разработчики не хотят раскрывать все карты, а думают паразитить нас чем-то неожиданным, как в Nintendo умеют. ■

Mushroom Cat

mushroomcat@gameland.ru

LOST IN BLUE

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	KCE Hawaii
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	август 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.konami.com/gslostinblue>



ВЕРХНИЙ ЭКРАН ОТОБРАЖАЕТ НЕ ТОЛЬКО СОСТОЯНИЕ ПЕРСОНАЖА, НО И ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ.

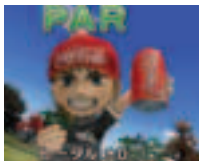
Новая забава для владельцев DS: игра *Lost in Blue* от Konami, напоминающая нашего «Последнего героя». Персонажи оказываются на необитаемом острове, где им предстоит бороться за свою жизнь. Вокруг полно разных загадочных объектов, смертельно опасных ловушек и диких животных. Не говоря уже о том, что нужно что-то есть, на чем-то спать и стараться не потерять человеческий облик.

Разработчики из Konami так охарактеризовали свое детище: «Наша игра – шаг вперед (в сторону? – прим. ред.) в жанре RPG. Персонажи должны выжить на необитаемом острове, пройти через множество приключений и разгадать море загадок». Начало игры напоминает о злоключениях Робинзона Крузо. После сильнейшего шторма обыкновенный тинейджер (сбоку пейджер) приходит в себя на неизвестном берегу. Встретив товарища по несчастью – девушку (второго игрового персонажа), он начинает исследовать остров. Как и в любой RPG, в *Lost in Blue* на протя-

жении игры нужно будет прокачивать навыки героя. Ему предстоит научиться ловить рыбу, охотиться на диких зверей, расставлять капканы и готовить еду. Эти и другие умения позволят меньше отвлекаться на «бытовуху» и полностью посвятить себя исследованию неизвестных территорий. В игре будет активно использоваться нижний, сенсорный экран Nintendo DS, с помощью которого вы будете разгадывать загадки острова, собирать и использовать попадающиеся по дороге артефакты и побеждать во встречающихся мини-играх. Кроме прочего, *Lost in Blue* порадует игроков нелинейным сюжетом. Парень и девушка, товарищи по несчастью, должны как можно больше общаться друг с другом и активно искать способ выбраться с опустыленного острова. От их успехов напрямую зависит развязка игры. Но на счастливом (или несчастливом, как повезет) финале игра не заканчивается. После победы вам предложат пережить приключение заново, на этот раз от лица девушки, и попадать вы будете уже в совсем другие ситуации. ■

Mushroom Cat

mushroomcat@gameland.ru



Hot Shots Golf

Coca Cola Corporation проводит необычную рекламную акцию на территории Японии. Покупатели напитков компании получают шанс выиграть PSP с логотипом «Кока-Колы» и особой версией портативной Hot Shots Golf. Всего будет роздано 1300 призовых комплектов.

CODED ARMS

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	лето 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.konami.com



СРЕДНИЙ СЕАНС ИГРЫ В CODED ARMS ЗАЙМЕТ 10-15 МИНУТ. ДЛЯ ПОРТАТИВНОГО ШУТЕРА – САМОЕ ОНО.

Ранний концепт-арт Coded Arms был продемонстрирован на прошлогодней E3. Рабочую версию игры показывали на TGS, но тогда большого внимания на нее никто не обратил (судите сами: на подходе были PlayStation Portable и Nintendo DS). А зря, ведь это (раз) первый FPS для PSP и (два) первый FPS с очень неординарным управлением. Подумайте, как можно создать шутер от первого лица на PSP? Аналоговый рычажок всего один, поэтому привычные консольные методы управления (одна аналоговая рукоятка отвечает за передвижения и стрейф, вторая – за прицеливание) не подходят. Но в Konami тоже не лаптем щи хлебает – предложенная разработчиками схема едва ли хуже стандартной. Передвижение осуществляется как обычно, с аналога, а для прицеливания используются кнопки на лицевой стороне консоли. Счастливчики, которые уже опробовали игру, клянутся, что такое управление не только не хуже, а, пожалуй, даже лучше того, что ис-

пользуется в современных консольных шутерах. Сюжет нестандартен. Армейская компьютерная программа, предназначенная для тренировки солдат, вышла из-под контроля, заперев в себе обычных бета-тестеров (ни за что не поверите, но в их числе и вы!). Но этого мало. Вредоносный кусок кода создал внутри себя множество солдат и зловерных багов (жуков), с которыми нам, тестерам, необходимо будет разобраться, чтобы бежать из виртуального плена. Несколько киберпанковый настрой, приправленный атмосферой кинотрилогии «Матрицы», подчеркивает и графика. Не ждите от Coded Arms модернизма и минималистской графики Trop 2.0. В игре мы увидим правдоподобные, если это слово применимо к виртуальному пространству, помещения (мрачноватые коридоры, склады и тому подобное). Напоследок хочу попросить приглядеться к скриншотам: графика, в самом деле, на уровне PS 2. Вы такое на портативной консоли когда-нибудь видели? ■

Алексей «Vercetty» Руссол

vercetty@playmasters.ru

ТРИ степени ЗАЩИТЫ

ТРИ степени СВОБОДЫ



ANTI-SPAM
ANTI-HACKER
АНТИВИРУС PERSONAL



Kaspersky® Personal Security Suite — новый продукт от Лаборатории Касперского, который выводит защиту Вашего компьютера на качественно иной уровень.

Это интегрированное решение способно противостоять вирусам любых модификаций, спаму и хакерским атакам. Максимальная защита поддерживается самой быстрой в мире реакцией на угрозы всех видов и ежечасными обновлениями антивирусных баз.

лаборатория
КА(ПЕР)КОГО

тел. (095) 797-87-00 www.kaspersky.ru

Венгерская студия Stormregion, выпустившая в прошлом году первую часть трилогии Codename: Panzers, ныне трудится над созданием продолжения.

CODENAME: PANZERS, PHASE TWO

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	CDV Software
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Stormregion
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	июнь 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.panzers.com>



ОСТАВШИЙСЯ В ЖИВЫХ ЭКИПАЖ БРОНЕМАШИНЫ В ДАЛЬНЕЙШЕМ ПОЗВОЛЯЕТСЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ЗАХВАЧЕННОЙ ТЕХНИКИ.



Несмотря на почтенный возраст, тема Второй мировой войны по-прежнему актуальна и, что самое главное, прибыльна. Венгерская студия Stormregion, выпустившая в прошлом году первую часть трилогии Codename: Panzers, ныне трудится над созданием продолжения. Вопреки бытующему мнению, проект не станет копией своего предшественника и постарается привлечь игроков набором инноваций и оригинальных находок. Сюжет Phase Two рассказывает историю героев югославского сопротивления и боев на территории Северной Африки, Италии и Балканского полуострова. Диалоги к игре писали профессиональные сценаристы, оттачивавшие перо при создании сериалов «Закон и порядок» и «Баффи – истребительница вампи-

ров». Издательство CDV Software ведет переговоры с голливудскими актерами, которые, возможно, будут озвучивать главных героев. Огромное внимание разработчики уделили повышению реалистичности игры. На фоне основных конкурентов в лице «Блицкрига» и «В тылу врага» Phase One выглядела сущей аркадой, полагавшейся прежде всего на смазливую графику. В Phase Two условностей станет значительно меньше. Например, броня танка будет разделена на лобовую, бортовую и кормовую. Такое нововведение внесет разнообразие в стратегическую часть: уничтожить танк атакой в лоб станет заметно сложнее. Однако не стоит думать, что графический движок остался без изменений. В июне этого года нам обещают подарить самую красивую войну в истории жанра. ■

Михаил «Wish» Бузенков

buzenkov@gameland.ru

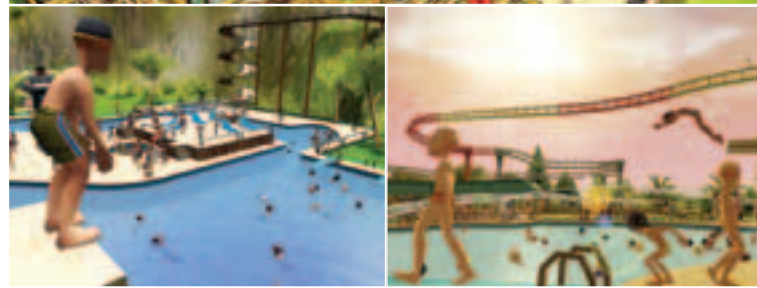
ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	management
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Frontier Developments
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	июнь 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.atari.com/rollercoastertycoon>



ХОРОШО, ЧТО У ЭТОГО АКВАПАРКА НЕТ КРЫШИ, А ТО БЫ ОН СЛИШКОМ НАПОМИНАЛ «ТРАНСВААЛЬ ПАРК».



Любители менеджмента чем только не управляли – начиная с железных дорог и заканчивая отелями. Аэропорты, пиццерии и даже подводный город можно было построить в многочисленных «магнатах». Только по случайности никто еще не додумался, что парк обычных водных аттракционов все ж интереснее будет, а в списке его нет. Вернее, не было. Совсем скоро выйдет дополнение к RollerCoaster Tycoon 3, призванное восполнить этот пробел. Игрок получит массу новых устройств и уйму разнообразных возможностей замочить посетителей своего парка. Из водяной пушки, например, гости смогут пострелять прямо по снобам, которые упорно игнорируют купание. Кроме обычных бассейнов с водяны-

ми горками, волнами и даже водоворотами, можно будет катать посетителей на пятидесяти с гаком разновидностях плавсредств, возводить аквапарки и устраивать представления с участием рыб и водных млекопитающих. Помимо выступления дельфинов обещано шоу с участием касаток, которых американцы зовут не иначе как «китами-убийцами», но, тем не менее, активно эксплуатируют в мирных аквапарках. В дополнение к перечисленному можно будет заняться дизайном водопадов и организацией водо-свето-музыкальных представлений, в которых лазерная подсветка ваших бассейнов может быть синхронизирована с музыкой с помощью нового H2O MixMaster. Если вы не планируете в этом году поездку к морю, ее с успехом заменит RollerCoaster Tycoon 3: Soaked! ■

Марина Петрашко

bagheera@gameland.ru



Fatal Frame 3

Тестю анонсировала третью игру про фотографирование привидений. Героиней третьей истории станет двадцатитрехлетняя Рей Куросава, которая встретится в игре с персонажами двух первых Fatal Frame. Игра выйдет на PlayStation 2 уже в этом году.

MARIO KART DS

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
■ ДАТА ВЫХОДА:	лето 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.nintendo.com>



Сериал Mario Kart ничуть не менее известен, чем игры про покемонов и прочие фирменные развлечения Nintendo. Дебютировавшая в сентябре 1992 года игра включала в себя всех знаковых персонажей компании и позволяла собравшейся у телевизора компании геймеров как следует повеселиться. Шли годы, сериал появлялся на всех приставках Nintendo и вот уже, отпраздновав двенадцатилетие, готовится почтить своим присутствием Nintendo DS.

Mario Kart DS будет представлять собой все ту же безбашенную гонку, по ходу которой нужно строить козни соперникам. Можно кинуть под колеса банановую кожуру, дабы нерасторопный противник поскользнулся и потерял управление, можно разлить масло, пустить ракету... Верхний экран будет показывать собственно гонку, а нижний – карту, время, расположение гонщиков. Кроме того, нижний экран продемонстрирует количество и качество оружия у конкурентов (стратегия уже какая-то!). Для многопользовательской игры геймеры смогут

создавать собственные машинки, что, по замыслу разработчиков, должно свести к минимуму чрезвычайную похожесть участников. Герои остались старые: Mario, Luigi, Peach, Bowser, Wario, Yoshi, Toad, Donkey Kong и несколько секретных персонажей. Пока еще неясно, как предполагается задействовать сенсорный экран в Mario Kart DS. Разработчики намекают, что стилусом можно будет использовать оружие, но все это еще вилами по воде писано. Зато доподлинно известно, что каждая трасса проложена на родине какого-то персонажа. К примеру, мы сможем побывать на острове Yoshi или в поместье Luigi. Где-то будет запрятан и скрытый уровень специально для Марио. Mario Kart DS должен был выйти еще в марте. Но поскольку Nintendo не захотела выпускать два проекта о Марио для новой консоли, релиз был отложен на неопределенный срок. И пусть Mario Kart DS, возможно, бестселлером и не станет, но повеселить народ ей наверняка удастся. В конце концов, Nintendo не раз заявляла, что главное – веселье, а не коммерческий успех. ■

Алексей «Vercetty» Руссол

vercetty@playmasters.ru

PC CD-ROM

Я-НИНДЗЯ

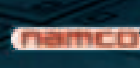
ЯПОНСКИЙ КОЛОБОК-УБИЙЦА — ВОЗВРАЩАЕТСЯ!



ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ МИССИИ И УРОВНИ

ОТВЕРГАЮЩИЙ ГРАВИТАЦИЮ ГЕЙМПЛЕЙ

ОГРОМНЫЙ ВЫБОР ОРУЖИЯ



© 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.

Разработчики получили на орехи за бездарный Conflict: Vietnam и решили не забрасывать игрока в одну горячую точку. Сюжет Conflict: Global Terror будет масштабен как никогда.

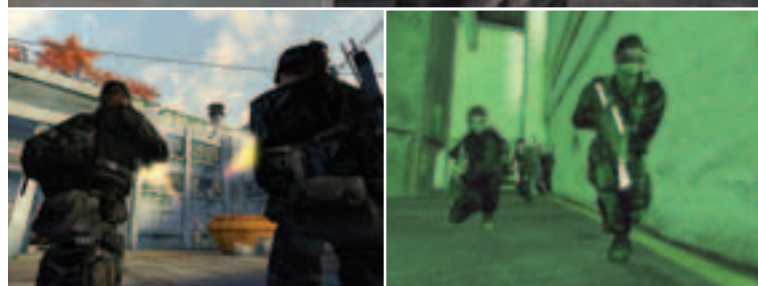
CONFLICT: GLOBAL TERROR

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ИЗДАТЕЛЬ:	SCI Entertainment Group
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Pivotal Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.sci.co.uk/games>



СПАБОСТЬ ГРАФИЧЕСКОГО ДВИЖКА АВТОРЫ НАМЕРЕВАЮТСЯ КОМПЕНСИРОВАТЬ ЗА СЧЕТ ГРАМОТНОЙ RAGDOLL-АНИМАЦИИ.



Мировой терроризм не дремлет. Пока беспечные обыватели вроде нас с вами спят в своих постельках, злобные бородатые дядьки с боеголовкой наперевес готовят очередной теракт. Впрочем, беспокоиться по этому поводу нам особенно не стоит. На страже нашей безопасности стоят крутые ребята — члены элитного подразделения «Дельта», о ратных подвигах которых поведает очередное творение Pivotal Games. Разработчики получили на орехи от поклонников за бездарный Conflict: Vietnam и решили более не забрасывать игрока в одну горячую точку: сюжет Conflict: Global Terror будет масштабен как никогда. На смену нашившим оскомину вьетнамцам придут украинские экстремисты, колумбийские наркобароны, чеченские бо-

евики и прочие маргиналы, национальная принадлежность которых не так уж и важна. Борьбаться с терроризмом на протяжении пятнадцати миссий предстоит четырем бравым спецназовцам: Брэдли, Фоли, Коннорсу и Джонсу, которых преданные фанаты помнят по оригинальной Conflict: Desert Storm. За прошедшие годы виртуальные бойцы научились лазать по лестницам, запрыгивать на ящики, а также красиво съезжать по наклонным тросам. С тактической точки зрения геймплей Global Terror заметно преобразится. Вместо неправдоподобных бесчинств нас ожидают грамотная работа в команде и четкое планирование предстоящих операций. Кроме того, игрокам обещают полноценный онлайн-режим, рассказать про который создатели пока не готовы. ■

Михаил «Wish» Бузенков

buzenkov@gameland.ru

ANNO 3

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Sunflowers Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Related Designs
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.sunflowers.de/english/games/anno3.php>



ПРЕДУПРЕЖДАЕМ: ANNO 3 — РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ ИГРЫ, И ОЗНАЧАЕТ «ТРЕТЬЯ ИГРА В СЕРИИ ANNO», А НЕ «ТРЕТИЙ ГОД ОТ РОЖДЕСТВА ХРИСТОВА».



Закончились события двух первых частей Anno, но колесо истории остановить нельзя, и вот уже разработчики обещают выход еще одного сиквела. Игры сериала снискали себе неоднозначную славу — кому-то показалась дикой немецкая догадка авторов, добавивших в игру десятки разновидностей ресурсов и вариантов развития технологий, кто-то именно за эти подробности игру полюбил. По просьбам последних шоу продолжается. Первое, что сразу же бросается в глаза при взгляде на скриншоты новой игры — в Anno появилось третье измерение. Можно долго рассуждать о том, насколько современнее и краше будет смотреться обновленная графика, однако гораздо более актуален другой вопрос: как это

отразится на игровом процессе? Разработчики сами признаются, что закладывают в основу геймплея новой серии пожелания фанатов первых двух частей. Чего же обычно желает фанат? Того же, что и раньше, но значительно больше. Новых, неисследованных живописных островов. Это нам гарантируют. Приятной графики желает. Обратите внимание на скриншоты (надеемся, в новой серии появится смена погодных условий или времени суток), и убедитесь, что ей нас обеспечат. Новых возможностей геймплея, которые бы идеально вписались в привычный стиль предыдущих частей. И это нам тоже обещано. Хорошо бы оно не вылилось в добавление пятидесяти новых разновидностей необходимых ресурсов к уже имеющимся. ■

Марина Петрашко

bagheera@gameland.ru



Sonic Adventure 3

Sega обнародовала сногшибательные новости: главным героем Sonic Adventure 3 станет черный еж Шэдоу, созданный доктором Роботником, чтобы уничтожить Соника. Этот злодейский еж будет еще и палить из пистолета! Вот вам и первое апреля.

TOCA RACE DRIVER 2

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Codemasters
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Sumo Digital
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	весна 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.codemasters.co.uk/games/?gameid=1632>



ГРАФИКА ОЧЕНЬ БЛИЗКА К ТОЙ, ЧТО МЫ ВИДЕЛИ НА PLAYSTATION 2.



Умудренный опытом геймер с выбором новой консоли определится только после того, как это сделают разработчики. Если известная фирма Codemasters взялась переносить свои детища на PSP, значит, автогонок на платформе будет залейся. Жанр для портативной консоли самый подходящий – не заставляет задумываться над сюжетом, заряжает адреналином и активно использует возможности многопользовательской игры. Самая объемистая игра от Codemasters и на PSP будет радовать разнообразием: в нее входят полтора десятка автомобильных чемпионатов. Для обычной консоли – ничего удивительного, но для карманной такие объемы – настоящий прорыв. Игру портировала независимая компания-разработчик Sumo Digital, известная своим OutRun 2 для Xbox. Как и в версиях для PC и PlayStation 2, игра будет охватывать много видов гонок сразу. Для желающих покорять бездорожье есть джипы, раллийные авто или их гражданские аналоги. Любителям гонять на скорости свыше трех

сотен километров в час в распоряжение будут предоставлены машины NASCAR или «Формулы-1». Предпочитающим автоэкзотику понравятся собранные на новый лад старинные машины – хот-роды или многотонные грузовики с форсированными двигателями. Суперкары да прототипы кажутся уже чем-то само собой разумеющимся. Судя по видео, недавно появившемуся в Интернете, графика обещает быть на самом высоком уровне. Ровная, гладкая картинка с обилием бликов и отражений практически не уступает тому, что мы видели в оригинальной игре. Модели машин достаточно детализированы, пейзажи живописные – и от гонки не отвлекают, и разнообразие вносят. Даже в версии для PSP количество машин, участвующих в заезде, может достигать двух десятков, а ведь это принципиально важно для многих видов соревнований. А если надоест носиться наперегонки с искусственным интеллектом, можно будет собрать дружную команду из восьми счастливых обладателей PlayStation Portable и устроить мини-чемпионат при помощи беспроводного соединения. ■

Mushroom Cat

mushroomcat@gameland.ru



Diamond
Великолепная производительность,
роскошная комплектация

Бриллиантовый стандарт изделий серии Diamond

K8N Diamond

nVIDIA® nForce4 SLI



- Поддерживает процессоры AMD® Athlon™ 64 FX / Athlon™ 64
- Чипсет NVIDIA® nForce4 SLI
- 2 слота расширения PCI Express x16
- Аппаратная поддержка аудио с помощью Creative SB Live 24-bit
- Поддержка SATA II и SATA RAID
- 2 порта 10/100/1000 Fast Ethernet LAN



925XE Neo Platinum

Intel® 925XE



- Поддерживает процессоры Intel® Pentium™ 4 (Prescott, P4EE)
- Поддерживает двухканальную память DDR2 400/533
- Поддерживает SATA RAID и ATA133 RAID
- Встроенная сетевая карта 10/100/1000 на микросхеме Broadcom® BCM5751



NX6600-VTD128 Diamond

nVIDIA GeForce 6600



- Память DDR3 объемом 128 MB (8Mx32-2ns)
- Разрядность памяти 128 бит
- Движок nVIDIA® CineFX™ 3.0
- Поддержка DOT
- Расширенная комплектация
- Поддержка DVI/TV-out/Video-in



Эксклюзивные предложения и расширенная техническая поддержка для членов Diamond клуба по адресу diamondclub.msi.com.tw



За дополнительной информацией обращайтесь на www.microstar.ru

Все вышеперечисленные функции опциональны для всех изделий MSI. MSI – зарегистрированная торговая марка компании Micro-Star Int'l Co., Ltd. Спецификации могут изменяться без предварительного уведомления. Все зарегистрированные торговые марки являются собственностью своих владельцев. Любые конфигурации, отличные от оригинальных, не гарантированы.



■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: FPS
■ РАЗРАБОТЧИК: Monolith
■ ДАТА ВЫХОДА: июнь 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.whatisfear.com>

Видите девочку в центре взрыва на верхнем скриншоте? Она только что прикончила ваших товарищей. Теперь она хочет избавиться и от вас.



F.E.A.R. это:

- движок, который полностью поддерживает DirectX 9.0
- физика Havok
- спецэффекты «кинематографического качества»
- сюжет, заставляющий вспомнить Counter-Strike и «Звонок» одновременно.

THE ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА FALL

**Конец Света наступил.
Жизнь продолжается.**

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



© 2004 GIGABYTE Publishing. Все права защищены. © 2004 Silver Sky Entertainment. All rights reserved.
www.theasobit.ru - Order продаж: office@asobit.ru тел: +7(495) 211-10-11, 80745-80.
Телефонная поддержка: support@asobit.ru, +7(800) 370-0507. Также на форуме по адресу: <http://www.theasobit.ru/forum/>

ГАЛЕРЕЯ

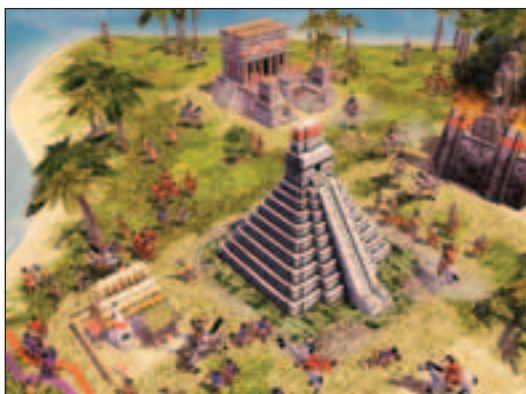
EMPIRE EARTH 2



■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: RTS
■ РАЗРАБОТЧИК: Mad Doc Software
■ ДАТА ВЫХОДА: апрель 2005 года

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

Авторы обещают избавить игроков от менеджмента ресурсов с помощью функции «Картинка в картинке». Наконец-то в RTS можно будет командовать армией и строить базу одновременно.



STAR WARS GALAXIES: EPISODE III RAGE OF THE WOOKIEES



■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: MMORPG
■ РАЗРАБОТЧИК: Sony Online
■ ДАТА ВЫХОДА: 5 мая 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://starwarsgalaxies.com>

Очередное дополнение к Star Wars Galaxies основано на событиях третьего эпизода «Звездных войн».



RISING KINGDOMS



■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: RTS
■ РАЗРАБОТЧИК: Haemimont
■ ДАТА ВЫХОДА: май 2005 года

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

Новая стратегия от болгарских разработчиков очень похожа на старые стратегии от болгарских разработчиков. Смотрите, она двумерная!



НОВАЯ СТРАТЕГИЯ ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ ЗНАМЕНИТОЙ СЕРИИ COMMANDOS!

IMPERIAL GLORY

*«Возвышение или упадок
государств почти всегда зависят
от смелости ума их
правителей».*

*Наполеон
Бонапарт*

Пришло время великих свершений и грандиозных перемен.
Время революций, конфликтов и завоеваний. Эпоха, когда величайшие
государства Европы оспаривали друг у друга мировое господство.
Приведи свою империю к победе и процветанию!



eidos

PYRO
STUDIOS

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

IMPERIAL GLORY © Pyro Studios SL, 2005. Imperial Glory является зарегистрированной торговой маркой Eidos Interactive. Названия Eidos, Eidos Interactive и логотип Eidos Interactive являются зарегистрированными торговыми марками Eidos Interactive, Inc. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103003 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (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.

ГАЛЕРЕЯ

THE LEGEND OF ZELDA



■ ПЛАТФОРМА:	GameCube
■ ЖАНР:	action/adventure
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

■ ОНЛАЙН:

<http://www.nintendo.com>

На GDC были обнародованы новые скриншоты со следующей The Legend of Zelda. Игра будет более реалистичной и хмурой, чем прошлые части, а главный герой, эльф Линк, серьезно повзрослел.



THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	action/adventure
■ РАЗРАБОТЧИК:	Radical
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН:

<http://www.radical.ca>

Халк может схватить и разрушить каждый объект «полностью интерактивного» игрового мира.



SAMURAI WESTERN



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/adventure
■ РАЗРАБОТЧИК:	Acquire
■ ДАТА ВЫХОДА:	июнь 2005 года (США)

■ ОНЛАЙН:

<http://www.atlus.com>

В третьей части сериала Way of the Samurai героев заносит на Дикий Запад, где их ждут шестнадцать новых миссий. В игре будет двадцать пять игровых персонажей и два десятка видов оружия.



Поиграй со мной

PLAYBOY

THE MANSION™

Лицам до 18 лет
НЕ рекомендуется



Официальный саундтрек
в продаже с апреля



UBISOFT

© 2009 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.

Товар зарегистрирован. По вопросам возврата средств обратитесь по тел.: (800) 700-3031, e-mail: help@byka.ru

byka
BYKA ENTERTAINMENT
www.byka.ru

Сергей Жуков
контролирует
обширную
территорию
в Рунете.



Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru



СЕРГЕЙ ЖУКОВ:

ТЫ В МОЕЙ ИСТОРИИ, НА ЧУЖОЙ ТЫ ТЕРРИТОРИИ.

На прошедшем недавно Gameland Award (ищите отчет о церемонии на страницах этого номера) Сергей Жуков – лидер группы «Руки вверх!» – вручал одну из наград. И это не случайно! Популярный исполнитель хорошо знаком с игровой индустрией: год назад он запустил интернет-проект «Территория» (<http://www.territory.ru>), быстро заслуживший признание российских геймеров. Сегодня Сергей сам рассказывает о своей «Территории».

? Как тебя угораздило параллельно с весьма успешной музыкальной деятельностью взяться за игровой интернет-проект?

Музыкальная карьера – это, конечно, хорошо. Но я больше десяти лет на эстраде и понимаю, что спустя какое-то время уже не смогу прыгать по сцене, веселить девочек и ребят. Нужно думать над тем, как обеспечить своей семье нормальное будущее. Поскольку я владею несколькими музыкальными интернет-ресурсами, давно знаком с Сетью и ее возможностями, вот и выбрал IT как сферу для своего бизнеса и с единомышленниками создал «Территорию».

? Думаю, далеко не все наши читатели хорошо знакомы с онлайн-играми. Можешь представить свой проект? В чем главная фишка? Почему надо забросить Doom 3 и засесть за «Территорию»?

Наш проект и Doom – принципиально разные игры. «Территория» дает возможность игрокам осуществить свои фантазии и амбиции. Мы взяли за основу игры обычный мир, наше время. Здесь все почти как в жизни – товарно-денежные отношения, развлечения, разборки группировок. Даже время в игре соответствует реальному. При этом мы не ограничиваем игроков. Хотя выбрать персонаж противоположного пола – не вопрос, заниматься любимым делом – пожалуйста. И так далее. «Территория» может стать для многих параллельным миром.

? Себестоимость «больших» онлайн-проектов составляет несколько миллионов долларов. Разработка браузерных игр наподобие «Территории» значительно дешевле.

ло. И все равно это \$300-500 тысяч. За счет чего отбиваете вложенные деньги? Можешь ли уже сейчас сказать: «Да, отечественные онлайн-игры могут приносить существенную прибыль; рынок есть»?

Действительно, в производство «Территории» было вложено немало денег. К сожалению, в России не принято собирать абонентскую плату с игроков. Мы решили зарабатывать за счет огромного количества сервисов для игроков. Мы – первые, кто придумал и ввел упрощенные методы оплаты пользователями нужных им вещей. Возможно, «Территория» – самый «чистый» из всех отечественных проектов, так как мы отказались от «черных» денег, передающихся от игроков владельцам игры из рук в руки. Я считаю, что российские игры могут приносить хорошую прибыль. Многие нуждаются в отдыхе, разрядке, и интернет-индустрия только набирает обороты.

? То, что создатели игры должны как-то зарабатывать на пользователях, понятно. Продажа виртуальных денег за реальные – ход проверенный. А вот могут ли пользователи сколотить капитал, играя в «Территорию»? Во многих MMORPG владельцы проекта не особо жалуют торговые отношения между пользователями вне пределов игры. Как ты лично и другие представители администрации относитесь к этой проблеме?

Это большая трудность. По размаху она равносильна пиратству в шоу-бизнесе. Если бы у нас работала система авторских прав, как на Западе, то российские артисты жили бы припеваючи.

Признаюсь честно, мы пообещали возможность заработка денег в игре и вывода их в «реал», но не смогли выполнить обязательство. Читерство убивает все благие начинания. Да и закона, который регулировал бы эти отношения, нет. Но открою небольшой секрет. Мы придумали, как можно легально зарабатывать деньги в «Территории». Надеюсь, в течение ближайших трех месяцев система будет запущена.

? Сколько человек задействовано в поддержке «Территории»? Иницирует ли какие-то игровые события администрация проекта?

«Территория» тем и отличается от других игр, что это самое большое по ресурсам и финансовым схемам предприятие. Обычно два-три программиста разрабатывают игру, что создает массу проблем. Мы не хотели повторять ошибки других компаний, поэтому у нас работают настоящие профи, всего тридцать человек. Есть еще и удаленные работники. У нас два офиса в Москве. У нас серьезные партнерские отношения с другими компаниями, которые обеспечивают устойчивую работу проекта. Существует и штат гейм-мастеров, предлагающих схемы развития игры на каждый месяц.

? Вы довольно активно продвигаете «Территорию» по всевозможным каналам. Твой единственный альбом – это промо-акция или просто, что называется, навязло?

В альбоме есть интро, в котором говорится, что у каждого должна быть своя территория, право на личную свободу, если хотите. Когда живешь каким-то проектом, это, конечно, накладывает отпечаток на

другую деятельность и на творчество в том числе.

? Конкуренцию со стороны «больших», клиентских MMORPG испытываете? Наигравшиеся пользователи не уходят, например, в «Сферу» или EverQuest II?

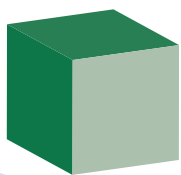
Все большие MMORPG на разработку требуют миллионы долларов и потом работают на абонентской плате, требуют покупки дисков или скачивания клиента. «Территория» же бесплатна. Набрал в браузер territory.ru – и играй! Бесплатная игра привлекательна для всех, поэтому конкуренции мы не чувствуем, к нам всегда возвращаются.

? Каким тебе видится будущее «Территории»? Как собираетесь развивать проект? Чем намериваетесь порадовать активно играющих пользователей?

12 апреля «Территории» исполняется год. Но это глобальный проект и сейчас он реализован на 40%. Поэтому в 2005 году будет внедрена основная часть нововведений. Мы планируем подключить крупные игровые блоки, сделанные в сотрудничестве с министерствами образования, здравоохранения и другими департаментами. (Уже сейчас в игре есть университет, где проводится онлайн-обучение, введена система тестов, пройдя которые можно поступить в Институт MIFP без экзаменов.) Большое внимание уделим различным спортивным состязаниям (естественно, виртуальным). Для деловых людей появятся настоящие биржи и аукционы, для азартных – масса развлечений. Эхшна прибавится. В общем, игровая жизнь будет бить ключом. Присоединяйтесь! ■

ТЕМА НОМЕРА

Свершилось! Пятого марта сего года состоялась первая российская церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр Gameland Award, организованная издательским домом (game)land при поддержке корпорации AMD. На протяжении трех месяцев вы, дорогие читатели, с помощью журнальных купонов, SMS и голосования на сайте <http://www.gamelandaward.ru> определяли лучшие проекты 2004 года от разработчиков России и стран СНГ в одиннадцати номинациях.



Gameland



УЗНАЕТЕ? БОНУС И ГАМОВЕР – В ПРОШЛОМ ВЕДУЩИЕ ПРОГРАММЫ «ОТ ВИНТА».



СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО: «САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА 2005 ГОДА... LADA RACING CLUB? ПОЧЕМУ НЕ «НОЧНОЙ ДОЗОР»?»



ЮРИЙ МИРОШНИКОВ ПОТЕРЯЛ СЧЕТ СТАТУЭТ-КАМ: «1С» ОТХВАТИЛА БОЛЬШЕ ВСЕХ НАГРАД.



САМЫЙ ПРЕДАННЫЙ ЧИТАТЕЛЬ «СИ» ДМИТРИЙ МУХИН И ГЛАВРЕД ЖУРНАЛА МИХАИЛ РАЗУМКИН ВРУЧАЛИ НАГРАДУ ЗА ЛУЧШУЮ RPG 2004 ГОДА.



ГОБЛИН ТЕРПЕЛИВО ЖДЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ.



ПОБЫВАЛ НА ЦЕРЕМОНИИ И ЧЕЛОВЕК-ПАУК.



ЧИЧЕРИНА ЗАЖИГАЕТ.



КАЖЕТСЯ, РАЗРАБОТЧИКИ LADA RACING CLUB НЕ ПРЕДПОЛАГАЛИ, ЧТО ИХ ПРОЕКТ СТАНЕТ САМЫМ ОЖИДАЕМЫМ



Award 2005



РАЗРАБОТЧИКИ ИЗ VZ.LAV НЕ ЗАБЫЛИ ПОЗДРАВИТЬ ЖЕНЩИН С 8 МАРТА.



Вечером пятого марта сотни геймеров стали стекаться к зданию Центрального Академического Театра Российской Армии. А в 19.00 началось яркое красочное торжество, в подготовке которого принимали участие наш партнер – компания YRP group – и, естественно, сотрудники (game)land. Перо бессильно передать задор, счастье, огонь, чудо, царившие на сцене ТРА, но фотографии выхватили мгновения празд-

ника. Вел церемонию Антон Комолов, расточавший шуточки направо и налево. Награды же вручали главные редакторы игровых изданий (game)land, а также специально приглашенные знаменитости – видеи MTV Александр Анатольевич и Татьяна Геворкян, лидер группы «Руки вверх» и один из создателей игры «Территория» Сергей Жуков, писатель Сергей Лукьяненко, Дмитрий «Гоблин» Пучков и многие другие. В перерывах между награж-

дениями зажигали Чичерина, «Тараканы», Butch, «Танцы минус», «Скафандр». Впрочем, одним только шоу мы не ограничились. В то же самое время на компьютерах «Ирбис» от компании «К-Системс» проходили соревнования девушек-прогеймерш по Counter-Strike. В упорной борьбе победила Лидия «Marla» Страканова, которая получила суперприз – пятилетнюю подписку на все журналы нашего издательства.



ГЛАВРЕДУ И АРТ-ДИРУ ДРУЖЕСТВЕННОГО ИЗДАНИЯ «РС ИГРЫ», КАК ВСЕГДА, ДОСТАЛИСЬ САМЫЕ КРАСИВЫЕ ДЕВЧОНКИ.



СЕРГЕЙ ЖУКОВ В ЭТОТ ВЕЧЕР НЕ ПЕЛ, А НАГРАЖДАЛ.



МАКСИМ ЗАЯЦ ПОЛУЧАЕТ НАГРАДУ ЗА ЛУЧШУЮ ЛОКАЛИЗАЦИЮ НА PS2.



ВЫСТУПЛЕНИЕ «ТАРАКАНОВ» ЗАНЯЛО БУКВАЛЬНО ТРИ МИНУТЫ...



Пришедшие на Gameland Award зрители могли обменять использованные телефонные и интернет-карты любых производителей на карты PRO-PUSK от IP-TEL. Сотни посетителей соревновались между собой за право стать обладателем разыгрываемого AMD компьютера на базе AMD Athlon (tm) 64 – лучшего процессора для высокопроизводительных игровых систем. Организаторы конкурсов основательно запаслись поощрительными призами, среди которых были DVD-

плееры, а также фирменные кружки и футболки с символикой именитой компании. Конечно, событие такого размаха не могло состояться без спонсорской и информационной поддержки. Сложно переоценить помощь официального спонсора церемонии – корпорации AMD – производителя инновационных микропроцессоров, флэш-памяти и процессоров с низким энергопотреблением. Мы выражаем огромную благодарность сети интернет-центров Cafemax, студенчес-

кой организации ISIC, главному медиа-партнеру Много.ру и компании Samsung, предоставившей роскошные плазменные панели. И, конечно, мы хотим сказать огромное спасибо и вам, друзья. Провести такой праздник было нелегко, но мы всегда ощущали ваше искреннее сопереживание и содействие нашим начинаниям. Оставайтесь с нами и приходите на Gameland Award 2006! ■



ГЕНДИРЕКТОР (GAME)LAND ДМИТРИЙ АГАРУНОВ И ГЛАВА РОССИЙСКОГО ОФИСА AMD АЛЕКСАНДР БЕЛЕНЬКИЙ ОБЪЯВЛЯЮТ ЛУЧШУЮ РС ИГРУ 2004 ГОДА.



ПРЕДСТАВИТЕЛИ AMD РАЗЫГРАЛИ МНОЖЕСТВО ПРИЗОВ СРЕДИ ПОСЕТИТЕЛЕЙ ЦЕРЕМОНИИ.



КАЗАКИ II

НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ



В ПРОДАЖЕ
С 4 АПРЕЛЯ!

ПРЕИМУЩЕСТВА ЛИЦЕНЗИИ

Только покупая лицензионную версию, Вы получите:

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

Подробности в коробке с игрой!

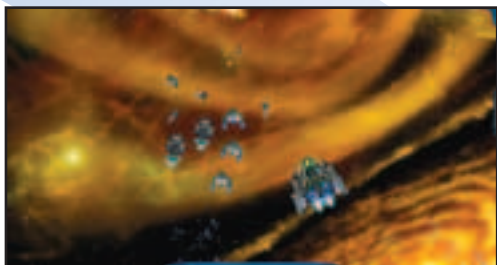


Разработчик GSC Game World. Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing. Эксклюзивный дистрибьютор в России ЗАО "1С" 123056 Россия, Москва, ул. Селезневская 21, тел.: (+7 095) 258-44-08, 688-89-20, факс: (+7 095) 681-78-08, e-mail: 1c@1c.ru.



WWW.COSSACKS2.RU

ПРЕТЕНДЕНТЫ И ПОБЕДИТЕЛИ GAMELAND AWARD 2005



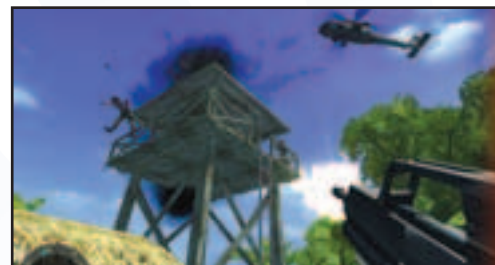
ЛУЧШАЯ РС ИГРА 2004 ГОДА В ТЫЛУ ВРАГА

Ближайшие претенденты:
Космические рейнджеры 2: Доминаторы
Периметр



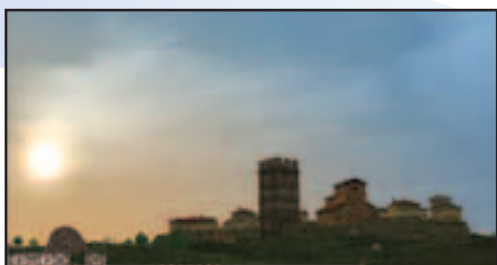
ЛУЧШИЙ КВЕСТ 2004 ГОДА ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ: FLASHBACK

Ближайшие претенденты:
Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки
Братья пилоты: Дело об огородных вредителях



ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА РС 2004 ГОДА FAR CRY

Ближайшие претенденты:
Doom 3
Syberia 2



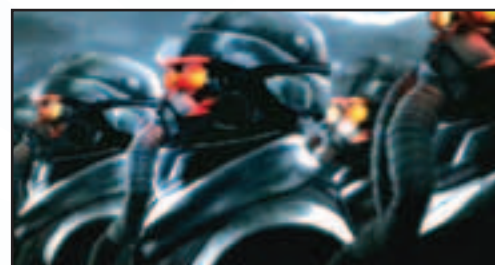
ЛУЧШАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА 2004 ГОДА СФЕРА: МАТЕРИК ВЛАСТИ

Ближайшие претенденты:
В тылу врага
Периметр



ЛУЧШИЙ ЭКШН 2004 ГОДА ЧИСТИЛЬЩИК

Ближайшие претенденты:
Kreed: Битва за Савитар
Механоиды



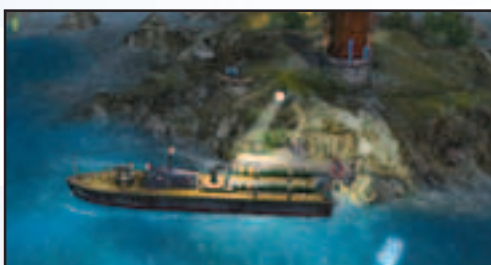
ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА PS2 2004 ГОДА KILLZONE

Ближайшие претенденты:
Getaway: Черный понедельник
Кузя Жукодром



ЛУЧШАЯ RPG 2004 ГОДА КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2: ДОМИНАТОРЫ

Ближайшие претенденты:
Сфера
Князь 2. Продолжение легенды



ЛУЧШАЯ ГРАФИКА 2004 ГОДА В ТЫЛУ ВРАГА

Ближайшие претенденты:
Операция Silent Storm: Часовые
Перл-Харбор



САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА 2005 ГОДА LADA RACING CLUB

Ближайшие претенденты:
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ 2004 ГОДА ПЕРИМЕТР

Ближайшие претенденты:
Сталинград
Александр



ЛУЧШИЙ САУНДТРЕК 2004 ГОДА В ТЫЛУ ВРАГА

Ближайшие претенденты:
Сталинград
Периметр

PROJECT: SNOWBLIND

snow-blind' (snó blind') – (досл. «поражение снежной слепотой») – военный термин, означающий полное отключение всех электрических подсистем в результате сильного электромагнитного импульса.

Первый великий шутер года

ign.com

Гонконг. 2065 год. Модификация тела. Смерть.

eidos



Project: Snowblind © 2005 Eidos. Разработчик Crystal Dynamics, Inc. Eidos, издание. Все права защищены. Название и логотип Project: Snowblind, название и логотип Eidos, название и логотип Crystal Dynamics являются товарными знаками Eidos Group of Companies. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103003 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (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.

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»

Максим «McSim» Донских



КОМПАНИЯ:
DTF/DTF Games

ДОЛЖНОСТЬ:
Выпускающий редактор/
Разнорабочий креатива

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Mercenaries,
Front Mission 4

ХОББИ:
Игры, кино, хип-хоп,
and shit yo!

Любопытный факт. Билет в кино в Штатах стоит что-то около 8 баксов. То есть лишь немногим больше, чем в крупных российских городах – в Москве или, например, в Питере. А месячная подписка на британский журнал EDGE, в обнимку с которым засыпают многие редакторы и арт-директоры отечественных игровых изданий, – 4 фунта, что тоже легко сравнимо с тем, сколько наш покупатель готов вложить за аналогичную продукцию. Доходы населения здесь и там – разные, глупо с этим спорить. Однако денежные суммы на одни и те же развлечения откуда-то находятся если не одинаковые, то по крайней мере одного порядка. И никого не удивляет, что на новую видеокарту российский геймер тратит ровно столько же, сколько его американский или британский коллега.

Между тем в вопросах покупки игровых жителей нашей необъятной проявляют изрядную прижимистость. Положа руку на сердце, ну кто из вас готов отдать \$50 за игру, пусть даже она трижды хороша? Отдать \$50 и полго-

да откладывать деньги на следующую, как это принято в лучших домах. Ответ очевиден. А вот последствия – не очень. Возможно, дармовые игры, которыми мы обязаны дефолту 98 года, заставившему издателей перейти с дорогих коробок на дешевые джевелы, и пиратам, поддерживающим инерцию сознания, вредны не только для индустрии, но и для самих игроков? Возможно, копеечные ценники не только расстраивают издателей и связывают руки разработчикам, но и подтачивают что-то глубоко внутри игроков? Девальвируют самое ценное – удовольствие от игр. Доступность огромного ассортимента дает иллюзию широкого выбора, но на самом деле выбора нет. Вы в любом случае сметете с лотков все, что увидите, и в любом случае испытаете разочарование. А разгадка не в безблагодатности. Просто у слов «цена» и «ценить» одинаковый корень, и это неспроста. И еще. Подумайте о вселенской тоске Верещагина, жрущего черную икру ложками.

ЦИТАТА:

И никого не удивляет, что на новую видеокарту российский геймер тратит ровно столько же, сколько его американский или британский коллега.

М.В.Разумкин
razum@gameland.ru



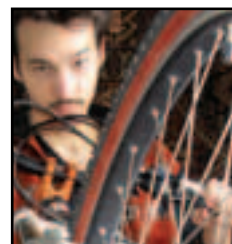
СТАТУС:
Главред

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

Интересно наблюдать, как люди, когда-то проводившие за играми по 8 часов в сутки, постепенно отходят от них. Помните Романова Б.? Он вряд ли сейчас уделяет игре больше часа в неделю. Даже Купер устал играть, да и вы периодически пишете, мол, не хочу больше, что делать? Эх, ну проблема, мне бы выделить хоть часа 4 в день...

МЫ – ЭТО ВОТ ➔

Юрий «Ворон» Левандовский
voron@gameland.ru



СТАТУС:
Автогонщик

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Tekken 5
■ Gran Turismo 4

Что ж такое творится с погодой, конец марта, а холод, какого в декабре не было. Жуть вообще, а я так надеялся открыть уже новый велосезон. Придется еще пару недель рубиться в Tekken 5, вместо того, чтобы месить грязь. Хотя можно уделить время подготовке к чемпионату по Gran Turismo 4... Да, так я и сделаю. Бойтесь меня!



Наш Хит-Парад

PC

НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 World of Warcraft
- 2 Half-Life 2
- 3 Vampire: The Masquerade – Bloodlines
- 4 The Sims 2
- 5 Massive Assault: Расцвет Лиги
- 6 Rome: Total War
- 7 Star Wars: Knights of the Old Republic 2
- 8 Parkan II
- 9 Сталинград
- 10 NASCAR SimRacing

КОНСОЛИ

НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 2 Gran Turismo 4
- 3 Resident Evil 4
- 4 Prince of Persia: Warrior Within
- 5 Grand Theft Auto: San Andreas
- 6 Mercenaries
- 7 Metroid Prime 2: Echoes
- 8 Halo 2
- 9 Shadow of Rome
- 10 Ace Combat 5: Squadron Leader

ПЛАТФОРМА

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



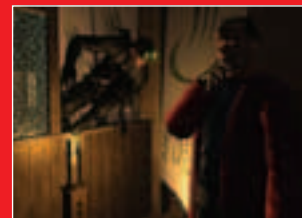
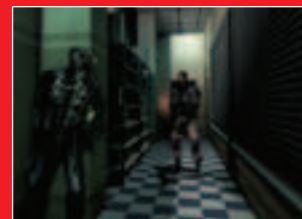
СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ
МАГАЗИН E-SHOP.RU ЗА
ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ

ИГРА НОМЕРА



Splinter Cell Chaos Theory стр. 110

В Chaos Theory исправлено почти все, что мешало получать удовольствие от первых двух опусов про Фишера, — и добавлено то, что только помогает наслаждаться игрой. Chaos Theory более увлекательна, чем две первые части, вместе взятые.



■ ГРАФИКА:

Блистательно. Невероятно. Упомо- рачительно. Роскошно. Бесподобно.

■ РЕАЛИСТИЧНОСТЬ:

Помните, раньше стоило отойти от освещенного на свету трупа — и тревога поднималась сама собой? Забудьте. Третий Фишер — честный Фишер.

■ ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:

Очень похоже на Thief или Tenchu, перенесенные в ближайшее будущее. Затягивает после первого уровня и не отпускает до последнего.

Обратите ВНИМАНИЕ



Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизиру-

ется под графические процес- соры этой компании. То есть иг- ра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных

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

Алик

alikh@gameland.ru



СТАТУС:

Шифроватор

СЕЙЧАС НЕ ИГРАЕТ В:

- игры

Январь, вроде, прошел, а снег еще не растаял, и к нашему окошку снизу уже подбирается сугроб. Через неделю-другую, а то и раньше он юркнет к нам в комнату! Ползать по полу начнет. Он такой, загадочный и таинственный... Сразу его не заметишь. Иногда, бывает, помотришь... Ель-палы, сугроб полза- ет! А давно ли, сказать никто не может...

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



СТАТУС:

Я прошел DMC 3!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Gantz
- Splinter Cell Chaos Theory

Наши западные коллеги ставят новенькому Devil May Cry оценки ниже «девятки», мотивируя это заоблачной слож- ностью игры. А ларчик просто открывался — DMC 3 устроена так, что ее необходимо прохо- дить сначала на Easy, и только затем подступать- ся к прочим сложностям. Тогда силы Данте и оп- позиции всегда будут примерно равны. Хоба!

Алексей «Chikitos» Ларичкин

chikitos@gameland.ru



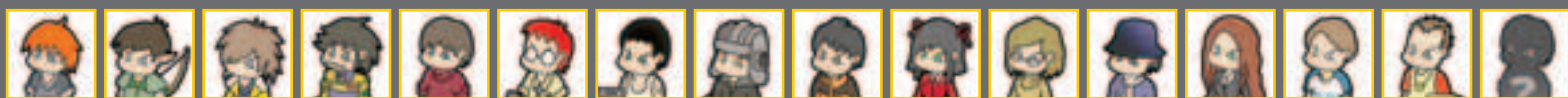
СТАТУС:

Бедолага

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- EverQuest II

То ли из-за бессонных ночей, то ли с легкой руки нашего арт-дира, любящего «приукра- сить» картинку, на фо- тографиях в журнале я постоянно получаюсь со взглядом прожжен- ного наркомана. Вот и прошлый номер не иск- лючение — в «слове ре- дактора» глаза опять смотрят в одну точку. Знайте же — я не упот- ребляю.



Илья Ченцов

chen@gameland.ru



СТАТУС:

«Военная опасность»

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Freedom Force vs The Third Reich

Странно: СССР уже нет, а антисоветчина процветает. Свежень- кий пример из Act of War: русские содер- жат пленных в конц- лагере, американцы — в военном госпитале. Те и другие могут допросить пленного. Штатовцы его после этого отпускают, а русские — убивают. Да уж... Хорошо хоть, не съедают.

Анатолий Норенко

spoiler@gameland.ru



СТАТУС:

Странник

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Final Fantasy X-2

С 7 по 11 марта в Сан- Франциско прошла крупнейшая в мире конференция разра- ботчиков игр — GDC. От нашего издатель- ства мероприятие по- сетили Юрий Помор- цев и ваш непокор- ный. В следующем но- мер «Страны Игр» ждите подробный от- чет о событии — все самое вкусное и инте- ресное.

Наталья Одинцова

serizawa@mail.ru



СТАТУС:

На зарплате в Сарком

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Devil May Cry 3: Dante's Awakening

Упомо- рачительная ди- намика боев, драмати- ческие сцены противосто- яний и колкие словечки- пули — геймеры выясня- ют, какая игра серии Devil May Cry лучше прочих. «Какие раньше были монстры, какой был Дан- те!» — хрипят на баррика- дах приверженцы DMC 1. «Сколько оружия, сколь- ко приемов!» — настаива- ют фэны DMC 3. Одним словом, crazy action!

YOU BETTER OFF THIS WAY



Автор:
Leile
leilemail@gmail.com



Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

Любая, даже самая интересная игра, когда-нибудь надоедает. И нельзя сказать, что обычно это случается в момент ее завершения. Скорее, некоторые элементы геймплея просто становятся скучными или начинают настолько сильно раздражать, что все остальное уже не имеет значения. С MMORPG ситуация точно такая же, и отсутствие четкого финала их не спасает. Только уходить намного труднее...

Только представьте – вы прощаетесь с тем, на что тратили уйму времени, сил, да и денег. Расстаетесь с друзьями и знакомыми, оставляете позади свои игровые достижения. Естественно, что уход из MMORPG – целое событие. Последние месяцы в мире Lineage II случилось очень много таких уходов. В какой-то степени это заслуга сильных конкурентов в лице EverQuest II и World of Warcraft, но многих заставил уйти последний add-on к игре, серьезно поменявший баланс. Мой забытый под завязку френд-лист заметно поредел – покидали игру даже владельцы сильных кланов, распуская тем самым свои сплоченные коллективы. Вообще, из мира Lineage II люди уходят достаточно часто. И секрет, как мне кажется, в том, что здесь это можно сделать красиво. Как можно попрощаться с EverQuest? Погулять по локациям, побить монстров, наговорить всем комплиментов или, наоборот, обругать последними словами – вот и все. В WoW есть еще и PvP (player vs player), но вряд ли то, что разрешено свободно делать ежедневно, может стать хорошим способом сказать bye-bye. А в LAII же существует прекрасный мир нелегального и опасного PvP, чем в глубине души хочет заняться практически каждый игрок, только боится связанных с этим проблем. Во время боя персонаж может находиться в трех возможных состояниях: когда его имя подсвечивается белым, фиолетовым или красным цветом. Белый – обычное состояние. Фиолетовым имя становится примерно на 20 секунд при ударе «реального» противника. Красное имя – player killer (PK). Красным персонаж становится, когда убивает игрока с белым именем (то есть, если тот ему не ответил). За каждое такое убийство вы получаете определенное количество кармы и, чтобы вновь стать белым, надо от нее избавиться. Сделать это можно двумя

способами – собственной смертью (с потерей опыта) и охотой на монстров. Однако чтобы «отмыться» за, к примеру, 20-ое по счету убийство, нужно умереть около 15 раз. Иными словами, потерять уровень. Снять такое количество кармы, убивая монстров, тоже можно, но займет это часов десять непрерывной охоты. А все это время вы будете мишенью для других игроков, ведь «красного» можно убивать без каких-либо штрафов. При этом, умирая, он имеет практически стопроцентный шанс потерять какую-то вещь (или несколько) из инвентаря. Учитывая все эти трудности, становится РК бояться все или, по крайней мере, очень стараются, чтобы этого не произошло. Но в какой-то момент вы вдруг понимаете, что вам нечего больше делать в этом мире. Бесконечная прокачка, постоянная необходимость заниматься «добычей» денег (а обычно получается либо одно, либо другое) жутко надоели. А самое главное, все легальные и не очень PvP (любимая часть игры) тоже наскучили... Огромное количество практики, знание механики игры сделали свое дело – я стала настоящим орудием смерти. Хрупкой синекожей девочке-убийце с кинжалом в руке вполне по силам победить один на один любого персонажа более высокого уровня, а при некоторой доле удачи – и превосходящего на голову. Осталось только одно – устроить массовый РК-тур и навсегда забыть про Lineage II! Имея достаточно много проверенных в деле лекарей, я решила выходить на охоту только с ними. У моих будущих жертв и так есть большой плюс – разница в экипировке. Свою одежду я раздавала знакомым, а сама прикупила на распродаже несколько дешевых вещей (не ходить же нагишом), поэтому поддержка мне совсем не помешает. В итоге мой опыт и грамотное прикрытие вылились в неделю РК-вылазок без единой смерти. Даже РК-охотники мне не смогли ничего сде-

лать. Я выбирала локации, где обычно бегают персонажи близкого уровня, что гарантирует удачный для меня исход боя и одновременно не превращается в избиение младенцев. Время в таком деле тоже важный элемент. Я четко прикидывала, как долго можно безнаказанно «охотиться», то есть, как быстро сюда прибегут охотники за моей головой. И всегда испарялась за минуту до их появления. Очень забавно было с холма смотреть на группу выраженных в дорожную броню следопытов, бегающих по локациям в поисках меня. Однажды даже удалось убить одного такого горе-охотника – лучницу намного более высокого уровня. Очередной «кровавый» забег завершился, и я стояла среди кучки деревьев, разговаривая с друзьями. Лучница пробежала в нескольких метрах, никого не заметив. То ли просто не ожидала, что я могу здесь стоять, то ли не туда смотрела. Судя по тому, что бежала она неровно, постоянно заминая на пару секунд, было понятно – девочка ужасно лагает. Нагнав ее в зоне подгрузки нового куска карты (где у слабых компьютеров экран замирает на минуту или две), я атаковала. Когда новая зона явилась ее взору, тело уже было мертво. Минутного лага мне с лихвой хватило. Бедная девочка, такая неудача... Особенно удался финальный аккорд. Уже без лекарей, не думая о времени, полностью вычищаю одну локацию. На хвосте – большая группа охотников, победить их всех я не смогу. Они нагоняют, предвкушают скорую расправу. Стало ясно – пора, нужно уходить. Красиво. Оставшись непобежденной. Перехожу на шаг и говорю: «Знаете, что я больше всего люблю делать?». Они не отвечают, а просто подбегают и готовятся к атаке. «Выводить вас из себя...» – говорю я им за секунду до удара и выхожу из игры. Leile ушла непобежденной. Навсегда. Прощай, Lineage II. ■



Ты знаешь, что случилось.

Мед

УТОПИЯ



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



ВЕРХИ НЕ МОГУТ, НИЗЫ НЕ ХОТЯТ?



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

За месяц, прошедший с момента написания пораженческой (ли?) колонки о сексе в MMORPG и снижении интереса к играм, произошло много всяких событий, однако MGS3 так и не покинула недр моей приставки. Приставку я вообще не включал, отчего совершенно не страдаю. С «большими» (не мобильными) играми соприкасался опосредованно: слышал по радио Бачинского-Стиллавина-Поморцева, просвещавших молодежь на тему GameLand Award (не посетил, ибо не звали), успел заочно возненавидеть Devil May Cry 3 (во френдленте обсуждаемую чаще нескончаемой московской зимы) и начался протоколов с Game Developers Conference, где не последние в индустрии люди костерили эту самую индустрию в хвост и в гриву. Слетал на неделю в Токио. Сделал кое-какие выводы.

Выступления Уоррена Спектора, Джейсона Делла Рока, Грега Костикиана и ряда других именитых разработчиков, избравших трибуну GDC для обличения пороков игрового бизнеса, примечательны общим мрачным настроением. Дело даже не в тринадцать раз звучавшем слове «fuck». Просто опытные игровые разработчики увидели, куда ведет индустрию нынешняя экспансия, и ужаснулись. А потом честно признались в этом – и заставили сопричастных, как минимум, задуматься. В рамках GDC внятно и четко были озвучены опасения, до этого высказывавшиеся вполголоса в курилках и кафетериях компаний и редакций: большие деньги уничтожают все, ради чего люди становятся игровыми разработчиками. Четыре из каждых пяти проектов не окупаются. Средний бюджет в девятидесятых годах составлял \$200000, сейчас потенциальный хит класса «А» стоит \$5 млн., ключевые проекты для систем следующего поколения могут потянуть на \$20 млн. и больше. Команды разработчиков разрастаются с десятков до сотен человек. Чем выше стоимость создания проекта, тем, естественно, сильнее рискуют издатели. Пытаясь амортизировать риски, они вкладываются в сиквелы, клоны и римейки, клоны сиквелов и сиквелы римейков клонов с неизменными громкими лицензиями. По словам Костикиана, «на новом витке развития технологий нас ждут Driver 69 и GTA San Inifinitum. Если ваша фамилия не Райт или Миямото – вообще забудьте о том, чтобы издать оригинальную игру». Конкуренция обуславливает высокие бюджеты, высокие бюджеты и высокие риски душат любую инновацию, мелкие сту-

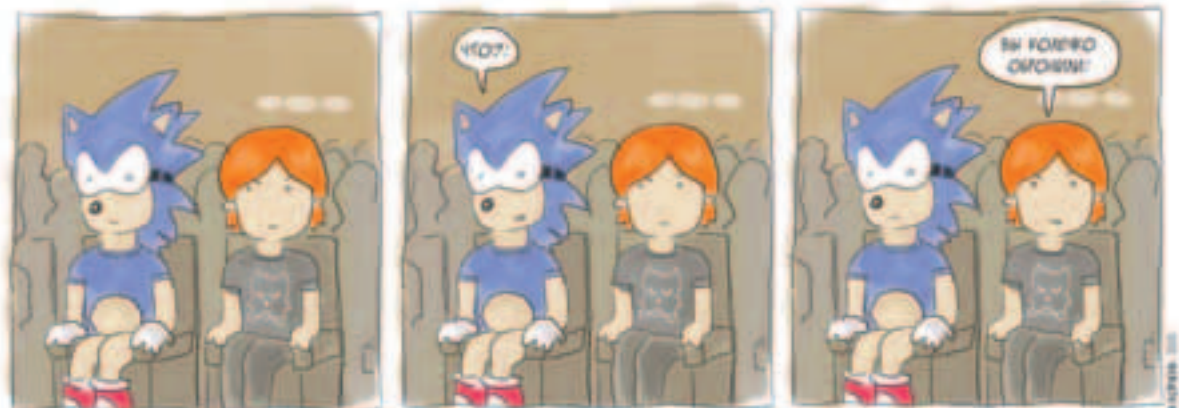
дии не выдерживают натиска гигантов и выходят из игры. Мощные рекламные кампании могут позволить себе только крупнейшие корпорации, постоянно наращивающие агрессивность впаривания. Electronic Arts, Microsoft, SCEI и Nintendo закармливают пухнувших геймеров высокобюджетными клонами одних и тех же жанров, с прекрасной графикой высокого разрешения и минимально варьирующимся в рамках жанра геймплеем; сами игроки, у которых все это говно уже чуть не из ушей лезет, не в силах оторвать обесиленные лапки от джойстиков, будучи задавленными железобетонной пиар-долбежкой. Новые приставки означают усложнение технологий, повышение рисков и дальнейший рост числа клонов (PSP – только первая, но весьма показательная, ласточка). Какие выходы из сложившейся ситуации видят докладчики? Говорят о поиске альтернативных форм финансирования проектов и распространения контента (пример – рассылка готовых проектов через сеть, минуя издателя и ряд связанных с ним проблем); надеются на появление «независимых» подразделений крупных издателей, не ориентированных на выпуск сплошных блокбастеров (проводятся аналогии с Disney/Miramax). Рассуждают о перестройке взаимосвязей внутри индустрии, о внедрении свежих методик разработки и менеджмента; призывают учиться у киношников и музыкантов, которым удалось дистанцироваться от модели, когда несколько студий владеют всей отраслью; призывают крупных издателей создать благоприятный климат для «инди»-разработчиков, взяв кого-то из них под крыло, не ограни-

чивая свободы творчества. Насколько эти разговоры результативны? Чтобы все заработало, необходимо понимание всей индустрии: и рядовой кодер, и топ-менеджер крупной корпорации должны отдавать себе отчет в том, что «этот поезд в огне», и дальнейшее развитие по нынешнему вектору может привести к одинаково неприятным и для кодера, и для менеджера последствиям. В начале восьмидесятых эта индустрия уже стояла на краю гибели. Тогда ее спасли японские корпорации. Сегодня они оказались в числе машинистов объезда огнем состава, несущегося, вполне возможно, в тартарары. Кстати. В одном из игровых магазинов на Акихабаре стал свидетелем следующей сценки: американец видит на полке несколько коробок с Mega Drive 2 – нетронутых, еще в заводском полиэтилене. Глаза его округляются и загораются огнем, отличающим перекупщиков с eBay. «How many of those you've got?!» – допрашивает он продавца. Тот показывает шесть пальцев. «I'll take them all!». Японец невозмутимо скрещивает ладони («нельзя») и объясняет жестами, что купить можно только одну консоль. Американец с оскорбленным видом расплавляется, получает коробку и, бурча, исчезает с глаз долой. Мы просим продавца пояснить свое решение. «Если мне не нравится покупатель, я не стану продавать ему раритеты. Они здорово украшают витрины. Вон там у нас есть полка со свежими релизами EA и Konami – пусть берут сколько угодно, этого добра не жалко. Но я работаю не для таких покупателей». Пока сохраняется альтернатива, индустрия остается интересной. ■

Домашнее чтение:

<http://www.gamespy.com/articles/596/596734p1.html> – протокол выступлений ветеранов на GDC (на английском языке)

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



**ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
ВЕРТОЛЕТНЫЙ
БОЕВИК**

КРАСНАЯ АКУЛА 2

Ликвидация Хоссманны

- Три доступных боевых вертолета:
Ка-50 Нокун, AH-64A Apache,
РАH-2 Tiger;
- Разнообразные виды вооружения:
управляемые и неуправляемые ракеты,
пулемет, тяжелая пушка;
- Участие в легендарных сражениях:
Перл Харбор, Сталинградская битва,
битва в Нормандии и другие;
- Зрелищные спецэффекты и
боевой саундтрек в стиле хард-рок!

ИДДК

НВМ

OS SOFTWARE

Узнать подробности: game.iddk.ru; Купить: Интернет-магазин: <http://shop.discovery.ru>
Розничные магазины «Дискавери»: Москва: м. Беговая, 1-ый Хорошевский проезд, д.16, корп.1;
в ТЦ «Горбушкин двор РУБИН», Багратионовский пр.7, лав. G2-057; в ТЦ «Гвозди» Москва, Волоколамское ш., 103, 4 этаж, лав. 7,
Смоленск: ул. Тухачевского, 3.
Для оптовиков: (095) 946-57-98, 946-57-33 www.iddk.ru, e-mail: sales@iddk.ru



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Забудьте про первое апреля. Нам не до шуток. Начинается пора великих анонсов; ведущие производители консолей раскрывают карты и без обиняков говорят о приставках нового поколения. О том, что происходило на GDC в Сан-Франциско вы узнаете от Анатолия Норенко в следующем номере. Количество достоверных сведений превысило критическую отметку, количество читательских вопросов превзошло разумные нормы – пора собрать все, что мы знаем о консолях нового поколения, в одном тексте. Вы его читаете.

Раньше всех отстрелялась Microsoft. Xbox был убыточным предприятием, которое позволило компании обменять внушительную сумму американских долларов на уважение игроков и создание узнаваемого бренда. Менеджеры Microsoft горят желанием забыть «черный ящик», как страшный сон – и с гордо поднятой головой вступить в новую эру. Поначалу представители компании заявляли, что следующий Xbox не будет обратно совместим с первой консолью, но сейчас они готовы пересмотреть свое решение: если Xbox 2 будет совместим с Xbox, то производство последнего можно немедленно свернуть и не тратить лишние деньги. Важное замечание: второй Xbox, скорее всего, не будет называться Xbox 2. Рабочее название консоли – Xenon; именно так ее называл Джей Аллард на презентации Microsoft на GDC. Другие возможные варианты – Xbox 360 и Xbox Next, – но окончательное решение компании мы узнаем только в мае, в Лос-Анджелесе, на E3. Техническая начинка консоли: три процессора частотой 3 ГГц, видеокарта ATI Radeon X800, 256 мегабайт оперативной памяти. Аллард сообщил журналистам, что сетевая игра – козырная карта новой Xbox. Microsoft будет проверять все проекты, которые создаются для ее приставки: если в вашем детище нет мультиплеера, извините, вы получаете от ворот поворот. Xbox Live поддерживается на уровне консоли: во всех играх будет использоваться один и тот же интерфейс. На сервере Microsoft на каждого пользователь будет заведена «Карточка геймера» – профиль, где указано, сколько игр он владеет, сколько часов провел онлайн, насколько успешно выступает в той или иной игре. Фактически,

Microsoft собирается превратить сервера Xbox Live в подобие MMORPG, где за каждую новую цифру в статистике персонажа («Карточке геймера») будет идти борьба не на жизнь, а на смерть. Слушатели встретили эти новости без особого энтузиазма. «Microsoft из кожи вон лезет, чтобы понравиться американским подросткам», – говорили ухивившиеся с пресс-конференции журналисты. И в самом деле, Microsoft сама закрыла вход на консоль многим отличным играм, в которых принципиально нельзя создать многопользовательские режимы – и дала зеленый свет штампованным гонкам, шутерам, стратегиям. «Надоели одинаковые игры? Хотите необычных ощущений?» – доносится голос с другой пресс-конференции. Это президент Nintendo Сатору Ивата зомбирует журналистов словами «инновация», «революция» и «Марио». «Наша консоль будет настолько неординарной, что многие недостойные разработчики, наверное, не смогут разрабатывать игры для нее», – бахвалится Ивата-сан. Nintendo задала планку: компания надеется создать приставку, которая перевернет наше представление об играх и привлечет к виртуальным развлечениям инертные слои населения. Что это означает на человеческом языке? Где взять эти самые «инертные слои»? Отвечаем за Nintendo: это домохозяйки, скачущие у телевизора. Это дети садашкового возраста, не доросшие даже до GBA. Это пенсионеры, которых в Японии все больше и больше. Консоль так и прозвали – Nintendo «мы заставим играть даже вашу бабушку» Revolution. Каким образом это удастся – загадка. Сатору Ивата, похоже, сам еще толком не знает, как будет выглядеть новая приставка. В одном недавнем

интервью он сказал, что «сейчас менеджеры фирмы рассматривают несколько вариантов», в другом, что «компания думает, как лучше использовать встроенный микрофон», в третьем – что «вообще-то, может, мы и не будем комплектовать Revolution микрофоном», в четвертом – что «Nintendo уже разослала разработчикам инструментарий для создания игр для Revolution». Как понимать эти противоречивые друг другу заявления? «Многие охотятся за «секретом Revolution». Мы обнародуем его на E3», – обещает Ивата-сан. Президент Nintendo мутит воду и отмалчивается. Кажется, удачная шутка про «встлоенную вагину» оказалась куда ближе к истине, чем мы предполагали. А Кен Кутараги, отец PlayStation, на GDC не приехал. С первого апреля он будет понижен в должности: из президента всей SCE господин Кутараги превратится в главу одного только игрового отделения компании. Он не хочет пороть горячку: «мы не раз сообщали, что преемник PlayStation 2 появится на рынке не раньше 2006 года». Обратите внимание: не «PlayStation 3», а «преемник PlayStation 2». Sony не собирается бежать впереди паровоза. Гигантская корпорация может позволить себе тайм-аут и не объявить следующую консоль ни на GDC, ни на E3. И это самое разумное: по всему выходит, что новая PlayStation будет мощнее, чем новая Xbox. В этом году Microsoft и Nintendo выбросят на рынок консоль для американских тинейджеров и консоль для домохозяек, – и год спустя Sony выдаст PlayStation 3, сверхмощную машину, на поколение опережающую приставочки конкурентов. Это и будет единственная в мире консоль для настоящих геймеров. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



МИРОТВОРЦЫ ВОЗМЕЗДИЕ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
ураганные бои

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:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



Корсары III

Идущие на корм акулам приветствуют тебя! Русские снова хулиганят на Карибах.

«Пиратов Карибского моря» российские фанаты «Корсаров» не приняли. Беда не только в том, что проект не оправдал ожиданий, — угнетал сам факт, что он был дважды испорчен «проклятыми капиталистами». Вначале «Диснеем» (став «официальной игрой по официальному фильму по мотивам аттракциона из Диснейленда»), а потом «Майкрософтом» (превратившись из эксклюзивной компьютерной игры в мультиплатформенную — для PC и Xbox). Плод не прижился ни в компьютере, ни на приставке. Не иначе как замученные угрызениями совести, сотрудники «Акеллы» решили исправить положение и выдать поклонникам настоящих «Корсаров II».

Если вы не следите за нашими новостями, то можете подумать, что в заголовке статьи вкралась опечатка. Но нет, с нумерацией все в порядке. «Корсары III» до недавнего времени именовались вторыми, а изменение цифры должно было означать, что нас ждет не «переделка недоделки», а полноценная новая игра серии, которая всем покажет, как по-настоящему пиратствовать на Карибщине.

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРПОРАТИВНОГО ПИРАТА

Для тех, кому и фраза «пиратствовать на Карибщине» кажется недостаточно конкретной, поясню:



КАЖДЫЙ ИЗ ОФИЦЕРОВ ОБЛАДАЕТ ТЕМ ЖЕ НАБОРОМ УМЕНИЙ, ЧТО И ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ.

«Корсары III» — игра из жизни морских разбойников. Той их разновидности, что ходит в белых рубашках и состоит на службе у губернаторов. Последнее, впрочем, не обязательно, но помогает скрасить флибустьерский досуг. Мы можем выбрать одного из двух разнополюх персонажей, отличающихся не только внешне, но и параметрами (да-да, хит-пойнты, навыки, уровни — вся обычная RPG-начинка, кроме, разве что, маны да заклинаний). Стоящая перед ними задача — захватить все 18 островов архипелага — скорее, формаль-

ность. Игра зиждется на системе случайно генерируемых заданий, которые вам выдают как губернаторы, так и другие граждане. Охота за пиратами, каперство, транспортные и торговые миссии — поводов поднять якорь и расправить паруса по ветру, как и прежде, множество.

ПЛЫВЕМ

Ходить по морю можно двумя путями. В режиме симулятора на дви-

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/simulation/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	«Акелла»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
<http://www.akella.com/k2>

ВЕРДИКТ

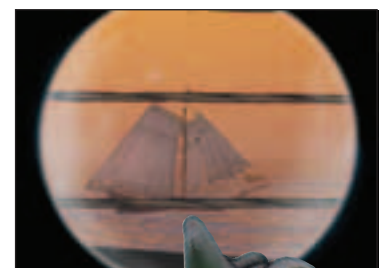
НАША ОЦЕНКА: **7.5**

Наше резюме:

Просто еще одна красивая игра про пиратов. Подарок фанатам «Корсаров».

Есть куда расти!

Характеристики персонажа охватывают все мыслимые стороны пиратского ремесла. Среди них навыки навигации, фехтования, стрельбы из пистолетов и пушек, abordage и торговля. Вдобавок существуют специальные умения, которые могут играть как роль бонусов к основному, так и помогать, например, выжить в шторм.



Если бы «Корсаров» делали японцы...

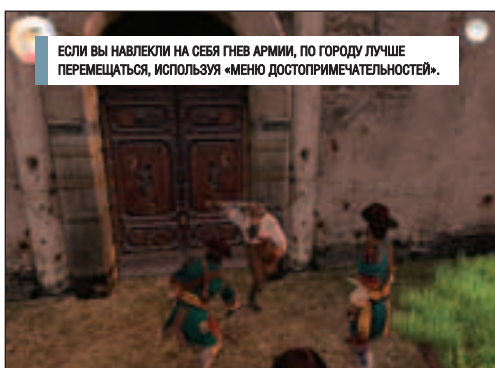
Если бы «Корсары III» были японской игрой, то при угрозе голодной смерти в команде бы не начинали есть друг друга, а отправлялись на рыбную ловлю. Съедобность улова мы бы проверяли на членах экипажа. Соответственно, побочной целью игры была бы поимка всей живности, водющейся в водах близ Карибских островов.



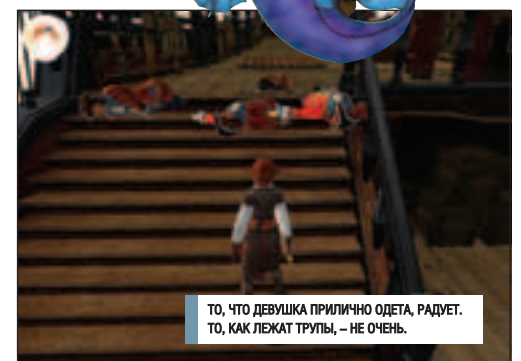
КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Море, солнце. Дождь, штормы. Корабли. Строительство колоний. Свобода действий. Многопользовательский режим.

Минусы:
Сюжет — прочерк. Минимум изменений в игровой механике по сравнению с «Пиратами Карибского моря».



ЕСЛИ ВЫ НАВЛЕКЛИ НА СЕБЯ ГНЕВ АРМИИ, ПО ГОРОДУ ЛУЧШЕ ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ, ИСПОЛЬЗУЯ «МЕНЮ ДОСТУПНОСТИ».



ТО, ЧТО ДЕВУШКА ПРИЛИЧНО ОДЕТА, РАДУЕТ. ТО, КАК ЛЕЖАТ ТРУПЫ, — НЕ ОЧЕНЬ.



ОГОНЬКИ НА МАЧТАХ – ПРОСТО ДЛЯ КРАСОТЫ... НА ЭТОЙ КАРТИНЕ ВСЕ – ДЛЯ КРАСОТЫ!

БЕЛАЯ РУБАШКА – УНИФОРМА ИГРОПИРАТОВ С НЕЗАПАМЯТНЫХ ВРЕМЕН

хлещет ливень. Где-то в начале прошлого века плачет художник Айвазовский. Пункт меню, отвечающий за выход на карту, исчезает, и остается только молиться, чтобы он появился снова.

СТРЕЛЯЕМ

Во время встреч с другими кораблями диапазон наших действий несколько шире. В флибустьерской азбуке А – это abordage, а Я – ядерная атака (в смысле, обстрел противника ядрами из пушек). Правда, начинается все обычно с Я, а заканчивается А. Так что и мы начнем с морского боя. В том, что касается меткости орудий, игра держит симуляторную марку. Даже на уровне сложности «Юнга» кучность залпов вызывает желание самому встать за пушку. Поправить криворукость канониров можно либо наняв соответ-

ствие корабля влияют ветер и волны, и слушается руля он так, как и должно парусное судно соответствующих габаритов. К счастью, с помощью специального меню можно быстро подплыть к другому кораблю, порту или форту (хардкорщики могут отключить эту возможность). Передвижение по карте гораздо более условно – здесь наше плавсредство управляется примерно как автомобиль. Как только мы встречаемся с другим кораблем или попадаем в шторм, нас принудительно «бросают» обратно в симулятор – в объятия врага либо стихии. В шторм, впрочем, особо делать нечего, кроме как убрать паруса и встать по ветру. Здешняя буря – не чета тучкам Сиды Мейера. Увидеть шторм издалека и обойти его по краешку нельзя. Экран загрузки появляется внезапно, и вы оказываетесь в самой гуще стихии. Огромные валы то поднимают судно на своем гребне, то низвергают в пучину. Людей смывает с палубы. Сверкают молнии,

Если бы «Корсаров» делали французы...

В сюжете французских «Корсаров» непременно фигурировал бы заговор губернаторов, который бы пытались раскрыть отважные пираты. Модели персонажей и кораблей были бы нарочито низкополигональными, что компенсировалось бы сверхстильным дизайном и анимацией. У главного героя с самого начала недоставало бы рук и ног.

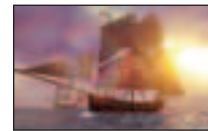


ствующего офицера, либо подняв «орудийный» навык у своего героя. Орудия бывают двух видов: простые пушки и дальнобойные кулеврины. Разумеется, присутствует также возможность заряжать их на выбор боеприпасами, поражающими корпус, парусную оснастку либо экипаж. Что в рамки симулятора не укладывается, так это поведение моряков, которых можно разглядеть на палубе, приблизив камеру к кораб-

лю. Бравые головорезы вальяжно расхаживают туда-сюда, как лемминги из одноименной игры. Иногда они забираются на ванты, но это никак не связано с подъемом и спуском парусов: не иначе как сей процесс механизирован, а упражнения на такелаже пираты выполняют, просто чтобы не терять форму. Рулевой у штурвала также отсутствует. Если же самому встать на палубу, экипаж пропадает – как рассказав

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Пираты Карибского моря

ХУЖЕ, ЧЕМ



Sid Meier's Pirates!

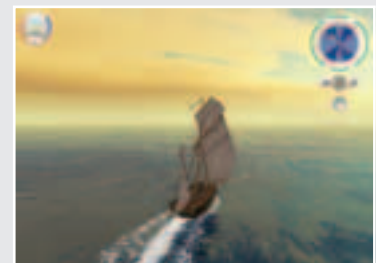
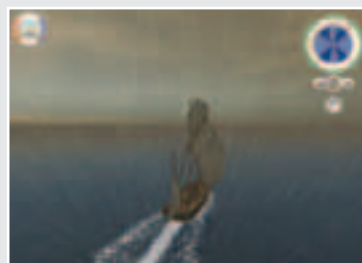
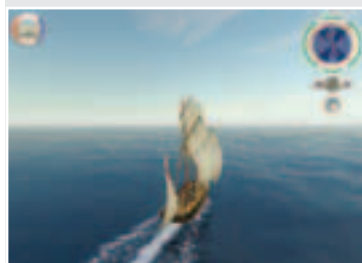


На зависть Айвазовскому

Писателя Теофиля Готье критики называли «живописцем, заблудившимся в литературе». Точно так же создате-

лей «Корсаров» можно назвать «живописцами, заблудившимися в интерактивном искусстве». Взгляните на

эти морские виды. Если бы даже игра была скринсейвером, она бы стоила своих денег.



Для тех, кто в море
Настоящие морские волки никогда не пользуются ускорением времени и «плаванием по карте»! Child of Thor, один из завсегдатаев сайта arolytop.net, предлагает скоротать длительные переходы «по-пиратски»:

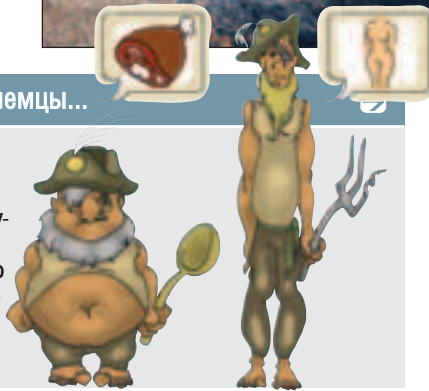
- ❶ Запаситесь провиантом в дорогу. Подойдут овсяные бисквиты и кружечка рома (апельсинового сока, если вам меньше 18 лет).
- ❷ Сыграйте с приятелем в карты или в кости. Ставки делайте обязательно монетами!
- ❸ Почитайте книжку про пиратов или морские путешествия.
- ❹ Попрактикуйтесь в фехтовании. (Примечание: убедитесь, что для размахивания «шпагой» достаточно места).
- ❺ Если у вас есть попугай, научите его кричать «Пиастры! Пиастры!»



ИНТЕРФЕЙС НЕСКОЛЬКО СТИЛИСТИЧЕСКИ НЕВЫДЕРЖАН. ЯРКО-КРАСНЫЕ СРЕЛКИ КОРАБЛЕЙ НА «РАДАРЕ» И ЗЕЛЕННЫЕ ИНДИКАТОРЫ ПЕРЕЗАРЯДКИ БОЛЬШЕ ПОДОШЛИ БЫ КАКОМУ-НИБУДЬ РОБОСИМУЛЯТОРУ. ЗАТО ВСЕ ПОНЯТНО!

Если бы «Корсаров» делали немцы...

В немецких «Корсарах» мы бы знали поименно не только офицеров, но и каждого члена экипажа. При закупке еды мы бы покупали не просто абстрактную «провизию», а разные соленья и колбасы в соответствии со вкусами наших пиратов. При упадке боевого духа флибустьеры не поднимали бы мятеж, а лишь сидели бы и ничего не делали.



мне продюсер, дабы не смущать игрока недостатком полигонов.

ФЕХТУЕМ

При abordage, разумеется, матросы присутствуют и активно сражаются. Настолько активно, что в первой фазе корабельной осады вы можете в некоторых случаях

вообще не пачкать саблю – ребята все сделают за вас. Затем вам останется лишь уложить вражеского капитана и приступить к грабежу. Рубилово здесь после новых «Пиратов Сида Мейера» смотрится кисло – киношные трюки с раскачиванием на канатах и финальным спроваживанием против-

В флибустьерской азбуке А – это abordage, а Я – ядерная атака. Правда, начинается все обычно с Я, а заканчивается А.

ника за борт, к великому сожалению, отсутствуют. Все весьма стандартно, как в каком-нибудь «Гладиаторе», только с однозарядным пистолетом вместо «божественных сил».

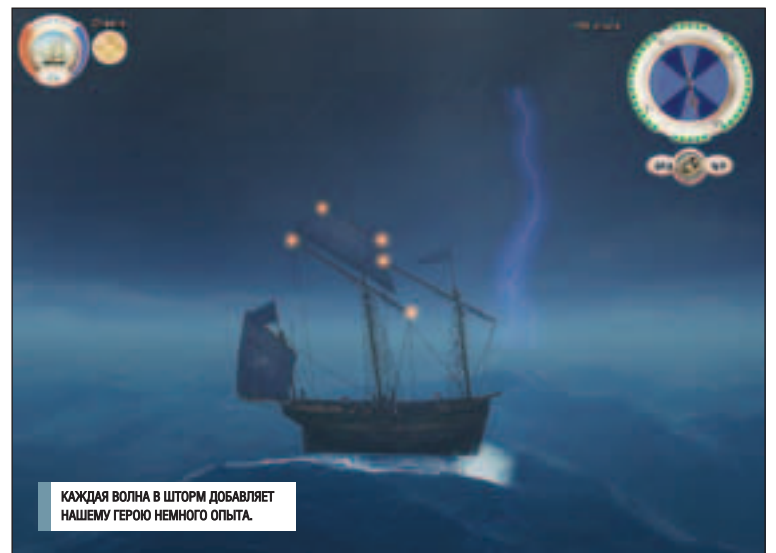
Оказавшись в городе, мы, как и при abordage, управляем героем от третьего лица. Помахать шпагой можно и здесь, но иногда лучше мирно пообщаться с гражданами и ненавязчиво порыться в их сундучках. Попасть же в ключевые места – дом губернатора, таверну, верфь – можно и через меню.

УХОДИМ В ЗАКАТ

Интересное наблюдение – в предварительно-тестовой версии игры существовал пункт меню, позволявший мгновенно потопить любой корабль и получить за это очки опыта. В релиз этот пункт не вошел, хотя он очень хорошо выражает идеологию «Корсаров», ставших с исчезновением сюжета бесконечной молотилкой experience points. «Акелла» еще раз доказала нам, что умеет делать красивое море и красивые кораблики. А хочется чего-нибудь новенького! ■



ОТСУТВИЕ ПУБЛИЧНОГО ДОМА В СПИСКЕ ЗДАНИЙ – СЕРЬЕЗНОЕ УПУЩЕНИЕ.



КАЖДАЯ ВОЛНА В ШТОРМ ДОБАВЛЯЕТ НАШЕМУ ГЕРОЮ НЕМНОГО ОПЫТА.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, закупок
и релейной работы
в сети «1С МультиМедиа»
обращайтесь в Центр «1С»
123095, Москва, ул. 84, д. 1
Складская кв. 27.
Тел.: (800) 707-80-87
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 2005 года





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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, PC
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex (PS2)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Bits Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
не объявлены

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

Constantine

С предысторией «подающего надежды» вы были подробно ознакомлены в превью в №4 (181), поэтому останавливаться на ней сейчас не будем. Лучше посмотрим, почему Constantine получил столь низкую оценку.

– *Damn you, Constantine!*
– *I've been damned by worse, much worse.*
John Constantine

А получил он ее совершенно заслуженно. Первое, что вызывает легкую тошноту, – управление. Да, мы видели неотзывчивых героев (Angel of Darkness), но когда после двух частей Принца и нескольких часов игры в Devil May Cry 3: Dante's Awakening включаешь Constantine, становится немного не по себе. Повинуясь первому закону механики, герой не умеет быстро поворачиваться направо/налево, настойчиво требует времени для «разгона», после которого бежит четверть метра в секунду, а в процессе «торможения» по инерции преодолевает еще около метра. Добавим нерасторопную камеру и неотзывчивые аналоги, целиться которыми – одно мучение, и получим одно из самых плохих управлений в сегодняшнем мире TPS. К нему, правда, можно привыкнуть. А вот к средненькому геймплею – уже нет. Дается один уровень и од-

на задача. Уровень линейен до невозможности – выход, как и Горец, останется только один. Но во все двери зайти обязательно надо, так как только там можно найти ключ, открывающий ту, единственную. По пути, как водится, нужно убить нескольких монстров. Убивать не хлопотно, скорее тошно. Вообще, Constantine – игра необыкновенно простая и скучная. И на уровне Hard тоже. Логические задачи, которыми нас пугали разработчики («Все карты спроектированы так, что над их прохождением придется серьезно поломать голову!» – ага, как бы не так), не способны поставить в тупик и ребенка. Всегда понятно, куда идти и что делать. Непонятно только, зачем. Да, вы правы, с логикой здесь тоже не дружат. Не понимаете, зачем искать ключи от проволочной двери, когда у вас в руках шотган? А мы объясним! Интерактивность игрового мира под вопрос не ставится. Ибо нельзя сомневаться в том, чего нет. Даже стекло (sic!) бьется только в отведенных для этого местах (там, где через обра-

зовавшуюся дыру нужно пролезть). Разумеется, о счастье расколошматить лампочку, музыкальный центр или компьютер Джон и слыхом не слыхивал. Недобирая по части игровой механики, Constantine тцится взять свое стилем. Но и тут прореха на прорехе. Игра про ад по определению должна быть страшной. К чести разработчиков скажем, что тут их старания хотя бы видны. Но даже окутав уровни непроглядной тьмой (перед игрой настоятельно рекомендуется настроить контрастность своего ТВ!) да пустив «потустороннюю» музыку, создатели так и не добились необходимого эффекта устрашения. Из-за полной невозможности умереть от рук демона (в дыру здесь тоже упасть нельзя), из-за отсутствия неожиданности и эффекта внезапности, из-за, повторимся, непомерной легкости. Любая часть Silent Hill пугает больше, намного больше. Раз уж страху нагнать так и не удалось, Constantine пускает в ход свой последний козырь. Джон Константин может безболезненно сосуществовать в двух измерениях: мире реальном и мире астральном (иначе говоря, преисподней). И все вроде бы здорово, но... В аду геймплей так же непродуман, как и на Земле, да и сей прием далеко не нов – первый Legacy of Kain: Soul Reaver, дебютировав-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **5.5**

Наше резюме:
Играть стоит лишь для того, чтоб увидеть виртуального Киану Ривза.



СВЯТОЕ РУЖЬЕ КОНСТАНТИНА ВО ВСЕМ СВОЕМ ВЕЛИКОЛЕПИИ. АДСКИЕ СУЩЕСТВА ПРАВДОПОДОБНО РЕАГИРУЮТ НА КРЕСТ И ПРОЧНУ РЕЛИГИОЗНУЮ АТТРИБУТИКУ.

МНЕНИЕ КОЛЛЕГ
Фрэнк Прово из PSX Extreme (<http://www.psx-extreme.com>) пишет: «Вы уже играли в эту игру. Только тогда она называлась Legacy of Kain: Soul Reaver, Akuji the Heartless, Nightmare Creatures или BloodRayne. Кроме того, играть было намного интереснее». Согласимся.

КЛУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Очень крутой герой! Сносная музыка. Возможность почувствовать себя в роли Киану Ривза.

Минусы:
Доисторическая графика, гадкое управление, полное отсутствие атмосферы, линейность уровней и неинтерактивность игрового мира.



ДАЖЕ ЗДЕСЬ КИАМУ РИВЗ НЕ МОЖЕТ ЗАБЫТЬ СВОЕЙ РОЛИ В «МАТРИЦЕ», ТАК И ХОЧЕТ ОТ ПУЛИ УКЛОНИТЬСЯ.



ДИЗАЙН ИГРЫ ОПРАВДЫВАЕТ ОЖИДАНИЯ «СОТНИСТОВ».



КОГДА КОНСТАНТИН СТРЕЛЯЕТ ИЗ ОГНЕМЕТА В ЧУДИЩЕ – ЭТО НАЗЫВАЕТСЯ DRAGON'S BREATH. ЗДЕСЬ ДО НЕГО ДЕЛО ЕЩЕ НЕ ДОШЛО.

ДИЗАЙНЕРАМ SILENT HILL 5: ВОЗЬМИТЕ НА ЗАМЕТКУ.

ший еще осенью '99, всю возможность Разиеля переходить из одного пространства в другое. В плагиат записывать не будем, но на карандаш возьмем. Сюжет прост, как дважды два. Полный киноцитат и сцен из выходящего фильма, Constantine, тем не менее, предлагает собственную исто-

Constantine – та игра, в которой не геймер ищет недостатки, а недостатки ищут геймера.

рию, в которой один злой демон, выбравшийся из ада, хочет поработить Землю. «Свежо», ничего не скажешь!

Напоследок о графике. Точнее всего оценили работу программистов и дизайнеров некоторые онлайн-выдания, поставив в строке

Graphics нули. Само собой, это крайность, но дыма без огня не бывает – игра вряд ли бы выглядела современно и в год запуска PS2. Когда же на приставке без тормозов идет Warrior Within, размытые текстуры и угловатые модели Constantine кажутся выходцами из каменного века. Подытожим. Constantine – та игра, в которой не геймер ищет недостатки, а недостатки ищут геймера. В очередной раз списываем недоработку всех элементов геймплея на разгильдяйство разработчиков и надеемся, что фильм будет лучше. Аминь! ■

КАК ЭТО БЫЛО

По многочисленным просьбам радиослушателей, мы повторяем историю Джона. Будущий охотник за монстрами родился со способностью четко видеть и различать демонов и людей, которая и привела не выдержавшего всего этого безобразия подростка к самоубийству. Воскрешенный архангелом Габриэлем, Джон должен всю оставшуюся «жизнь» экспортировать нечисть, сбежавшую из ада, назад, надеясь тем самым заработать себе кратчайший путь в рай. Напоминаем, что суицид кратчайшая дорога в ад, поэтому предостерегаем наших молодых читателей и напоминаем, что, наложив на себя руки, человек отправляется прямоком в адское пекло, что бы по этому поводу не трубили видеогры.





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory



Фишер не составит конкуренции Снейку, но в своей весовой категории он – чемпион.

Оригинальный Splinter Cell, вышедший всего два года назад, грянул как гром среди ясного неба. То был необычный, свежий шпионский боевик, который порадовал и новизной идеи, и качественным ее воплощением. Год спустя публике был предъявлен сиквел Pandora Tomorrow – тусклый, невзрачный, обладавший точно теми же достоинствами и недостатками, что и оригинальная игра. И теперь, по прошествии еще одного года, кое-кто подыскивал уничижительные эпитеты и ждал увидеть еще одно безыскусное, морально устаревшее продолжение. Кое-кому пришлось спешно изменить свое мнение: третий выпуск баек про Сэма Фишера и его пистолет – не игра, а сказка. Мечта. Совершенство.

ПРОРЫВ

Первую часть делали гениальные канадцы из Ubisoft Montreal. Вторую отдали начинающим разработчикам из Ubisoft Shanghai с наказом не ломать то, что и так работает. Сами канадцы, не теряя времени, засели за Chaos Theory еще до того, как вторая часть появилась в продаже. За два года работы они полностью перелопатили игровой процесс и создали игру, которая по праву занимает место на переднем крае жанра stealth/action.

В Chaos Theory исправлено все, что раздражало в первых двух играх, – за исключением порой несуразной анимации. Бог с ней, с анимацией! Сэму Фишеру, шпиону-ветерану на службе американской разведки, можно многое простить: пусть он неуклюже забирается на приступок или неловко падает с крыши сарая, пусть. Но все остальное – в лучшем виде. Повествование в Splinter Cell перестало быть предсказуемым, новая игра похожа на Thief или Tenchu: вот Фишер, вот цель миссии, – делай что хочешь, но с заданием нужно справиться. Если Фишер видит трубу, это не значит, что по ней непременно нужно взбираться. Если Фишер видит канат, это не значит, что по нему обязательно придется съезжать: на обширных картах достаточно места для нескольких путей и парочки дополнительных заданий. Авторы Splinter Cell и раньше робко пытались дать игроку выбор, но только теперь можно вздохнуть полной грудью: свобода всамделишная, настоящая, непрдуманная.

ИСПОЛНЕННЫЕ ОБЕЩАНИЯ

Когда разработчики боятся, что улучшат искусственный интеллект, журналисты пытаются сдерживать улыбку: из сотни таких клятв исполнена бывает хорошо если одна. Канадцы не подвели, их солдаты не

уступают русским спецназовцам из Metal Gear Solid 3 – а похвалы лучше на этой планете не существует. Охранники спокойно патрулируют периметр и не подозревают о том, что где-то в темноте затаился диверсант. Если кто-то слышит странный шум, он начинает ступать тихо-тихо, осторожно, надеясь услышать и, может быть, увидеть шпиона. Если у солдата есть световая шашка – он зажигает ее, поднимает над головой и вглядывается во тьму. Если есть фонарь – тем лучше, он с безопасного расстояния светит в подозрительные углы. Уверенные в себе спецназовцы докопаются до источника каждого шороха, а безалаберные наемники проверят для виду («Господи, только шпионов мне не хватало!») и пойдут по своим делам. Мнительный солдат вышибает дверь ногой, уверенный в себе открывает за ручку. И, самое главное, Фишер на такое разнообразие движений отвечает дюжиной новеньких приемчиков. Наконец-то за Splinter Cell не думаешь, что ты сидишь перед монитором и играешь в игру. Современный Фишер может все, что вы от него захотите. Разрекламированный нож

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	stealth/action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory Interactive/«Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft Montreal
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 12
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.splintercell3.com>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



9.0

Наше резюме:

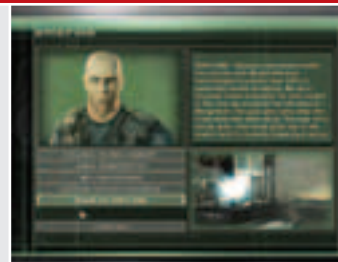
Chaos Theory – не просто лучшая игра в серии, но гигантский скачок для всего жанра stealth/action.

Выбор оружия

Перед операцией нужно подобрать комплект оружия и оборудования по вкусу. Есть два варианта: грубо говоря, можно взять побольше гаджетов или набить карманы патронами. Хорошая задумка воплощена очень странно: нам так и не удалось подобрать свой, особенный вариант.

Красной нитью проходит...

Обрадуем любителей SC, огорчим поклонников MGS: сюжет Chaos Theory – обычная геополитическая побасеночка в духе Тома Клэнси о назревающем международном конфликте и единственном человеке, способном его предотвратить. Перед выходом на задание можно послушать нудные брифинги начальства – в них очень не хватает видеороликов.



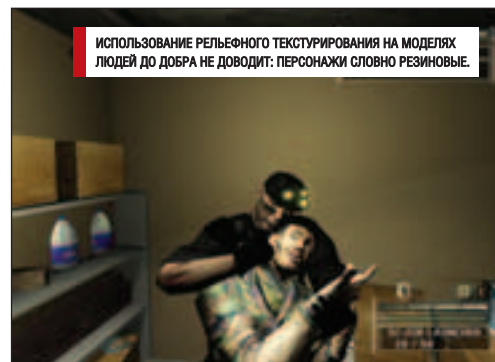
КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Графика высшего класса, обновленный геймплей, правдоподобный искусственный интеллект, интересные сетевые режимы.

Минусы:
Отсутствие обучающих миссий, не всегда удачная анимация, недостаточно убедительные модели людей, странные брифинги.



НАШЛОСЬ, НАШЛОСЬ В CHAOS THEORY МЕСТО ДЛЯ СКРЫТОЙ, НЕНАВЯЗЧИВОЙ РЕКЛАМЫ.

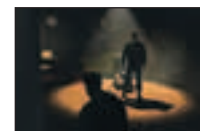


ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЛЬЕФНОГО ТЕКСТУРИРОВАНИЯ НА МОДЕЛЯХ ЛЮДЕЙ ДО ДОБРА НЕ ДОВОДИТ: ПЕРСОНАЖИ СЛОВНО РЕЗИНОВЫЕ.



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

КРАСИВА, КАК



Half-Life 2



Chaos Theory по праву занимает место на переднем крае жанра stealth/action.

(«Как тебе мой новенький нож?», – спрашивает Сэм, держа за шею обезоруженного стражника) нужен, чтобы перерезать горло стражнику, не копаясь в инвентаре. Из новичка, не

способного с пяти метров попасть в лампочку, Фишер превратился в умелого, эффективного шпиона. Если его замечают, не приходится судорожно выхватывать пистолет и па-

лить навскидку – бросок вперед, нож в горло. С противниками в бронежилетах Фишер обращается иначе: ударяет ногой в пах, сбивает с головы шлем. Любое нужное движение в игре есть: можно повиснуть вниз головой и свернуть шею проходящему охраннику, спрыгнуть сверху и убить одним движением, застрелить десятками способов, приманить свистом и взять в заложники. Впервые игрокам дали свободу выбора цели – и свободу выбора средств. По результатам миссии игра высчитывает ваш шпионский рейтинг в процентах – ведите себя тихо, не попадайтесь на глаза, никого не убивайте – и получить всю сотню не составит труда.

Веселее вместе

В обзоре ни слова не было сказано о многопользовательских режимах. Исправляемся: на консолях в Splinter Cell можно играть вдвоем – для товарищей приготовлено отдельное мини-приключение, вдохновленное уровнями основной кампании. Разумеется, все задачи будут обставлены так, что без помощи напарника с ними ни за что не справиться. На PC играть в режиме split-screen невозможно, и попробовать новые карты удастся только по локальной сети или через Интернет. Кроме того, на PC, Xbox и PlayStation 2 можно сразиться в режиме Versus: ватага наемников, играющих от первого лица, защищается, команда шпионов-фишеров нападает.



Двери

В Chaos Theory игрок перед каждой дверью должен выбрать, как действовать Фишеру: подглядеть с помощью мини-камеры, открыть дверь, осторожно ее приоткрыть или вышибить ногой. Более того, можно затаиться и заглянуть на другую сторону в термальных очках – им деревяшки не помеха.



В ПРОШЛЫХ ИГРАХ НЕ ХВАТАЛО ЗАПОМИНАЮЩИХСЯ, ЗНАКОВЫХ МГНОВЕНИЙ. ИХ ЕСТЬ В CHAOS THEORY.

КРАСОТА

К доброму десятку удачных новшеств прибавим свежий движок – да такой, что застываешь в изумлении: неужели это не Doom 3 и не HL2, а игра «низкого штиля» от Ubisoft? За десять секунд Chaos Theory загружает огромный уровень, и поначалу с открытым ртом лепишь скрины один за другим и думаешь, что вот этот на рабочем столе смотрелся бы очень даже ничего. Рельефное текстурирование и динамическое освещение, которыми так гордились программисты id, работают здесь без сучка и задоринки, быстро и стабильно. Chaos Theory – дорогой, современный продукт, одна из тех вызывающе красивых игр, которые, казалось бы, не могут существовать в мире и уж точно не заработают на вашем компьютере. Тем не менее, движок живо перебирает кад-

рами, отрисовывает каждую завязочку на черном костюме Фишера, добавляет брызги, когда шпион ступает в лужу, в считанные мгновения переключается в режим ночного или инфракрасного видения. Не удалось только модели людей, выполненные на уровне Doom 3 (дожили: Doom 3 – это уже «не удалось»). С другой стороны, как следует разглядеть эти самые модели можно только в сценах допроса, когда Фишер приставляет нож к горлу противника.

Все эти восторги относятся в первую очередь к версии для PC, на которую ваш покорный смотрел десять часов кряду; именно ее великолепные скриншоты вы видите на этих трех страницах. На Xbox игра выглядит значительно проще, текстуры размываются, освещение теряет былую роскошь и очарование, но рельефное текстурирова-

ние остается на месте. Из оценки игры для PS2 можно смело вычесть полбалла – Chaos Theory выглядит едва ли лучше, чем прошлые части. На GameCube игра работает, и ладно. Невозможно представить, чтобы разработчики на этом завершили сериал. Splinter Cell наконец вышел в люди, расправил крылья, превратился из гусеницы в бабочку, вылупился, если позволите, из яйца. Chaos Theory – образец реалистичного, увлекательного симулятора шпиона. Во всей игре осталась ровно одна, единственная условность, один непонятный пассаж: почему же, почему никто не замечает в темноте три фишеровских зеленых глаза? ■

ИЗЮМИНКА ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ – ЧУДЕСНЫЙ ФИШЕРОВСКИЙ НОЖ



МИССИЯ НЕВЫПОЛНИМА. ФИШЕР ГРАБИТ БАНК.



ЭТО МЫ НАЗЫВАЕМ «ГРАФИКА УРОВНЯ HALF-LIFE 2».

УБЕЙ ВО ИМЯ СПРАВЕДЛИВОСТИ!

THE PUNISHER™

КАРАТЕЛЬ



"Убийственней, чем Postal. Круче, чем Max Payne. Злее, чем Manhunt"
www.gameFRAGtion.ru



"The Punisher цепляет лихим и чертовски разнообразным геймплеем"

"Игромания", №3 2005



"Вырваться - нельзя. Закричать - можно"
"Путеводитель PC", №3 2005



Game Code © 2005 THQ Inc. MARVEL, The Punisher and the distinctive likeness(es) thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. www.marvel.com. The Punisher is produced under license from Marvel Characters, Inc. Developed by Wolfton, Inc. © Punisher uses the Havok™ physics engine. © 1999-2004 Havok.com Inc. (and its licensees). All rights reserved. See www.havok.com for details. Uses Blink Video. Copyright © 1997, 2004 by RAD Game Tools, Inc. Volition, Inc., THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2005 Game Factory Interactive Ltd. All Rights Reserved. © 2005 «Русский-Пиратский-Союз». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru (995) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru (995) 879-55-58, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>



Автор:
Spriggan
spriggan@animag.ru



Champions: Return to Arms

Пришла беда – защитники Норрата отворяют ворота. Поглядим, кто сильнее!

Прошлогдняя Champions of Norrath: Realms of EverQuest, о которой читайте в 161-ом номере любимого журнала, успешно соперничала с приставочными Baldur's Gate и Fallout. Раз уж конкуренты с продолжениями не торопятся, Snowblind Studios решила уйти в отрыв, присочинив к мифу об именитых ратниках еще одну главу. Ветераны, сразившие бога Иннорука и заключившие дух его в Осколки ненависти! Доводим до вашего сведения, что предпринятых мер безопасности недостаточно: в Champions: Return to Arms (далее – просто Return to Arms) объявились приспешники тирана, одержимые мыслью воскресить своего повелителя. Как можно догадаться, вам предписано разубедить злоумышленников, используя доводы вроде мечей и магии. Ничего не поделать, дорогие мои. Кроме вас некому. Не посмеет же бравый вояка отказать в помощи красавице Фирионе Ви? Сюжет – уж точно не краеугольный камень Return to Arms, ибо лакомая часть истории завершилась вместе с первой игрой. Раньше каждый квест предваряли внушительные сцены, за-

дача ставилась вполне четко и герой точно знал, куда и зачем ему рваться с шашкой наголо. Отныне все сводится к бездумному шатанию по разным землям, а в перерывах между заданиями Фириона вкратце рассказывает о следующем пункте назначения. NPC сплошь предлагают бойцу всяческие сделки, которые редко заключаются в чем-нибудь кроме «пойти туда-то, принести то-то» или «разбить отряд орков и порубить катапульты в хлам». Возмутительно, что авторы не удосужились довести до ума самую важную сторону новой action/RPG. Не обошлось без пополнения чемпионских рядов. На улице любителей животных перевернулся грузовик с пряниками, ведь два новых класса персонажей – полуящер (Iksar Shaman) и полутигр (Vah Shir Berserker). Помимо уникальных способностей, представители свежей крови не похожи на бывалых «приключенцев» отсутствием возможности выбрать пол. Нельзя сказать, чтобы за счет этих товарищей игровой процесс получил хоть капельку разнообразия, однако игра воспринимается по-новому хотя бы внешне – после

всех тех часов, что мы посвятили похождениям людей, темных эльфов и прочих подобных существ. Основной процесс – прогулки с порубкой нечисти – оставлен в девственной нетронутости, и отыскать в нем крохи оригинальности сумеют разве что адепты чистокровных компьютерных RPG. Приверженцы консолей, досконально изучившие мир Baldur's Gate: Dark Alliance, почувствуют себя в своей тарелке. Начиная крестовый поход на небесах, ратоборец перемещается в разные зоны посредством портала, выполняет священную миссию, а затем возвращается для спокойного перебирания содержимого инвентаря и получения дальнейших указаний. Воина ждут леса, поляны, боевые лагеря, шахты, тропические острова, свалка, подводное царство, банальные подземелья и еще немало мест, каждое из которых вызывает неподдельный интерес. Как правило, любая область плотно заселена вражескими полками, так что сечь предстоит часто и от души. При среднем уровне сложности баланс развития персонажа и сил неприятеля отчасти странен. Поначалу игрок вынужден проявлять максимум аккуратности – бегать от вражин, дабы те не шли гурьбой и представляли наименьшую опасность. Ближе уровню к шестидесятому недружелюбные создания поголовно становятся хилыми, так что остается лишь экипировать легендарные артефакты и победоносно дефилировать, разделивая всех встречных под орех.

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Snowblind Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

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

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.5**

Наше резюме:
Скудная фантазия работников Snowblind Studios так и не родила новых идей. Мы, в свою очередь, строже оцениваем.

They are the Champions

Жанр ролевых игр PC-формации обосновался на консолях очень скромно. Всем, кто оценивает нашу игру по достоинству, рекомендуем обратить внимание на Champions of Norrath: Realms of EverQuest, обновленную The Bard's Tale и две части Baldur's Gate: Dark Alliance. Ущербную Fallout: Brotherhood of Steel, уж не взыщите, советовать не станем.



В ФАНТЕЗИЙНЫХ МИРАХ ЭТОГО МОНСТРА НАЗВАЛИ БЫ ГОЛЕМОМ, ОДНАКО ЭТО НАСТОЯЩИЙ МЕХАНИЧЕСКИЙ РОБОТ. ЧУВСТВУЕТЕ РАЗНИЦУ?

КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Неустаревающий графический движок, добротный игровой процесс, возможность переноса героя из предыдущей игры, новые классы чемпионов.

Минусы:
Заметно просевшая сюжетная часть, незначительные отличия от первого проекта, большинство заданий грешит однообразием.



ВЫДЕРЖАТЬ НАТИСК ПРОТИВНИКА НЕПРОСТО ДАЖЕ ПРИ ИГРЕ ВДВОЕМ.



ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК – ЧЕТЫРЕ ШТУКИ, НО ЕСТЬ ЦЕЛОЕ ДЕРЕВО ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ.



ОБИТАТЕЛИ ВСЕЛЕННОЙ EVERQUEST НЕПРЕМЕННО УЗНАЮТ ФИРИОНУ ВИ – ДЕВУ ПРИЯТНОЙ НАРУЖНОСТИ, ПОБЕЩАТЬСЯ С КОТОРОЙ ПРЕДСТОИТ НЕ РАЗ.

Firiona Vie
 We have lead an invasion into the Plane of War and until recently had been making excellent progress. Our forces are fighting their way through the Field of Blood in attempt to assault Rallos Zek
 More...

Подобно другим играм этого замечательного поджанра, львиная доля удовольствия Return to Arms – в «прокачке» героя. Четверка главных пунктов, древовидная схема второстепенных умений – скромно, но со вкусом. Каждый уровень, выданный за очередную кучку трупов, выливается в очки опыта, которые игрок самостоятельно начисляет той или иной характеристике. Конструктор чемпионов не хуже аналогов из других проектов – этим детище Snowblind Studios сильно, и уступать не собирается. С точки зрения качества графики приставочные ролевые игры PC-формации достигли своей вершины еще четыре года назад, а доказательством тому служит первая BG: DA. Все последующие соплеменники – за исключением, быть может, недавней The Bard's Tale – так же не взяли бо-

Можно сменить Dual Shock 2 на тандем USB-клавиатуры и USB-мыши.

лее высокой планки. Не смогла и Return to Arms. Но вы не пугайтесь – ведь движок взаправду актуален по сей день и вызывает массу положительных эмоций. Четкие текстуры, яркие спецэффекты и продуманный дизайн не утратили своих качеств по прошествии лет. Не стоит думать, что игры вроде Return to Arms создаются специально для тех, кто облизывается на компьютерные Sacred и Kult: Heretic Kingdoms, но не может позволить себе PC. Также проекты Snowblind Studios не выводят поджанр на новый уровень и не являются полноценной альтернативой вышеназванным гигантам. Авторы сериала Champions

делают ставку на засилье JRPG, позиционируя свои творения как «игры не для всех». В то же время они потихоньку дистанцируются от устоявшихся канонов action/RPG. Впрочем, все равно остаются отголоски вроде многопользовательского режима, а в погоне за аутентичностью можно сменить Dual Shock 2 на тандем USB-клавиатуры и USB-мыши. Почитатели консолей не ждали таких игр с распростертыми объятиями в эпоху PS one-версии Diablo, но времена меняются – и сегодня сыграть в Return to Arms стоит каждому, кто хоть немного интересуется RPG. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ПОЧТИ НЕ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ



Champions of Norrath: Realms of EverQuest

ХУЖЕ, ЧЕМ



Baldur's Gate: Dark Alliance II



ВО МНОГОМ ПРЕЛЕСТЬ ШАМПИОНС ДЕРЖИТСЯ НА ОБИЛИИ ПРЕКРАСНЫХ ВОИТЕЛЬНИЦ В ВЕСЬМА ОТКРЫТЫХ ДОСПЕХАХ.



СЕГЬ ТРУПЫ МОНСТРОВ НА ПОЛЕ БИТВЫ – ПЕРВООЧЕРЕДНАЯ ЗАДАЧА ВАШЕГО ГЕРОЯ.



ВСТРЕЧЕННЫЕ ПО МЕРЕ ШЕСТВИЯ ПЕРСОНАЖИ ПОВЕДУЮТ МНОГО ИНТЕРЕСНОГО.



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@miranime.net



Kuon

Красивый, но слишком заурядный ужастик в японском стиле.



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Agetec
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	From Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://kuon.agetec.com>

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ТАК КРАСИВА, КАК



Silent Hill 4: The Room

ХУЖЕ, ЧЕМ



Project Zero 2: Crimson Butterfly

В истории всякого жанра наступает время, когда он исчерпывает сам себя, и куча инкубаторских игр надоедает геймеру хуже горькой редьки. Как воздух, необходим приток свежих идей, иначе жанр просто задохнется, а заодно и игроков придушит. Такое случилось с beat'em up, с двумерными шутерами; схожий кризис сейчас переживают RPG и, судя по всему, survival horror – тоже. Но если RPG, пусть даже и шаблонную, могут спасти хорошая боевая система, интересный сюжет и сильные персонажи (возьмите ту же Xenosaga), то для «ужастиков» однообразие подобно гибели. А Kuon, детище умельцев из From Software, однообразен до ужаса, простите за каламбур. Возьмите Resident Evil, смените обстановку на японский замок конца первого тысячелетия, вставьте демонов вместо зомби и экзорцистов вместо копов, подретушируйте огнестрельное оружие под магические заклинания – и получите Kuon. Олицетворение survival horror: тьма-тьмушая нудных головоломок, ворох разбросанных повсюду записок, шаткая боевая система, бесконечные экраны загрузки, суматошная беготня по уровням в надежде отыскать ключ от очередной



СРАЖАТЬСЯ МОЖНО КАК ВРУКОПАШНУЮ, ТАК И ИСПОЛЬЗУЯ МАГИЮ, НАЗНАЧИВ НА КНОПКУ АТАКИ СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ.

двери и скучное «бу!» из-за каждого угла... Конечно, людей, довольствующихся такой стряпней, в мире хватает. Им Kuon наверняка придется по вкусу. Но для остальных же, видавших страсти Resident Evil 4, прочувствовавших саспенс Project Zero 2: Crimson Butterfly или же просто пристально следящих за жанром не первый год, Kuon останется не более чем очередной проходной игрой. ■



У ГОРЛУМА ВЫПЯНУЛОСЬ ЛИЦО И ИСКУДАЛИ РУКИ.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



5.5

Наше резюме:

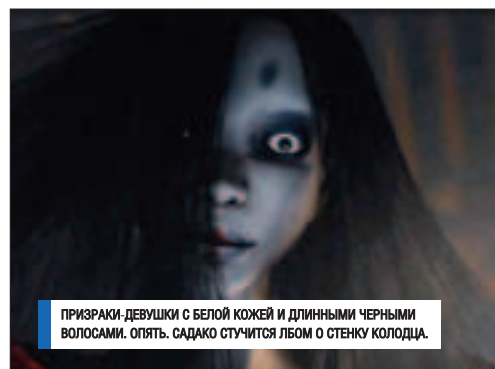
Survival horror во всей своей банальности.

Экономим на мелочах?

За что Kuon можно действительно похвалить – так это за отличное визуальное и звуковое оформление. Игра очень красива, персонажи великолепно детализованы, а озвучка предоставлена в двух вариантах – английском и оригинальном японском. На фоне этого полное отсутствие движений губ персонажей повергает в шок.



СРЕДНЕВЕКОВАЯ ЯПОНИЯ ВОССОЗДАНА НЕПЛОХО, И НИЧУТЬ НЕ СТРАШНО.



ПРИЗРАКИ-ДЕВУШКИ С БЕЛОЙ КОЖЕЙ И ДЛИННЫМИ ЧЕРНЫМИ ВОЛОСАМИ. ОПЯТЬ. САДАКО СТУЧИТСЯ ЛБОМ О СТЕНКУ КОЛОДЦА.



SAVE POINT. СОХРАНИТЬСЯ НЕ ВЫЙДЕТ – НЕТ НЕОБХОДИМОГО ПРЕДМЕТА. ПРАВО, INK RIBBON В RESIDENT EVIL ВСТРЕЧАЛСЯ ЧАЩЕ...

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:
Наталья Одинцова
serizawa@mail.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТЕР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗЕРВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2
■ ОНЛАЙН:	
http://www.capcom.com/dmc3	

Devil May Cry 3: Dante's Awakening

Данте вернулся, и на этот раз его ничто не остановит.

С выходом первого Devil May Cry истребление нечисти в рамках отдельно взятой экшн-игры перестало быть упражнением в нащиповке мишенной пулями, сюррижками и прочим холодным металлом, которое разнообразили задания акробатического толка. Не просто очистить игровой мир от легионов демонов и чудовищ, но превратить саму борьбу героя-одиночки против зла в бесконечный эффектный поединок, завораживающий кинематографичностью боевых приемов и бросающий вызов не только прочности джойстика и скорости геймерских рефлексов. Тактика и продуманность боевых действий гарантировала выживание в мире DMC вернее, чем барабанная дробь по кнопкам. Каждый выстрел из пистолета, каждый удар меча не просто наносили урон, их красота и стиль превращали любую стычку в шоу невероятных – да что там, невозможных – каскадерских трюков. В чистый ад-

реналин – и олицетворял его главный персонаж, нахальный и бесстрашный охотник на демонов, Данте Спарда, не упускавший случая «сыграть на зрителя»: отпустить язвительную реплику в адрес врага или покрасоваться с оружием. «Киношная» крутость сына Спарды изрядно поистерлась за последние три года. После неудачного сиквела и эпизодических ролей в других играх Данте превратился в тот стереотип героя, который сама же Capcom отправила на задворки истории, – «картонный» воин с болезненным обострением серьезности, прорубающийся через ряды мишеней. Подобно алхимикам, разработчики Devil May Cry 3 должны были не только вывести «формулу любви», сделавшую первую игру серии столь притягательной для геймеров, но и попытаться вдохнуть новую жизнь в памятник революционным идеям – Devil May Cry. Эскапада графа Калиостро или же настоящее чудо?



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



9.0

Наше резюме:

Технический ураганный экшн, сохранивший обаяние первого DMC, но отличающийся продуманной боевой системой.

Мрачные разрушенные улицы, вульгарные бары и готические залы собора, который скрывается в сердце гигантской башни, черной тенью возвышающейся над городом, – среди интерьеров DMC3 нашлось место и пейзажам городских легенд, и ожившим иллюстрациям средневековых представлений об Апокалипсисе. Необычайной красоты каменное кружево и уродливые, исковерканные злом фигуры монстров – художники Capcom выложились полностью, добившись крайне высокой детализации игрового мира. Не отстают от городских красот по эффектности и сюжетные ролики, сопровождающие начало и конец каждой миссии. Пусть история бодрого уничтожения демонов в боях и не может похвастаться разветвленностью сюжетных линий, а эмоции персонажей порой картинно преувеличены а-ля голливудский боевик – интригующих эпизодов предостаточно. Пройти миссию подстегивает не только любопытство к прошлому Данте, но и желание посмотреть на других персонажей – что еще выкинут, какими трюками

Получеловек, полудемон

Юный Данте из DMC3, в отличие от своего прониривого брата Вергилия, еще не настолько лихо управляется с фамильными демоническими генами. Монстрообразная фор-

ма, активируемая Devil Trigger, очень мощна и позволяет восполнять запасы здоровья, но основной упор в игре все же делается на оружие и систему стилей.

КНУТ И ПРЯНИК



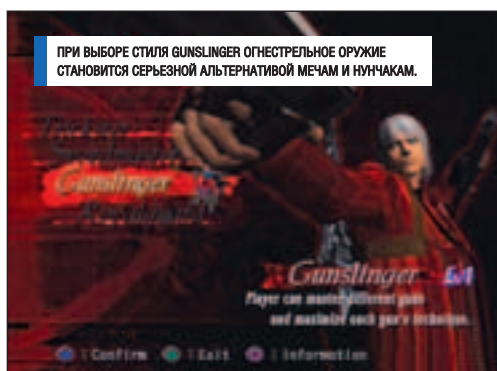
Плюсы:

Удобное управление, изумительно детальная графика, внятный сюжет, легко комбинируемые и эффектные атаки, бонусы за техничность.



Минусы:

Не всегда регулируемая камера, уровень сложности в начале возрастает слишком резко.



ДАНТЕ ВЫГЛЯДИТ МОЛОЖЕ, ЧЕМ РАНЬШЕ. И НЕУДИВИТЕЛЬНО, ВЕДЬ DANTE'S AWAKENING – ПРИКВЕЛ.



ПОХОДКА И ЖЕСТЫ УДАЛИСЬ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ МАСТЕРСКОЕ ФЕХТОВАНИЕ И СТРЕЛЬБА ОТ БЕДРА. МОТИВ CAPTURE В DMC3 ВЫПОЛНЕН ПРЕВОСХОДНО.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Devil May Cry 2

НА УРОВНЕ



Devil May Cry

удивят зрителя? Одним словом, далеко не DMC2, поражавшая разве что обилием несоответствий с событиями DMC.

Боевая система DMC3 не просто хороша, а на манер главного героя превращает привычные трюки в такие кульбиты, что дух захватывает. В файтингах доступный арсенал спецатак, способность держать удар или лихо уворачиваться позволяют игроку оценить, насколько персонаж подходит его личному стилю игры. Жанр «экшн» куда бедней на подобные кастомизации и списки участвующих бойцов. Разработчики DMC3 нашли более оригинальный способ поощрения «индивидуальных» подходов к охоте на демонов – систему «стилей», схожую с классами RPG-шных персонажей. Всего стилей шесть, из них два – скрытые. Выбор того или иного стиля позволяет Данте получить уникальные способности, которые оказываются серьезным подспорьем в избранной тактике. Полагаешься на быстроту и верткость – выбирай стиль Trickster с приемами бега по стенам и молниеносными скачками, нравится держать врагов на расстоянии – Gunslinger позволяет стрелять точнее и быстрее. Swordmaster и Royal Guard – две стороны мастерского владения мечом, сокрушительное нападение и непробиваемая оборона. Опыт, зарабатываемый в ходе битв, идет на апгрейд активированного стиля. Впрочем, заявленная свобода выбора реализуется не всегда. Эффективность стилей не в последнюю очередь зависит от тех врагов, против которых применяется, а ориентированность практически всех схваток на выявление уязвимых мест противника и выживание в те моменты, когда враг переходит в наступление, вынуждает играть более осторожно, чем рисует воображение. К исходному вооружению Данте – типично фэнтезийному мечу

Боевая система DMC 3 не просто хороша, она превращает привычные трюки в такие кульбиты, что дух захватывает.

Rebellion и парным пистолетам Ebony и Ivory – добавлено еще восемь эффектных и просто экзотических образчиков оружия дальнего и ближнего боя. Не зря многие из них охраняются боссами – у каждого свои радиус поражения, скорость и убойная сила, индивидуальный набор спецатак, как доступных к применению, так и покупаемых за универсальную валюту DMC – красные сферы (Red Orbs). Привязка спецатак к клавишам крайне удобна для быстрых действий, которых требует от игрока DMC3. Не существует комбинации из наиболее нужных приемов, способной превратить любое прохождение в унылое следование раз и навсегда выученной схеме действий. К экспериментам располагают как враги с различной тактикой боя, так и окупающаяся урожаем красных сфер система оценки стильности боевых действий. От кличей «Stylish!» «Absolute!» первого DMC ранжировка третьего отличается визуально наглядным поощрением техничности – уровень стильности на небольшом счетчике поднимается и падает в зависимости от разнообразия использованных комбинаций. А какие роскошные комбы позволяет выполнять мгновенная переэкипировка главного героя! Жаль, удивляться и шарахаться вражеский AI не научен – не удастся Данте собрать дополнительные очки за жонглирование одним щелчком горячей



GUNSLINGER. ДАНТЕ СТРЕЛЯЕТ В ЛЮБОМ НАПРАВЛЕНИИ, ДАЖЕ ВСПЛЕТИЮ ЗА СПИНУ. ТОЛЬКО БЫ КАМЕРА НЕ ПОДВЕЛА.



ДЛЯ ПРОХОЖДЕНИЯ МИССИИ НУЖНО НЕ ТОЛЬКО ВРАГОВ ШИНКОВАТЬ. ИНОГДА ПРИХОДИТСЯ И МЕЧОМ ПО «РЫЧАГУ» ТРЕСНУТЬ.



Руководство по выживанию

Намек на важность поочередного прохождения миссий – сперва Easy Mode, затем Standard Mode – дает сама игра. Не только геймер должен адаптироваться к управлению, но и Данте – развиваться как файтер. Учет пройденным миссиям в разных режимах ведется раздельно, оружие, предметы и опыт – едины.



ДАНТЕ И В МОЛОДОСТИ МАЛО ВОПНОВАЛИ РАЗМЕРЫ ЕГО ПРОТИВНИКОВ, НАСТОЛЬКО ОН БЫЛ УВЕРЕН В СОБСТВЕННОЙ СИЛЕ, ДОСТАВЛЯЯ ЕМУ ОТ ОТЦА, МОГУЧЕГО ДЕМОНА ПО ИМЕНИ СПАРДА.



The likes of you are forbidden in this land!

Камера с интеллектом

Статичная камера DMC3 как будто побывала в руках оператора блокбастеров – головокружительная смена ракурсов и панорам. Но то, что замечательно смотрится на экране, не всегда

срабатывает в боях с толпами жаждущих крови демонов: резкая смена угла обзора и сложные драки плохо сочетаются. Возможности ручной настройки ограничены.

клавиши припрятанной под плащом электрогитарой и здоровенным мечом. Данте может таскать с собой по два вида каждого оружия – достать из виртуального сундука новую экипировку разрешается перед началом каждой миссии и у местных эквивалентов торговых автоматов, Divinity Statue. Не бездонны карманы горластого задиры, увы. Будут ли раскрыты все спецатаки, полностью освоены все виды оружия, усовершенствованы боевые стили? 20 миссий (не считая секретных) – не такой уж долгий срок. Да и переучиваться каждый раз под новый стиль боя – не станет ли такая система стеснять игрока, вместо того чтобы вдохновлять на подвиги? На помощь приходит, как ни стран-

но, не введение дополнительных миссий, или интерактивный тьюториал с возможностью тренировок против разных вражин, а регулировка прохождения повышением сложности. Если раньше режим Easy предназначался для нелюбителей ожесточенных драк, то теперь он символизирует первый уровень прохождения, наиболее подходящий для скудного арсенала Данте в начале новой игры, и пренебрегать им не стоит. В DMC3 предусмотрено накопление опыта, разве что нельзя сэкономить время на постепенном прохождении миссии. И все же наиболее «нормальный» для Standard Mode герой – уже далеко не стандартный охотник на демонов без приличного вооружения и боевого опыта.

Когда действия персонажа четко подчинены командам джойстика и реакция на них практически незамедлительна, когда AI врагов действительно вынуждает геймеров применять разную тактику, когда много именно видов оружия, а не наборов клонов спецатак, – упор на техничность оправдан. И вместе с тем DMC3 ни на секунду не отступает от принципов, заложенных в первую DMC, – прежде всего игра должна быть увлекательной. Нахальные и смешные выходки Данте, яркие эпизодические появления остальных героев, насыщенное действие, простые в исполнении, но невероятно эффектные атаки – все это заставляет не просто с ностальгией вспомнить о той, прежней игре, но стремиться пройти новую. Ради адреналина и, как и было обещано, «невероятно стильного, крутого, сумасшедшего экшна».

ЗДЕСЬ ЛЕДИ КАКАЯ-ТО ЗЛАЯ. СОВСЕМ НЕ ПОХОЖА НА ЧЕЛОВЕКА, О КОТОРОМ А.КУПЕР ПИСАЛ ПАРУ НОМЕРОВ НАЗАД.



НАДОБЕЛИ МЕЧИ И ПИСТОЛЕТЫ? МОЖНО УПРАВЛЯТЬСЯ И ВРУКОПАШНУЮ.



ПОЧТИ POWER STONE. ОСТАЛОСЬ ТОЛЬКО НАУЧИТЬСЯ ДРАТЬСЯ СКАМЕЙКОЙ.

"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.ру



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Playlogic International
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	WideScreen Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.playlogicgames.nl/airborne>

Airborne Troops

Секретный агент Джон Уелш отправляется в глубокий фашистский тыл... В какой уже раз?

Разработчики-энтузиасты с завидным упрямством продолжают пытаться нас экшна-ми от Второй мировой. Хотя очевидно, что даже воплощенная в таких хитах, как Medal of Honor: Pacific Assault и Call of Duty: United Offensive, идея изрядно приелась. Куда ж они со своим несчастным Airborne Troops еще лезут?! Все туда же... Взяться за гуж – не говори, что недуж. Судить будем по законам военного времени.

Главный герой сего творения – американский десантник с красивым редким именем Джон. Его миссия сложна и необычна: пробраться в самое сердце оккупированной Франции и хорошенько там «подиверсантировать». Но для начала, конечно, необходимо встретиться с другим агентом, уже не первый год орудующим в стране «лягушатников». Даже родись я в Чернобыле, все равно не хватило бы пальцев пересчитать, сколько раз нам подсовывали подобный «сюжет».

К чести разработчиков, Франция, развороченная бомбардировками, им удалась. Здания зияют черными провалами, стены там и сям осыпались, обнажая скелет перекрытий. В рамках одной миссии чередуются действия как на пропитанном гарью воздухе, так и внутри помещений. Сохраняться же нельзя нигде. Запись происходит только

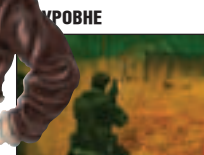


ГАД УМЕР БЕСШУМНО. ХОТЯ НИКТО НЕ МЕШАЕТ ВАМ ПОШУМЕТЬ, А ПОТОМ ПЕРЕСТРЕЛЯТЬ ПРИБЕЖАВШИХ ПАТРУЛЬНЫХ.

автоматически при переходе на следующий уровень. На замусоренных улицах и в захлапленных домах нас встречают ужасные фрицы. Нет, зверств фашистского режима игра не обнажает. Безобразны модели персонажей и их анимация. Смертельно раненый солдат ведет себя так, будто его не свинцом прошило, а веслом пришибло – качается, мотает головой. В интеллектуальном развитии местные фрицы остановились где-то между табуреткой и инфузorieй-туфелькой. Что, впрочем, не меша-

ет им бесцельно суетиться, перебегая с места на место. По крайней мере, видимость кипучей деятельности создается. Airborne Troops рассчитана на самых преданных и ненасытных фанатов военной тематики. На людей, радующихся милым антуражам и сомнительным перестрелкам с кукольными фрицами так же, как и голливудскому лоску Call of Duty. ■

АЛЬТЕРНАТИВА



Alpha Black Zero: Intrepid Protocol

ХУЖЕ, ЧЕМ



Mortyr 2

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★☆☆☆☆

5.0

Наше резюме:

Подделка на тему Второй мировой. Рекомендовано к употреблению самым терпеливым поклонникам. Для воспитания воли.

Думать вредно!

Похоже, под таким лозунгом создавалась Airborne Troops. Весь путь от начала до конца уровня – это одна изогнутая линия без намека на развилку. Но разработчики решили, что и на ней можно заплутать. Специально для страдающих пространственным кретинизмом маршруты отметили значками.



КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Линейные, но весьма живописные уровни. Свобода тактического маневра: есть место и стелсу, и «классическому» нахрапу. Внушительный и разнообразный арсенал.

Минусы:
Убогий, бестолковый сюжет, морально устаревшая графика, отсутствие свободы сохранения, минимум интерактивности, тотальная линейность.



И КАК ТОЛЬКО НЕ ЗАГИБАЛА ЕГО ЖИЗНЬ...



ДОМ ЯВНО ПЕРЕЖИЛ НЕ ОДИН ОБСТРЕЛ.



ЯКОБИ СТЕКЛЯННЫЕ ПРОЖЕКТОРЫ ОКАЗАЛИСЬ КАМЕННЫМИ.

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:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru



NASCAR SimRacing



Почему пилоты NASCAR не любят дороги общего пользования? На них иногда приходится поворачивать направо.

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	EA Sports
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	EA Tiburon
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 43
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

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

■ ОНЛАЙН:
<http://www.easports.com/games/nascarsimracing/home.jsp>

Сложно представить более американский вид спорта, чем NASCAR. Даже в бейсбол в мире худо-бедно играют. Но эти трековые гонки – изобретение исключительно для внутреннего потребления. На первый взгляд выглядят они странно и уныло. Полсотни машин носятся гурьбой по овальной трассе – тоска зеленая! Но это лишь первое впечатление. NASCAR SimRacing позволяет в полной мере насладиться прелестью диковинных гонок. Однако чтобы преуспеть в игре, придется освоить сразу несколько специальностей.

ИНЖЕНЕР

Похоже, Electronic Arts выкатила симулятор такой реалистичности, какой не было со времен F1 Challenge. В настройках можно потеряться. Например, для каждого колеса и связанных с ним элементов подвески предусмотрено не меньше десятка изменяемых параметров. В этом весь NASCAR: в боксах приходится проводить не меньше времени, чем на трассе. Болид надо настраивать для каждого трека так, как подгоняют дорогой костюм под взыс-

кательного клиента. Результат – возможность сделать круг быстрее соперников на сотые доли секунды. На скоростях под 400 километров в час это имеет решающее значение.

ПИЛОТ

После квалификации и тестов мы выходим на старт. В игре 28 трасс, как вымышленных, так и существующих в США. Среди соперников тоже есть реальные гонщики. Это бывшие и действующие чемпионы NASCAR, которые – на это EA особенно упирает – принимали участие в разработке проекта. Всего на треке одновременно находится до 43 автомобилей. Примечательно, что оппонентов в онлайн может быть столько же, но по локалке можно сразиться максимум с десятью соперниками. «Господа, запускайте ваши двигатели!» О этот звук! Рев записанных вживую спортивных моторов... Гонка началась! Машины стараются идти плотным строем друг за другом. Эта особенность настоящих гонок перенесена в игру не ради пущей схожести, она основывается на законах физики. За лидером образуется «воздушная

яма», в которой ниже сопротивление воздуха. Главное – не оторваться от впереди идущего. Так легче набрать скорость – и обойти соперника. Хитрость номер два – вовремя заехать на пит-стоп. Надо учитывать, что вес топлива в баках и износ резины тоже серьезно влияют на скорость. Кроме того, просто приятно посмотреть, как суется вокруг автомобиля техника. Соперники в игре на высоких уровнях сложности не только умело пользуются вашими ошибками, но и сами норовят спихнуть противников с дороги. Правда, уровень AI какой-то неровный. Если на некоторых трассах уйти в отрыв до смешного просто, то на других оказываешься в хвосте без всяких шансов на победу. В этом случае выручила бы автоматическая система настройки сложности, но ее нет. Среди других недостатков можно отметить забавный глюк. Если на трассе авария, то правила требуют от вас ехать медленнее. Но, поступив так, вы получаете штраф за несоблюдение скоростного режима.

МЕНЕДЖЕР

Есть в NASCAR SimRacing и элементы спортивного менеджмента. Эта часть игры дает представление о том, «откуда у них такие деньги». В первую очередь, от рекламы. Многие компании заинтересованы в том, чтобы разместить на вашем суперкаре свой логотип, и готовы выкладывать за это немалые средства. Чем успешнее вы

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Благодаря огромному количеству настроек игра идеально подойдет любителям жанра. Новичкам же придется изрядно повозиться.

Машину любят ушами

Звуковые эффекты – неотъемлемая составляющая симулятора. В NASCAR SimRacing над шумами работала команда звукооператоров. В погоне за правдой им пришлось изобрести портативную систему аудиозаписи, которая могла бы размещаться под капотом гоночного автомобиля, выдерживая при этом нагрузку и высокую температуру.

МАШИНЫ УДАЧЛИВЫХ ПИЛОТОВ ИСПЕЧЕНЫ РЕКЛАМОЙ

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Сетевой и онлайн режимы игры, отличная графика, высокая достоверность (вплоть до мельчайших подробностей), реалистичная физическая модель.



Минусы:

Неудачный алгоритм повреждений, долгое время загрузки, отсутствие внятной инструкции.



ИЗ-ЗА КАРКАСА БЕЗОПАСНОСТИ ОБЗОР, МЯГКО ГОВОРЯ, НЕВАЖНЫЙ.



ТЕХНИКИ СУЕТАСЯ, КАК ЖИВЫЕ. ВОТ БЫ МНЕ ТАКОЙ АВТОСЕРВИС...



ЖАЛЬ, ЧТО КАРТИНКА СТАТИЧНА. ОНА НЕ МОЖЕТ ПЕРЕДАТЬ СКОРОСТЬ, С КОТОРОЙ НЕСЕТСЯ ЭТОТ СТАЛЬНОЙ ПОТОК.

выступаете, тем более выгодные контракты вам будут предлагать. Кроме того, можно производить для фанатов различные сувениры с символикой команды: шлемы, форменную одежду, наклейки, значки, металлические модели вашей машины. Разумеется, активность покупателей напрямую зависит от успехов на трассе.

В этом весь NASCAR – в боксах придется проводить не меньше времени, чем на трассе.

Сколотить капиталец, однако же, не получится. Часть доходов съедают взносы за право участвовать в гонках. Ремонт и обслуживание машин обходится недешево. Поврежденный аппа-

рат не допустят до заездов. Наконец, на вас трудится целый центр разработчиков. За кругленькую сумму спецы готовы создать новую машину – с лучшими характеристиками.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



NASCAR Racing 2003 Season

ТАК ЖЕ СЛОЖНО, КАК



F1 Challenge '99-'02



Для тех, кто в танке

NASCAR (The National Association for Stock Car Auto Racing) был основан в 1948 году Биллом Франсом. За пятьдесят с лишним лет эти гонки превратились в культовый вид спорта для любого американца. Рекордная скорость автомобилей достигла 394 километров в час. Турниры проводятся только на территории США. Самый престижный формат – Daytona USA. Кстати, для общения с гонщиками NASCAR простого знания английского вам вряд ли хватит. У них есть своя особая терминология, и некоторые журналисты даже составляют своеобразные «NASCAR-словари». Те, кто хочет в этом убедиться, могут посетить сайт <http://www.tricklefan.com/guide/glossary.html>.



МАНЬЯК

Игра рассчитана на хардкорщиков – это факт. Без комплекта «руль-педали» в ней, по большому счету, делать нечего. Теоретически, игровой процесс можно облегчить – поставить уровень сложности пониже, включить помощника управления, торможения и разгона (без последнего, кстати, управление с клавиатуры практически невозможно: машина, получив сигнал «педаль в пол», просто жжет резину – шутка ли, под капотом 800 лошадиных сил). Но зачем? Дав себе колоссальную фору, вы превращаете игру в безыскусное наматывание кругов. ■



АВАРИЯМ НЕ ХВАТАЕТ ДЕТАЛИЗАЦИИ, НО ВЫГЛЯДЯТ ОНИ ВПОЛНЕ ЗРЕЛИЩНО.



В НЕКОТОРЫХ ИЗ ЭТИХ ПАРАМЕТРОВ РАЗБЕРЕТСЯ РАЗВЕ ЧТО СПЕЦИАЛИСТ.



Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	management
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision Value
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Deep Red Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
<http://www.activisionvalue.com/titles/SeaWorld2>

SeaWorld Adventure Parks Tycoon 2

Все новое – хорошо забытое старое. Перед нам та же игра с улучшенной графикой и новыми аттракционами.

Как понятно из названия, строить мы на сей раз будем парк морских развлечений. Таких увеселений по всей Америке – как собак нерезаных. Но для большинства россиян, чьи познания в этой области ограничиваются воспоминаниями о дельфинарии, эта забава в диковинку. Так что сам бог велел попробовать. Зоопарки и торговые империи ведь строили? Строили. Значит, и с водным миром без проблем разберемся. Режимов два; выбирай – не хочу. Миссии изобилием не балуют, их и всего-то дюжина. Первые восемь были пройдены за какие-то полчаса. Немного больше времени ушло на Expert Mode – оставшиеся четыре задания. Причем есть среди последних и такие, в которых после двадцати минут строительства можно спокойно идти пить чай: хорошо спланированный парк не будет требовать доработок и его практически невозможно разорить.

В режиме «песочница» можно воспользоваться одной из трех предлагаемых карт, взять совочек в руки и построить парк «с нуля». Играя в SeaWorld Adventure Parks Tycoon 2, любой знаток жанра будет чувствовать себя, как рыба в воде. Меню, таблицы статистики, стратегия развития парка и тому подобные элементы давно знакомы. Они ничем не отличаются от тех, что мы видели в классических играх этого направления. Но есть и парочка подводных камней. Скажем, совершенно неясно, что представляет собой «уровень благосостояния парка» и как на него влиять. И чем угодить посетителям, которые жалуются на длинные очереди, тоже непонятно. Меню вполне сносное, управление удобное, но отсутствие кнопки «Undo» портит всю картину. Впрочем, это приучает взвешенно относиться к покупке новых зданий, ведь в случае неудачи часть суммы, вложенной в возведение аттракциона, будет утрачена.



Интересная новинка – возможность открыть на территории парка штаб общества защиты животных. Его задача – помогать попавшим в беду диким зверям и требовать с вас средства на снаряжение экспедиций. Денег на это заведение придется потратить прилично, зато престиж центра развлечений будет расти, как на дрожжах. Немало внимания уделяется украшению парка растительностью, фонтанами, фонарями и флагами.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.0**

Наше резюме:
Игра ничем не лучше всех остальных «тайкунов». Но и ничем не хуже. А это – уже достижение.

Научно-техническая революция

После того как вы поставите на ноги вашу империю развлечений, вложите максимум средств в научные разработки. Благодаря им служащие парка будут лучше трудиться, а в меню построек появятся новые объекты. К сожалению, их не так много, как хотелось бы – всего один аттракцион и пара украшательства для парка.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Разнообразные объекты, хорошая графика, возможность «вручную» совершенствовать некоторые аттракционы, масса информации о морских животных.



Минусы:

Не очень удобное меню, легкие задания, неинтересный «режим посетителя», репетиции шоу слишком затянуты, геймплей не балует разнообразием.

Круговорот людей в природе

Передвижение гостей по парку не поддается никакой логике. Идеальный вариант планировки – круг, по внутренней и внешней сторонам которого расположено по одной постройке каждого типа (кафе, стойка с закусками, аттракцион, шоу морских зверей, показ животных, лотерея, банкомат, туалет и магазин подарков).





МОРЕ ОГНЕЙ, ГРУППЫ ПРОГУЛИВАЮЩИХСЯ ЛЮДЕЙ, МУЗЫКА СО ВСЕХ СТОРОН... ИГРА ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПОГРУЖАЕТ В МИР РАЗВЛЕЧЕНИЙ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



SeaWorld Adventure Parks Tycoon

ХУЖЕ, ЧЕМ



Zoo Tycoon 2



Желанного пятизвездочного рейтинга невозможно достичь, не потратив солидную сумму на эстетские прихоти посетителей. Несмотря на гладкий и логичный игровой процесс, SeaWorld Adventure Parks Tycoon 2 быстро приедается. Скорее всего, из-за дефицита чисто развлекательных эле-

Интересная новинка – возможность открыть на территории парка штаб движения «зеленых».

ментов. Недостает тех, казалось бы, бесполезных вещей, что присущи почти всем «тайкунам», – таких, как возможность прокатиться на аттракционах или посмотреть на

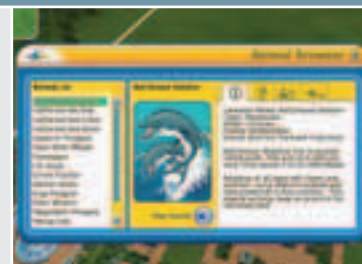
животных «от первого лица». Именно они оживляют геймплей, отвлекают на некоторое время от финансовых вопросов и планов по расширению парка. Единственная

отдушина в SeaWorld Adventure Parks Tycoon 2 – репетиция шоу дельфинов или касаток. Отработка трюков представляет собой нечто вроде Dance Dance Revolution на клавиатуре: знай себе вовремя нажимай на указанные клавиши. Но и этого развлечения хватает ненадолго: вскоре геймплей скатывается к нудноватой регулировке денежных потоков.

Порекомендовать проект мы можем только ярым поклонникам жанра. Либо тем, кому нужна игра-успокоительное. Представьте себе: вы строите парк и безмятежно наблюдаете за его процветанием, как за рыбками в аквариуме. ■

От черепахи до кита-касатки

Помимо описаний реально существующих парков морских развлечений, в SeaWorld Adventure Parks Tycoon 2 предусмотрена секция дополнительной информации. Там хранятся сведения о месте и среде обитания, повадках и питании всех животных, включенных в игру. Можно даже послушать их голоса! Эти материалы не потребуются вам для успешного прохождения миссий, но сами по себе достаточно заняты, чтобы на досуге ознакомиться с ними. Однако учитывая, что в SeaWorld Adventure Parks Tycoon 2 представлено всего 14 видов животных, по объему дополнительной информации игра здорово проигрывает своему главному конкуренту – Zoo Tycoon.



НА ТЕРРИТОРИИ ПАРКА МОЖНО РАЗМЕСТИТЬ ШТАБ ОРГАНИЗАЦИИ ПО ЗАЩИТЕ ЖИВОТНЫХ.



«СТРАНА ИГР» НА ГАЗОНЕ НЕ ТОЛЬКО РАДУЕТ ГЛАЗ, НО И ЗНАЧИТЕЛЬНО ПОВЫШАЕТ РЕЙТИНГ ПАРКА.



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



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox
■ ЖАНР:	fighting
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Тесто
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

■ ОНЛАЙН:
<http://www.tecmogames.com>

Dead or Alive Ultimate

Компания Тесто, похоже, совершает ту же ошибку, что и Midway в свое время. Создав уникальный сериал файтингов Dead or Alive, она не смогла воспользоваться удачно сложившейся ситуацией на рынке и выбить с него конкурентов.

Поначалу сериал развивался правильно и успешно. Первый Dead or Alive обрадовал владельцев Saturn и PlayStation, став одним из самых запоминающихся 3D-файтингов для 32-битных консолей. Уступая Tekken 3 и Virtua Fighter 2, он находился на одном уровне с Soul Edge (предшественником Soul Calibur) и уж точно обгонял Bloody Roar и Mortal Kombat 4. Самой знаменитой частью стала вторая. Добравшаяся до консолишек чуть позже, чем Soul Calibur, она отличалась более совершенной графикой; да и геймплей был достаточно оригинален. Dead or Alive 2 с его продуманной системой контрударов и очень интересным Tag-режимом мог дать фору даже Tekken Tag Tournament. Оставалось завершить трилогию громким хитом, где боевая система была бы усложнена и отшлифована, а количество бойцов увеличено раза этак в полтора, но... Тесто приняла спорное решение: сделала Dead or Alive 3 эксклюзивным проектом для Xbox, а в качестве главного достоинства игры стала позиционировать мощную графику. Затем был Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball и вот, наконец, Dead or Alive Ultimate. На горизонте маячит Dead or Alive:



ОДИН ИЗ НИКОВ ЗАПИСАН ИЕРОГЛИФАМИ – ЗНАЧИТ, МЫ ВСТРЕТИЛИСЬ С ИГРОКОМ ИЗ СТРАНЫ ЗАХОДЯЩЕЙ ЛУНЫ.

Code Chronus – еще один не-файтинг в серии. Ничего не напоминает? Сравните Dead or Alive и Mortal Kombat, и все станет ясно. Не зря столько внимания уделено истории вопроса. Dead or Alive Ultimate, увы, является лишь римейком Dead or Alive 2 на движке Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (более мощном, чем мотор Dead or Alive 3). Главная проблема – количество бойцов. В игре есть 12 персонажей из Dead or Alive 2; кроме того, можно открыть еще трех – это Хитоми, Бэймена и Тэнгу. И все. Почему нельзя было включить сюда

Лизу из Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball? Или добавить хотя бы одного совсем нового персонажа? Конечно, радует хотя бы то, что Тесто не включила в игру разноцветных клонов, как любит делать Midway, но это слабое утешение. Можно подумать, что разработчикам просто не хватило времени или денег, однако арены почему-то в полном порядке – все старые переделаны с учетом возможностей движка

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.5**

Наше резюме:
Самый красивый файтинг, однако не слишком технический. За исключением онлайн-режима мало чем отличается от Dead or Alive 3.



В DOA ULTIMATE ВХОДИТ ПОРТ ПЕРВОГО DOA.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Лучшая на сегодняшний день графика, отличный дизайн персонажей, великолепные арены, правильный сетевой режим.



Минусы:

Слишком мало героев и видов атак. Система боя не изменилась со времен Dead or Alive 2.



ОДИН ИЗ СЕКРЕТНЫХ КОСТУМОВ ПРЕВРАЩАЕТ АЯНЕ В ГЕРОИНЮ ТЕСМО ДЕСЕРПОН.

Костюмы

В Dead or Alive Ultimate имеется 137 секретных костюмов для разных персонажей (плюс пара «халяжных» у каждого). Есть два способа открыть их. В первом случае надо проходить story mode – каждый раз вам будут выдавать один новый костюм для вашего персонажа. Все это займет немало времени, поэтому можно поступить проще – воспользоваться системой коллекционирования предметов (66 штук) в режиме survival. Как только соберете полную подборку – вам откроют все костюмы для всех героев, а заодно и допустят в галерею арта и позволят проапгрейдить Dead or Alive 3 (добавить один-два костюма для каждого из тамошних персонажей!).



ТОМОНОБУ ИТАГАКИ ЗНАЕТ, КАК УГОДИТЬ ИГРОКАМ. ВСЕ ЛЮБЯТ ДЕВОЧЕК В БИКИНИ.



ТОМОНОБУ ИТАГАКИ ТОЧНО ЗНАЕТ, КАК УГОДИТЬ ИГРОКАМ. ШКОЛЬНАЯ ФОРМА ДЛЯ ГЕРОИНЬ – ТО, ЧТО НАДО!

ка, добавлены исключительно красивые новые. Наверняка вы уже видели скриншоты с саванной, по которой бродят слоны и жирафы. Так вот, зверей можно использовать как живые стенки, о которые приятно с чувством приложить противника. Другие арены столь же хороши. Все это замечательно, но от Dead or Alive ждут несколько другого. Чего уж скрывать? Сериал давно обрел славу игр, где можно вдоволь поглазеть на девушек в очень откровенных нарядах с реалистично покачивающимся бюстом. Не Rumble Roses, но тем не менее. Что удивительно, разработчики делают вид, что они об этом и не подозревают. В отличие от той же Rumble Roses, в списке бойцов – не только девушки:

соотношение слабого и сильного пола – примерно такое же, как в любом другом трехмерном файтинге. Как метко заметил один из западных журналистов, «Dead or Alive притворяется, будто он Tekken». Хорошо, хорошо, охотно верим. Но сколько бойцов в Tekken 5, а сколько в Dead or Alive Ultimate? Некоторые уроки из ошибок прошлого разработчики все же извлекли. Dead or Alive 3 многим не понравился тем, что костюмов у персонажей было слишком мало, а открывались они исключительно сложно. Дело даже не в затратах времени, как в Soul Calibur 2, а в невозможности выполнить некоторые условия. И никаких кодов. Dead or Alive Ultimate куда терпимее, в ней используется систе-

ма с коллекционированием предметов наподобие той, что была в Dead or Alive 2. Можно просто проходить Story Mode раз за разом, и в конце концов все костюмы будут открыты. Всего видов одежды – около полутора сотен; у девушек – порядка двух десятков, у мужчин – поменьше. Серьезным стимулом для покупки Dead or Alive Ultimate может стать лишь online-режим. Он, напомним, пока отсутствует в свежих Virtua Fighter, Tekken, Soul Calibur, зато есть в Mortal Kombat: Deception. По сети можно играть не только в римейк

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



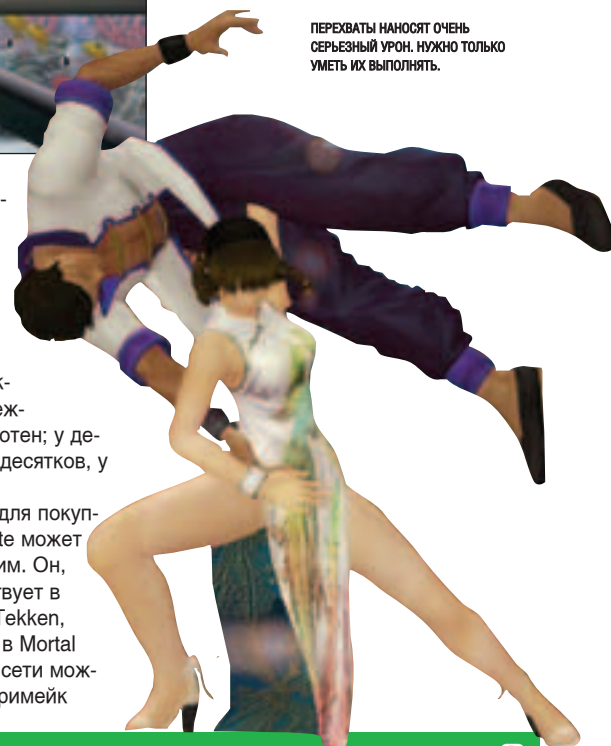
Dead or Alive 3

ТЕХНИЧНЕЕ, ЧЕМ



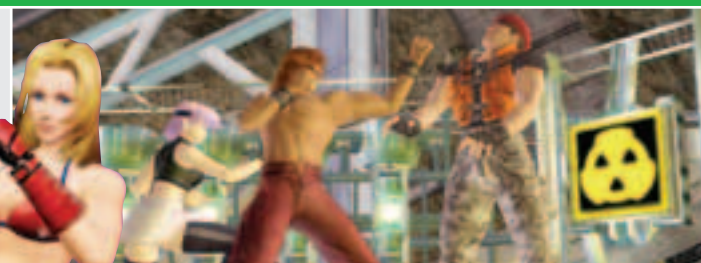
Rumble Roses

ПЕРЕХВАТЫ НАНОСЯТ ОЧЕНЬ СЕРЬЕЗНЫЙ УРОН. НУЖНО ТОЛЬКО УМЕТЬ ИХ ВЫПОЛНЯТЬ.



Тэг-броски и атаки

В tag-режиме вы выбираете сразу двух персонажей, между которыми можно свободно переключаться. У каждого бойца есть своя линейка жизни, если один погиб, то у вас в распоряжении остается другой. Однако этим дело не ограничивается – в tag-режиме вам доступны tag-броски и tag-атаки. В обоих случаях в исполнении приема участвуют оба бойца, и отнимает он куда больше жизненной энергии, чем одиночный. Есть, однако, ограничения – подобные двойные атаки доступны лишь для определенных пар персонажей, полный список которых можно прочитать на gamefaqs.com. Или просто выбирайте героев, чьи портреты находятся в меню друг над другом, – они всегда «совместимы». В этом случае вы можете увидеть специальные сценки до и после боя.



БЕЗУМНЫХ ЯПОНЦЕВ ХЛЕБОМ НЕ КОРМИ ДАЙ ВСТАВИТЬ В СВОЙ НИК СИМВОЛ КОШАЧЬЕЙ МОРДОЧКИ, ЦВЕТОЧЕК ИЛИ СЕРДЕЧКО.



ГОРЯЩИЕ ФОНЫ ЕСТЬ И В DOA ULTIMATE, И В ТЕККЕН 5. В DOA ULTIMATE КРАСИВШЕЕ.

Секретные персонажи

Всего в игре есть три секретных героя. Открыть их достаточно просто. Пройдите story mode на уровне сложности normal за Лео-на – откроется Бэймен. Пройдите то же за Айна – появится Хитоми (только в том случае, если у вас на жестком диске есть любая сейв из Dead or Alive 3 или Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball). И, наконец, пройдите story mode на уровне сложности easy за всех персонажей – появится Тэнгу.



ХОРОШЕНЬКО ВПОМИШИТЬ ВРАГА В СЛОНА – СЧИТАЙ, ПОБЕДА В КАРМАНЕ.



НЕ RUMBLE ROSES, НО ОЧЕНЬ ПОХОЖЕ.



Dead or Alive Ultimate является лишь римейком Dead or Alive 2 на движке Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball...

Dead or Alive 2, но и во включенный в Ultimate порт самой первой части (без каких-либо графических улучшений). Как мы уже писали в материале в рубрике «Хит?!», разработчики попытались имитировать действие, происходящее у настоящих аркадных автоматов с файтингами. В одну «комнату» с игрой могут зайти одновременно до восьми человек; при этом двое из них соревнуются, а остальные наблюдают за матчем, дожидаясь своей очереди. Такое решение мало подходит другим жанрам, но для виртуальных единоборств, пожалуй, идеально. В онлайн доступны все те же режимы, что и в офлайне (включая team battle и survival), однако есть и несколько специфичных. Играть можно «на вылет» (победитель остается и играет с первым зрителем на очереди), «каждый со всеми», либо организовывать мини-турниры. Для каж-

дого геймера сервер ведет статистику, которая определяет его уровень. Таким образом, любой боец может легко подобрать себе противника с подходящими навыками – подобная система отлично отработана в многопользовательских режимах в играх других жанров, хорошо работает и здесь. Чтобы оценить online по достоинству, нужно не только иметь Xbox, подключенный к Интернету, но и стабильный, широкий канал. Данных перекачивается не так много, но лаг может создать серьезные проблемы. Хотя даже когда частота смены кадров падает ниже шестидесяти и картинка выглядит дерганой, вы вполне можете нормально играть и выполнять сложные спецприемы. Вернемся к системе боя. Проблема игры или, вернее, сериала в том, что со времен Dead or Alive 2 так ничего толком и не изменилось. Система «камень-ножницы-бумага» (то есть, «броски-удары-контрудары») работает отлично, у бойцов

есть верхние, средние и нижние атаки и соответствующий блок, у многих персонажей имеются специальные стойки – все как в серьезных файтингах. Однако собственно приемов очень мало. Усугубляет это и тот факт, что в игре задействованы всего три кнопки джойстика – «удар ногой», «удар рукой» и многофункциональная «свободная кнопка», отвечающая за блоки, броски, контрудары и специальные приемы. Впрочем, и их хватало бы, чтобы добавить каждому персонажу по десятку новых атак. Справедливости ради стоит заметить, что считать Dead or Alive Ultimate глупой и плохо сбалансированной игрой также не стоит. Во-первых, не зря же ее сделали официальной дисциплиной на World Cyber Games 2005. Во-вторых, механика DoA отличается от привычной фанатам любого другого 3D-файтинга, переходить на нее с Soul Calibur так же сложно, как с Tekken на Virtua Fighter. Первое время хочешь не хочешь, а придется драться тремя

приемами и ругаться на контрудары, которые «не выполняются». Основное неоспоримое достоинство Dead or Alive Ultimate таково: это самый красивый файтинг в истории. Вряд ли до появления консолей следующего поколения этот титул будет оспорен другой игрой. Даже Tekken 5 не идет ни в какое сравнение, что уж говорить о более старых проектах! Идеально все – и графический движок, и дизайн многоуровневых и интерактивных арен, и модели бойцов, и их анимация. Самые зрелищные броски и контрудары, двойные атаки в Tag-режиме, обилие костюмов – все это есть только в Dead or Alive Ultimate. Рискну предположить, что более совершенным визуально файтингом в последующие год-два окажется лишь Dead or Alive 4 на Xbox 2. Он пока не анонсирован, но не удивлюсь, если Тесто объявит его на ближайшей выставке E3. И если в нем исправят все ошибки старых игр серии, то конкуренты останутся не у дел. ■



АРЕНА, КАК И РАНЬШЕ, МНОГОУРОВНЕВЫЕ: МОЖНО СКИНУТЬ ПРОТИВНИКА ВНИЗ.

СПЕЦЭФФЕКТЫ ВНЕ КОНКУРЕНЦИИ. КРАСОТИЦА!

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

БРИГАДА Е5 НОВЫЙ Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати
профессиональных наемников
и возможность найма
местных жителей >>

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

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

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

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

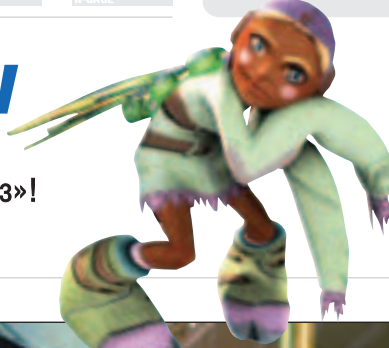


Автор:
Сергей «TD» Цилирик
td@miranime.net



EyeToy: Antigrav

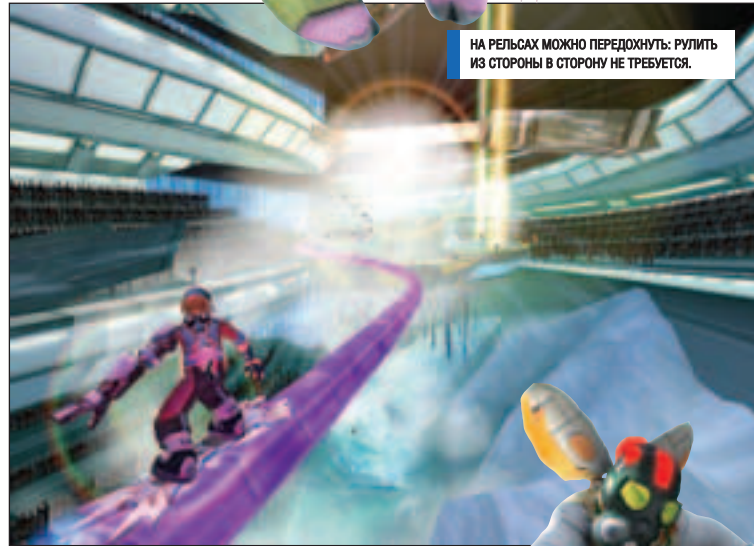
Долой гравитацию! Да здравствует «Игроглаз»!



НАПОМИНАЕТ МЯСКОТОВ К ЯПОНСКИМ ТАНЦЕВАЛЬНЫМ СИМУЛЯТОРАМ, НЕ НАХОДИТЕ?

3 а все время существования EyeToy для нее выходили, по сути, лишь мини-игры: как в составе сборников (Play, Play 2, Sega Superstars), так и в качестве бонусов в других играх (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban). Harmonix Music, авторы Frequency, Amplitude и серии Karaoke Revolution, ломают эту традицию. EyeToy: Antigrav – это полноценная игра, управление в которой осуществляется непосредственно вами без участия контроллера.

И какая игра! Стремительные гонки на ховербордах по красивейшим футуристическим пейзажам под энергичный саундтрек от Apollo 440! Камера «запоминает» ваше лицо – и, двигая головой из стороны в сторону, вы «рулите» вашим персонажем на трассе, а как только бесстрашный ховербордер взмывает в небеса, движениями рук помогаете ему совершать головокружительные пируэты. На трассе находятся рельсы, забравшись на которые, персонаж будет вынужден проехать по ним до самого конца – тогда вам придется помогать ему сбивать руками щедро развешанные по обе стороны пути бонусы, а также подпрыгивать и приседать, дабы избежать столкновений с находящимися на дороге препятствиями. Имеются также и пусковые платформы, преобразующие гонщиков в летчиков: приседая, мы заставляем их снизиться; выпрямляясь, помогаем взлететь выше.



НА РЕЛЬСАХ МОЖНО ПЕРЕДОХНУТЬ: РУЛИТЬ ИЗ СТОРОНЫ В СТОРОНУ НЕ ТРЕБУЕТСЯ.

Пожалуй, именно то, что мы больше не видим свое зернистое отражение на экране, а напрямую управляем игровым персонажем, и позволяет по-настоящему почувствовать себя в игре. Наклоняться из стороны в сторону, уворачиваясь от машин на трассе; энергично выбрасывать руки в стороны, собирая бонусы на рельсах; наконец, затаив дыхание, вытягиваться на мысках, взлетая ввысь наперекор всем законам гравитации... EyeToy: Antigrav приносит абсолютно новые ощущения. И уже одно это полностью оправдывает ее приобретение. ■

ЧЕЛОВЕК С ДВОЙСТИКОМ ОТ ХВОХ ВМЕСТО ЛИЦА ИЗБРАЖАЕТ, ВИДИМО, БИЛЛА ГЕЙТСА.



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	sport
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Harmonix Music
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	
■ ОНЛАЙН:	
http://www.us.playstation.com/Content/ogs/SCUS-97414/site	

АЛЬТЕРНАТИВА

ОРИГИНАЛЬНЕЕ, ЧЕМ



Sega Superstars

МЕНЕЕ ТЕХНИЧНО, ЧЕМ



SSX3

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Первая настоящая Игра для EyeToy перед нами. Рекомендуем!

Ложка дегтя

Золотник оказался не без изъяна. Настройки камеры порой сбиваются, а вместе с ними катится к чертям и управление – куда это годится? Да и трасс, при всей их многолинейности, сложности, протяженности и значительных размерах, всего лишь пять. Маловато будет!



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Красиво, быстро, ритмично, атмосферно, ново.

Минусы:
Мелкие технические недоработки; малое число трасс; не очень удачно реализованный мультиплеер.



ВОСЕМЬ ПЕРСОНАЖЕЙ НА ВЫБОР!



ПИКТОГРАММЫ ВНИЗУ ЭКРАНА ПРИЗВАНЫ ПОМОЧЬ ВАМ ВЫПОЛНИТЬ ТРЮКИ В ВОЗДУХЕ.



ЛЕТЕТЬ СКВОЗЬ КОЛЬЦА, ПРИЗЕМЛИТЬСЯ НА КРЫШУ ИЛИ НА ШОССЕ, ЛИБО ЖЕ ВЫБРАТЬ РЕЛЬС – ВЫБОР ОПТИМАЛЬНОГО МАРШРУТА ВСЕГДА ЗА ВАМИ.

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ДАЙДЖЕСТ

Победителем конкурса в номере №4(161) объявляется Фаткин Максим (г. Оренбург).
Правильные ответы – В (два с половиной оборота) и В (осужденных преступников).

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Какого римского императора никогда не существовало?

- А) Аркадия
- Б) Гонория
- В) Борментала

2. При управлении боем нецензурная брань полезна, так как:

- А) Вселяет ужас в противника
- Б) Повышает информативность речи
- В) Зашифровывает переговоры

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 15 мая. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 07/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

КУЛЬТ: КОРОЛЕВСТВА ЕРЕСИ



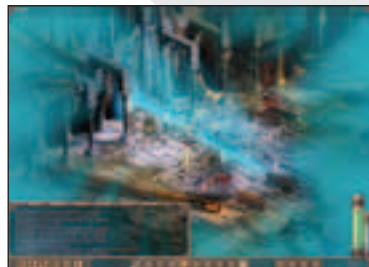
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Kult: Heretic Kingdoms
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Project Three Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / «Логрус»
■ РАЗРАБОТЧИК:	3D People
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1.2 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://games.logrus.ru/kult>

РЕЗЮМЕ:

Великолепная action/RPG в лучших традициях жанра. Не просто, знаете ли, отказать амазонке с копьем...



FULL SPECTRUM WARRIOR



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Full Spectrum Warrior
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action / strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	TNO
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI / «Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Pandemic Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2

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

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.russobit-m.ru>

РЕЗЮМЕ:

Пройдя игру, вы вновь поверите в мощь российского оружия, расширите словарный запас и получите массу удовольствия.



MYST IV: REVELATION



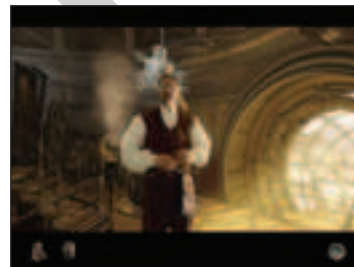
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Myst IV: Revelation
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft Montreal
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.russobit-m.ru>

РЕЗЮМЕ:

Бескрайние просторы фантастических миров, несчетные головоломки и интерактивный фильм, в котором вы сыграете главную роль.



Религия – это ересь, святой долг инквизитора – борьба с ней. Бред, говорите? Но полчаса помавав палашом в облике сексапильной барышни столь нелегкой профессии, этой идеей понемногу проникаешься... Перед нами ядерная смесь Diablo и Baldur's Gate. С первой игру роднит не слишком замороченная, хотя и нестандартная ролевая система, во второй – интересный сюжет и огромный фэнтезийный мир. Есть и совсем уж оригинальные новинки, например, параллельный мир, а-ля «сумрак». Если бы трехмерные персонажи не сочетались с отвратительно плоскими задниками, цены бы проекту не было... Признаться, перевод игры оставил несколько вопросов, хотя и ругать локализаторов не за что: сработано «без души», но добротнo. ■

«Реальная тактика и стратегия городских боев» – гордо гласила обложка диска. Поясняю: два отряда, два режима передвижения, два типа атаки и четыре вида оружия. Солдата, отстреливающегося из укрытия, убить нельзя! Извольте кинуть гранату или обходить с тыла. Перебежками. Вдоль стеночки. Через час и в туалет начинаешь бегать, будто под шквальным огнем... Но играть все равно интересно. Потому что невероятно красиво и, несмотря ни на что, похоже на правду. Да и перевод оказался с сюрпризами. Отсутствие дубляжа с лихвой искупается «правдивыми» субтитрами. Таким трехэтажным конструкциям позавидовал бы и заправский прораб. Если это действительно адаптированный военный тренажер армии, то... Боже, храни Америку! ■

Название этого сериала принято произносить с восторженным придыханием. Оно внушает любителям квестов не меньшее уважение, нежели всем остальным бокс с двумя DVD. За долгие годы концепция игры практически не изменилась. Нам вновь предстоит налаживать семейную жизнь Атруса, спасая юную дочку и осуществляя прямо-таки тюремный надзор над его неблагонадежными сыновками. Четвертая часть отличается похорошевшей графикой и более реалистичным интерфейсом. Рычаги теперь надо тянуть, тумблеры поворачивать... В мир инженерного (и местами сумасшедшего) гения возвращаешься, как домой, и даже озвучка не режет слух. Мимика персонажей, конечно, не совпадает с речью актеров (и порой неслабо), но разве это способно испортить вам удовольствие? ■

ПРОТИВОСТОЯНИЕ: БИТВА ЗА ЧЕРНОЕ ЗОЛОТО



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Противостояние: Битва за черное золото	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Red Ice Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 12

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
P 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.russobit-m.ru>

■ РЕЗЮМЕ:

Вполне приличная стратегия средней руки, запоздавшая на несколько лет. Не рекомендуется людям с неустойчивой психикой.



Генеалогическое древо этой серии уже давно превратилось в вековой дуб. Огромный и ветвистый, но очень уж старый и трухлявый... Авторам, видимо, показалось, что в прошлый раз мы не настрелялись по арабам, и нам предлагают еще дважды (за Иран и Ирак) поучаствовать в войне в Персидском заливе и насладиться «новыми возможностями». А именно – появлением в игре топлива, введением секторного обзора у бронетехники и ремонтом зданий. О графике говорить не будем, уж увольте! Вот что действительно подняло настроение, так это голоса солдат. Придурковатый голос и легкий восточный акцент создают впечатление, что командуешь ротой кавказского стройбата, совершившего набег на конопляное поле... ■

БЛИЦКРИГ: СМЕРТЕЛЬНАЯ СХВАТКА III



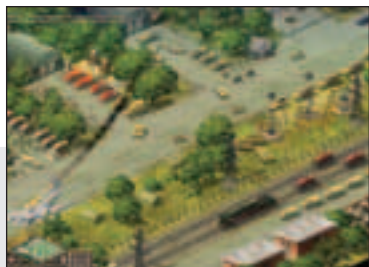
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Blitzkrieg: Total Challenge III	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Intex Publishing
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Intex Publishing
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PII 350 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
http://games.1c.ru/total_chal_3

■ РЕЗЮМЕ:

Любите полуисторические проекты? Души не чаеет в «блицкриговском» движке? Попробуйте, может быть, и понравится.



«**С**мертельная схватка» – определенно самое удачное дополнение к «Блицкригу», вышедшее теперь в третьей инкарнации. Хотя, если называть вещи своими именами, ныне нас «осчастливили» обычным mission-pack'ом с 24 новыми картами. Красиво? Для такого-то движка – еще бы! Интересно? Ага, давить папуасов на танке... Как и всегда, нам уготованы десятки новых юнитов, специальные задания, секретные технологии и весьма посредственный баланс. Инфракрасные датчики, чудо-машины и ночной спецназ – все они выделяются рамочкой и отправляются в заветный «ромбик» вражеской базы. Пять минут пальбы – следующий! Очередная база, очередная миссия... Грустно и скучно. Словом, локализация-то неплохая, а вот объект для нее – не совсем удачный. ■

ROME: TOTAL WAR



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Rome: Total War	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	The Creative Assembly
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
http://games.1c.ru/rome_total_war

■ РЕЗЮМЕ:

Лучшая стратегия прошлого года бережно пересажена в русский чернозем... Вы еще здесь? Скорее за дискон!



Помните, прелести английской версии игры мы подробно расписали в свое время на трех страницах. А потому слов уже не осталось. Одни эмоции! Хочется просто развести руками и спросить: «Неужели вы правда не знаете, что такое Rome Total War? Честно-честно?!» Это самая грандиозная из когда-либо созданных стратегий. Это более двух десятков народов, населяющих земли от Туманного Альбиона до жарких песков Сахары. Это три века истории Священной Римской империи. Это чертовски красивые битвы, в конце концов! Недаром движок игры используются для создания исторических телепередач. Представьте, как дрожит земля под ногами тысяч легионеров, как кавалерия

пронзает строй лучников, словно нож масло, а, казалось бы, непобедимые катафракты взмывают в небо от ударов боевых слонов... Все это стратегическое безумие дополнено добротным, пусть и немного упрощенным, режимом глобального управления. Строительство нового государства, прокладка торговых путей, дипломатические интриги... И никаких вам заумных систем или непонятных названий. Не можем не отметить заслуги локализаторов. Перед нами один из редких случаев, когда можно честно сказать – перевод полный, перевод правильный, перевод хороший! Даже прочтя из врожденной вредности десятки экранов текста, мы так и не нашли ошибок. Не сомневайтесь, эта игра стоит своих денег. ■



НОВОСТИ

Первый мобильный турнир в России!

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



СРАЗИСЬ С МАШИНАМИ! ВЫИГРАЙ ТЕЛЕФОН!

С 10 марта по 30 апреля компания PlayMobile совместно с одним из лидеров в области мобильных развлечений In-Fusio Inc проводит 1-й Всероссийский турнир по игре «Терминатор».

Несмотря на наличие кинолицензии и звучное название, лицезреть героя – губернатора солнечной Калифорнии – нам не светит. Зато предостиг в роли одного из повстанцев превращать в металлолом стройные ряды киборгов и прочих машин всех мастей на протяжении пятнадцать уровней. Читайте более подробный обзор на следующей странице. Главное набрать наибольшее количество очков и... выиграть стильный мобильный телефон – Nokia 7200!



Для участия в турнире необходимо скачать игру и не забывать отправлять собственные рекорды в мировую таблицу. В ней будут храниться лишь лучшие результаты каждого из игроков, с которыми можно ознакомиться непосредственно из внутреннего меню. Кроме того, лидеры турнира смогут увидеть свои достижения в Интернете по адресу http://www.playmobile.ru/news/announces/terminator_tournament. Там же находится и специальный баннер, отображающий лучшего повстанца в режиме реального времени.



По окончании турнира зайдите в таблицу рекордов со своего мобильного, и, может быть, именно вам откроется секретный код и электронный адрес, на который его нужно отправить для получения призового телефона. ■

По окончании турнира зайдите в таблицу рекордов со своего мобильного, и, может быть, именно вам откроется секретный код и электронный адрес, на который его нужно отправить для получения призового телефона. ■

МОБИЛЬНЫЕ ВИРУСЫ ПО-РУССКИ

Недавно появился еще один вирус для мобильных телефонов – commwarrior.exe. Главная опасность заключается в том, что для его распространения используются Bluetooth и сообщения MMS. Примечательно, что именно Россию считают родиной этой вредоносной программы.



При попадании в систему файл commwarrior.exe прописывается в автозагрузку. После этого вирус начинает непрерывно искать устройства с поддержкой Bluetooth и отправлять на них свои копии. Поэтому одним из симптомов заражения является крайне быстрая разрядка аккумулятора. Кроме того, программа способна рассылать MMS на 256 номеров из телефонной книги.

Пока что зарегистрировано не более 50 случаев заражения, но, судя по всему, эта цифра будет расти в геометрической прогрессии. Чтобы обезопасить свой мобильный, прежде всего не стоит скачивать файлы, в которых вы не уверены. Желательно также отключать функцию Bluetooth, когда в ней нет необходимости, или же включить режим недоступности для обнаружения другими телефонами.

Учтите, что зараженные сообщения обычно маскируются под рассылку бесплатных антивирусных систем или новых драйверов для вашего аппарата. В любом случае, заражения не произойдет до тех пор, пока вы сами не откроете вложенный файл. ■



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.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN 97137570096	Nokia 6800 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7260 Motorola C380 Motorola C385 Motorola C650 Motorola E398 Motorola E550 Motorola V180 Motorola V220 Motorola V3 Motorola V600 Motorola V620 Motorola V635 Motorola V80 Nokia 2650 Nokia 3100 Nokia 3120 Nokia 3300 Nokia 3510i Nokia 3600 Nokia 3660 Nokia 5100 Nokia 5140 Nokia 6100 Nokia 6200 Nokia 6260 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6630 Nokia 6670	TERMINATOR 97273420096	Motorola C380 Motorola C650 Motorola V180 Motorola V220 Motorola V300 Motorola V303 Motorola V500 Motorola V600 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3300 Nokia 3320 Nokia 5100 Nokia 6100 Nokia 6220 Nokia 6230 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7260 Nokia 7610 Nokia 7620 Nokia 7610i Nokia 8910i Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Samsung C100 Samsung C100G Samsung D410 Samsung E310 Samsung E700 Samsung E710 Samsung E800 Samsung E810 Samsung X100	Samsung X450 Samsung X600 SonyEricsson K500 SonyEricsson K700i Nokia 6620 Nokia 6630 Nokia 6650 Nokia 6670 Nokia 6800 Nokia 6810 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7610 Nokia 7650 Nokia 8910i Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Motorola C380 Motorola C385 Motorola C650 Motorola E398 Motorola E550 Motorola V500 Motorola V335 Motorola V550 Motorola V555 Motorola V600 Motorola V620 Motorola V80 Nokia 3120 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3600 Nokia 3660 Nokia 5140 Nokia 5100 Nokia 6010 Nokia 6100 Nokia 6108	Nokia 6200 Nokia 6220 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6620 Nokia 6630 Nokia 6650 Nokia 6670 Nokia 6800 Nokia 6810 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7610 Nokia 7650 Nokia 8910i Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Nokia 2650 Nokia 3100 Nokia 3120 Nokia 3200 Nokia 3600 Nokia 3620 Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 5100 Nokia 5140 Nokia 6100 Nokia 6108 Nokia 6200 Nokia 6260 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6620 Nokia 6630 Nokia 6650 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7610 Nokia 7650 Nokia 8910i Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Samsung C100 Samsung S300 Samsung X100 Samsung X108 Samsung X600 Samsung X608 Siemens C65 Siemens SL65	Motorola V600 Motorola V620 Motorola V80 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3300 Nokia 5140 Nokia 6100 Nokia 6108 Nokia 6200 Nokia 6260 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6620 Nokia 6630 Nokia 6650 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7610 Nokia 7650 Nokia 8910i Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Motorola C380 Motorola C650 Motorola V400 Motorola V500 Motorola V600 Motorola V620 Motorola V80 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3600 Nokia 3620 Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 5100 Nokia 5140 Nokia 6100 Nokia 6108 Nokia 6200 Nokia 6260 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6620 Nokia 6630 Nokia 6650 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7610 Nokia 7650 Nokia 8910i Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Samsung C100 Samsung C110 Samsung C110G Samsung E810 Samsung E820 Samsung X600 Siemens C65 Siemens CX65 Siemens CX65V Siemens CXT65 Siemens CXV65 Siemens M65 Siemens SL65	SonyEricsson K500 SonyEricsson T610 SonyEricsson T628 SonyEricsson T630 SonyEricsson Z600 DOMINATE DELUXE 97276510096 Motorola C380 Motorola C650 Motorola V400 Motorola V500 Motorola V600 Motorola V620 Motorola V80 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3600 Nokia 3620 Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 5100 Nokia 5140 Nokia 6100 Nokia 6108 Nokia 6200 Nokia 6260 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6620 Nokia 6630 Nokia 6650 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7610 Nokia 7650 Nokia 8910i Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Samsung C100 Samsung C110 Samsung C110G Samsung E810 Samsung E820 Samsung X600 Siemens C65 Siemens CX65 Siemens CX65V Siemens CXT65 Siemens CXV65 Siemens M65 Siemens SL65 MYSTIC ISLANDS 2 97256150096 Nokia 2650 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3230 Nokia 3300 Nokia 3510	Nokia 3510i Nokia 3520 Nokia 3585i Nokia 3586 Nokia 3590 Nokia 3595 Nokia 6200 Nokia 6220 Nokia 6310 Nokia 6310i Nokia 6585 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6800 Nokia 6810 Nokia 6820 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7600 Nokia 7650 Nokia 8910i Nokia N-Gage	КТО ХОЧЕТ СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ? 97264320096 LG UB110 Motorola A835 Motorola E1000 Motorola V180 Motorola V220	Motorola V3 Motorola V500 Motorola V600 Motorola V980 NEC E616 Nokia 3100 Nokia 3510i Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 6220 Nokia 6230 Nokia 6600 Nokia 6810 Nokia 6820 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250 Nokia 7250i Nokia 7610 Nokia 7650 Nokia 8910i O2 X1 O2 X2 Samsung D410 Samsung E330 Samsung E600 Samsung E810 Samsung X460 Samsung Z105 Samsung Z107 Sharp GX25
--	--	----------------------------------	---	---	---	--	---	--	---	---



PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

■ РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	4 доллара

■ ОНЛАЙН:
<http://www.gameloft.com>

Победное шествие персидского принца продолжается. Согретый лучами славы, он приосанился, отрастил бородку и порядком озверел. Теперь его высочество не лазит по стенам с видом атлета-меланхолика, а залихватски размахивает саблями. Хотя акробатика никуда не делась, просто она стала намного динамичнее. Прыжки через пропасти, лазание по мачтам и раскачивание на канатах... Надеюсь, у вас в телефоне есть джойстик?

Основная часть игры состоит из десяти довольно длинных миссий, перемежающихся с показом персидских принцесс в откровенных позах, — настоящий стимул для подвигов. Какие бы хитроумные загадки ни встретились нам на пути, главное отныне — драки. Противники не очень-то разнообразны, но зато даже одинаковые с виду воины

отличаются друг от друга оружием, агрессивностью и, конечно же, здоровьем. В последних заданиях каждая схватка длится достаточно долго. А ведь враги постоянно подходят сзади и окружают...

Поэтому можно немного потренироваться в режиме арены, а заодно и получить солидные бонусы, пройдя ее. Хотя я, например, так и не смог одолеть пятнадцать наспигованных солдатами уровней. У нас в арсенале имеется несколько супер-приемов. В левом верхнем углу показывается три исполненных вами удара. Если они образуют правильную комбинацию, вы сможете любоваться очередным трюком и изуродованными телами супостатов.

Но есть в Warrior Within и другие, не менее впечатляющие красоты. Могу с уверенностью заявить, что на данный момент это самая красивая из когда-либо созданных на Java мобильных игр. Дворцы, развалины и пиратские суда великолепны, а у персонажей даже есть тени. А видели бы вы анимацию поединков и брызги крови...

Есть игры, ради которых даже стоит купить новый телефон. И эта — одна из них. ■



TERMINATOR



■ РАЗРАБОТЧИК:	Cybiko
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	2 доллара

■ ОНЛАЙН:
<http://www.in-fusio.com>

Внимательно посмотрите на название игры. А теперь забудьте о нем, о железном Арни, о городских боях и даже о Судном дне — он уже был. Вообще, забудьте о сюжете! Ведь перед нами квинтэссенция слова shooter.

Отстреливать снующих по экрану монстров, роботов, злодеев (нужное подчеркнуть) мы уже давно привыкли. Но вот идея избавиться-

ся при этом от неудобного прицела почему-то почти никому в голову не приходила. Экран разделен на девять частей, к каждой из которых привязана одна из кнопок. Соответственно, как только в нижнем правом углу покажется сверкающая макушка очередного киборга, мы нажимаем «9» и любуемся фейерверком. В начале игры нам помогают освоиться, показывая, в каком именно секторе появляется очередная «болванка». Потом же приходится соображать самому. Впрочем, к этому привыкаешь за считанные минуты, и вылетающие отовсюду враги в мгновение ока

превращаются в груды металла. И именно из-за скорости, с которой эти плоды кибернетики прут изо всех щелей, не советую играть на телефоне с тугими или плотно расположенными кнопками. Тем более процесс настолько затягивает, что уже через пять минут мобильный начинает жалобно поскрипывать, а его клавиши — продавливаться чуть ли не до задней крышки. Несмотря на однообразие происходящего, оторваться невозможно до конца последнего из пятнадцати уровней. А возможность выиграть новый телефон лишь подливает масла в огонь. ■



MYSTIC ISLANDS 2



■ РАЗРАБОТЧИК:	Arvato Mobile
■ ЖАНР:	RPG
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	2 доллара

■ ОНЛАЙН:
<http://arvato-mobile.com>

Не те нынче времена настали в сказочных королевствах. Когда-то драконы похищали знатных принцесс, прятали их в высоких башнях и ждали на обед доблестных рыцарей с белыми конями на закуску. А теперь вот крадут обычных селянок, скромно надеясь, что их никто не хватится. С тех пор, как похитили его невесту, наш герой не спал ночей и

горю его не было предела. Хотя нет, был — стойкое желание жить. Так он и лил слезы на подушку, пока король не объявил крестовый поход на драконов, к которому горе-принц и решил присоединиться...

Разобравшись с сюжетом, мы оказываемся в маленьком обучающем меню и впадаем в ступор. Возможностей здесь даже больше, чем в некоторых компьютерных RPG. В инвентаре может оказаться до сотни (!) видов оружия и различных зелий. Помимо этого, нам на пути встретятся 80 магических рун, улучшающих свойства предметов,

десяток заклинаний и многочисленных тренеров, обучающие новым способностям. О наборе уровней и двух классах персонажей (маг и воин) я и не говорю. Само собой, игровой мир огромен. Мы передвигаемся по небольшой карте островов, которая просто напичкана замками и подземельями.

Графика, увы, на минимальном уровне, но чудовищной ее тоже не назовешь. Вот управление полностью интуитивно, но необходимость постоянно копаться в сложных меню немного надоедает. Словом, это самая настоящая RPG на мобильном телефоне. ■



КАРИБСКИЙ КРИЗИС



РАЗРАБОТЧИК:	G5 Mobile
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
<http://g5mobile.ru>

В далеком 1962 году, когда фруктовое эскимо стоило 35 копеек, а светлое будущее было вот уже совсем близко, чуть не случилась третья мировая война. В момент, когда отношения были накалены до предела, Америка заявила, что разбомбит Кубу, если будет сбит хоть один ее самолет. Так вот в «Карибском кризисе» его сбили, и не один...

Игра вышла практически одновременно со знаменитой компьютерной версией, но назвать ее «портом» язык не поворачивается. Ведь вместо постыдной стратегии нас ждет... шутер. Никаких развалин городов и радиоактивных зон – о сюжете игры напоминает лишь здоровенный костюм химзащиты на персонаже. Учитывая пейзажи и технику противника, сначала во-

обще кажется, что сражаешься с фашистами где-то в средней Азии. Хотя, надо признать, графика здесь на высоте. Нашему герою придется взрывать склады, освобождать пленных и в одиночку укладывать целые дивизии врагов ровными штабелями. Для этого нам выдано два вида оружия, а карты щедро усыпаны патронами и аптечками. Если повезет, удастся заодно покататься на танке или пострелять из тяжелой пушки. Однако управление никогда не вызывает трудностей, поскольку функция автоприцеливания действует отлично – необходимо лишь повернуться в нужном направлении. Но это отнюдь не делает игру слишком скучной или простой. Главное здесь – тактика. Выбрать правильный путь, обойти моторизованный патруль, подкрасться к часовому сзади – нас ждут обычные радости диверсантской жизни. А по прохождении всех миссий вы получите секретные коды, которые окажутся весьма полезными в одноименной компьютерной стратегии. Хороший стимул, не правда ли? ■

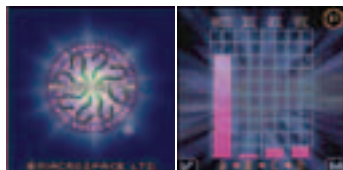


КТО ХОЧЕТ СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ?



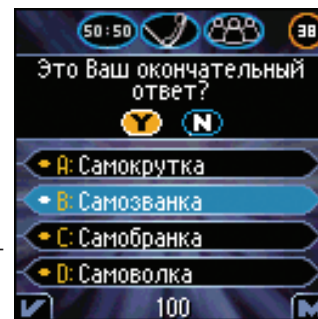
РАЗРАБОТЧИК:	MacroSpace
ЖАНР:	logic
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
<http://www.macrospace.com>



Вы когда-нибудь видели... телевизор? Тогда позвольте, я не буду рассказывать вам правила этой игры. Тем более и на компьютерах она пережила уже с десяток инкарнаций. В мобильной версии нет ни нелепых задников, ни застывшего в ужасной гримасе лица ведущего, и, надо признать, от этого она только выигрывает. Мы видим то же, что и уставившийся в монитор участник настоящего шоу. Оформление чрезвычайно простое, но все равно очень красивое. Словом, ничего лишнего. Ну или почти ничего...

МХАТовские паузы при выборе ответов стали меньше, а идиотские реплики – реже, но так куда и не делись. Мобильные игры все-таки ценят за скорость, так что ни о каком нервном напряжении здесь и речи идти не может. Зато вопросов не просто много, а очень много. Они практически никогда не повторяются, неплохо сбалансированы по сложности и действительно интересны. Порой можно узнать и что-нибудь новенькое. Например, что байт далеко не всегда состоит из восьми бит. ■



ALIEN AGRESSION



РАЗРАБОТЧИК:	NET Lizard
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	3
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
<http://www.netlizard.net>



С виду игра сильно напоминает серию X-COM, но на самом деле перед нами вновь классический шутер. Бравый солдат, мириады монстров, солидный арсенал и неизменные лабиринты научных баз... Как мы сюда попали – не важно, главное, здесь есть в кого пострелять! Благодаря изометрическому виду орды ужасающих «чужих» смахивают скорее на полчища тараканов. Зато погибают они красиво. Яркие взрывы, ошметки тел – вся атрибутика жанра на месте. К сожалению, удовольствие портит довольно неудобное управление (забудьте о джойстике) и досадный глюк – на некоторых телефонах игра идет слишком быстро, и бравого десантника пожирают в первую же секунду. А жаль. ■

DOMINATE DELUXE



РАЗРАБОТЧИК:	Mobile-Games
ЖАНР:	logic
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
<http://www.mobile-games.ru>



Чрезвычайно простая и вместе с тем очень вдумчивая, насквозь пропитанная тактикой игра. Одно поле, два соперника, два стартовых блока. Победа достанется тому, кто отвоюет большую часть карты. Для этого предназначены два вида ходов. Можно создать новый блок рядом со старыми, или перенести один из уже имеющихся на две клетки. При этом вся территория вокруг захваченного сектора автоматически становится вашей. Благодаря этому никогда не знаешь, чем все закончится, ведь даже парой ходов можно завоевать половину поля. Правда, игра все равно довольно быстро надоедает. Попробовать себя на 4 уровнях сложности интересно, но вот на все 36 карт меня, честно говоря, не хватило... ■

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

ECG 2005 – Россия против Германии



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуй, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. В Ганновере (Германия) завершился долгожданный Samsung Euro Championship – европейский «брат-близнец» World Cyber Games. Денис Самохин, рулевой российских отборочных, рискнул и сделал ставку, как говорится, на качество, а не количество. И отправил в Германию всего троих дуэлянтов, в то время как в других сборных насчитывалось по доброму десятку бойцов. Результат превзошел все ожидания – отечественные геймеры отхватили сразу два «серебра», а до третьей медали не дотянули всего пару шагов. Сегодня в выпуске также: турнирные новости и обзор патча 1.18 для Warcraft III: The Frozen Throne.

С 10 по 13 марта в Германии в рамках крупнейшей «железничной» выставки CeBIT состоялся турнир Samsung Euro Championship, собравший под свои знамена более 300 геймеров из 30 европейских стран. Участники приехали в Ганновер не просто разыграть призовой фонд в размере 150 тысяч евро, но и провести генеральную репетицию перед национальными отборочными на WCG. В номинации StarCraft: Broodwar Россию представлял 3D.Androide. Он с ходу взял реванш у болгарина 3wD.Beast'a за досадное поражение на WCG 2004 Grand Final, однако в следующем же раунде неожиданно уступил венгру Gosu.Gorky. К счастью, москвич не пал духом и в сетке проигравших одержал четыре «сухих» победы подряд, в том числе и над своим обидчиком по второму туру. В финале лузеров Androide в непростом поединке одолел испанца Alfa и настроился было на победу, но в заключительном матче не справился с немцем Mondragon'ом. Поживее шли дела у Alex'a из Санкт-Петербурга, защищавшего честь нашей страны в дисциплине FIFA Soccer 2005. Начав с труднейшей победы в один гол над одним из фаворитов турнира, mTw.Jimmy из Германии, питерец одного за другим разгромил всех своих оппонентов. Но когда «золото» было уже почти в кармане, Алекс не справился с волнением и дважды проиграл все тому же Jimmy (6:9 и 4:5). А вот 64AMD.Caravaggio выступил куда хуже своих земляков, что в первую очередь, безусловно, связано с жесточайшим противостоянием в номинации Warcraft III: The Frozen Throne. Несмотря на множество именитых бойцов, россиянин боролся до конца, но, видимо, удача была в тот день не на его стороне. Два одинаковых поражения от француза Tod'a, занявшего в итоге второе место, позволили Caravaggio попасть лишь в



СОБРАВИШЬСЯ, ANDROIDE ОБЫГРАЛ ВСЕХ В СЕТКЕ ЛУЗЕРОВ И ЗАВОВАЛ «СЕРЕБРО».

шестерку сильнейших. Ну а золотую медаль, как и на WCG 2004 Grand Final, увез в Голландию 4K.Grubby. Непобедимый предводитель Орды снова показал, на что способен, уступив за весь турнир своим соперникам лишь две карты. Вице-чемпион февральского CPL Turkey, киевлянин SK.Hot, на этот раз стал лишь четвертым. Отдельно стоит упомянуть состязания по Counter-Strike, где громом среди ясного неба стало выступление польской команды Pentagram. Бойцы, которых скептики не записали даже в «темные лошадики» ECG 2005, продемонстрировали необычайно напористый стиль игры, не оставив камня на камне от именитых европейских кланов. Жаль только, новоиспеченным героям не удалось помериться силами с легендарными

шведами из Ninja in Pyjamas – последние снялись с соревнований в связи с болезнью одного из ключевых бойцов (Hyper). ■

Итоги Euro Cyber Games 2005:

STARCRAFT: BROODWAR 1X1:

- 1 место – ToT.Mondragon (Германия) – 5000 евро;
- 2 место – 3D.Androide (Россия) – 3000 евро;
- 3 место – Alfa (Испания) – 2000 евро;

FIFA SOCCER 2005 1X1:

- 1 место – mTw.Jimmy (Германия) – 5000 евро;
- 2 место – 4x.Alex (Россия) – 3000 евро;
- 3 место – Masi (Испания) – 2000 евро;

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

- 1 место – 4K.Grubby (Голландия) – 5000 евро;
- 2 место – 4K.Tod (Франция) – 3000 евро;
- 3 место – 4K.Zeus19 (Хорватия) – 2000 евро;

COUNTER-STRIKE 1.6 5X5:

- 1 место – Pentagram (Польша) – 15000 евро;
- 2 место – SK (Дания) – 10000 евро;
- 3 место – Alternate Attax (Германия) – 4000 евро;

UNREAL TOURNAMENT 2004 1X1:

- 1 место – Devilmc (Италия) – 5000 евро;
- 2 место – Falcon (Австрия) – 3000 евро;
- 3 место – fnatic.Lauke (Голландия) – 2000 евро.

На диске к журналу ищите лучшие риплеи и демо-записи с турнира.



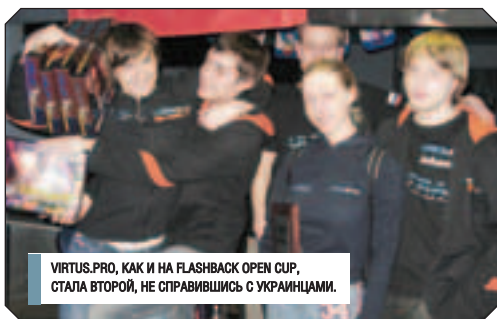
4K.GRUBBY СТАЛ АБСОЛЮТНЫМ ЧЕМПИОНОМ WCG, ПРИБАВИВ К СВОИМ ТИТУЛАМ ПОБЕДУ НА EURO CYBER GAMES.



SK.HOT, ГЛАВНАЯ УКРАИНСКАЯ НАДЕЖДА, В ЭТОТ РАЗ ЗАНЯЛ ЛИШЬ ЧЕТВЕРТОЕ МЕСТО.

Кубок ASUS Winter 2005

27 -28 февраля сразу в двух компьютерных клубах Flashback прошел восьмой этап из серии ASUS Cup. На этот раз в трех дисциплинах приняло участие более 300 человек. На состязания по Warcraft III: The Frozen Throne собрались 92 дуэлянта, и опять среди множества претендентов на победу не было равных Deadman'у. Круша всех направо и налево, непобедимый Ночной Эльф немного неуверенно сыграл лишь в финале виннеров против SK.NoT'a из Украины. Однако все встало на свои места в заключительном матче турнира – россиянин, пусть и не без труда, отыгрался в двух матчах (оба раза со счетом 2:1). Интригующая борьба завязалась в номинации Quake III Arena, где шуму наделал Cooler, в четвертьфинале с разгромным счетом уступивший Hamzik'у (18:30 на карте hub3aegoq3). И буквально в следующем же туре поверженный Куллер проиграл Makavei, причем, по словам очевидцев, Антон прекратил борьбу уже спустя 5 минут после начала встречи. В отсутствие главного фаворита первое и второе место ASUS Winter 2005 без труда заняли Evil и Jibo, представляющие команду Rush3D. ■



VIRTUS.PRO, КАК И НА FLASHBACK OPEN CUP, СТАЛА ВТОРОЙ, НЕ СПРАВИВШИСЬ С УКРАЙНЦАМИ.

Итоги ASUS Winter 2005:

QUAKE III ARENA 1X1:

- 1 место** – Rush3D-Evil (Москва) – компьютер ASUS S-presso;
- 2 место** – Rush3D-Jibo (Москва) – видеокарта + 3000 рублей;
- 3 место** – rC.Dept (Санкт-Петербург) – 4500 рублей;
- 4 место** – Damager (Сыктывкар) – 3000 рублей.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

- 1 место** – Deadman (Москва) – видеокарта + 7000 рублей;
- 2 место** – SK.NoT (Киев) – видеокарта + 3500 рублей;
- 3 место** – 3wD.Flash (Москва) – видеокарта + 1500 рублей;
- 4 место** – RiF.Abver (Москва) – видеокарта.

COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место** – pro100 (Харьков) – 5 видеокарт и 40000 рублей;
- 2 место** – Virtus.Pro (Москва) – 5 видеокарт и 20000 рублей;
- 3 место** – ForZe (Москва) – 30000 рублей;
- 4 место** – NT-C (Киев) – 15000 рублей.

* – видеокарта ASUS EAX600XT HTVD

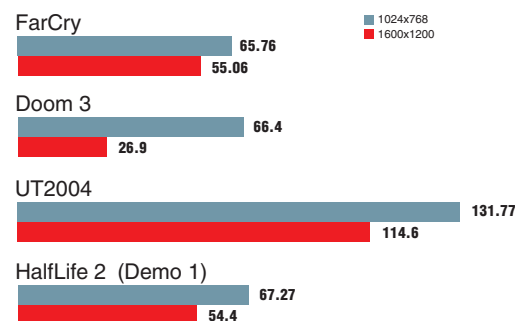
На диске к журналу вы найдете множество риплеев и демо-записей с турнира.

Выбор Полосатого

Видеокарта ASUS EAX850XT PE

С этого номера мы будем регулярно тестировать крутое железо, которое придется по душе истинным киберспортсменам, ценящим стабильность в работе и высокую производительность того или иного устройства. Начинаем мы с обзора новейшей графической карты ASUS EAX850XT Platinum Edition – эта модель базируется на самом мощном на сегодняшний день графическом чипсете ATI Radeon X850XT и укомплектована 256 мегабайтами высокоскоростной видеопамяти GDDR-3. Для тестирования мы использовали следующую конфигурацию компьютера: P4 3.2 ГГц с 1 Гбайт оперативной памяти DDR400 на борту и установленными драйверами ATI Catalyst 5.2.

Производительность в играх, fps



Полученные результаты удовлетворяют даже самого требовательного геймера. Например, в Doom 3 на разрешении 1600x1200 при максимальной детализации, включенных анизотропии (16x) и антиалийсинге (4x) мы получили 26 fps (кадров в секунду), а в Far Cry при тех же настройках – 55 fps.

ASUS EAX850XT PE:

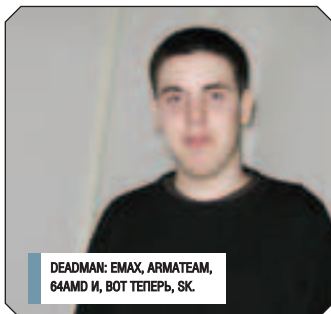
Ядро: ATI R480;
Интерфейс: PCI-Express;
Объем памяти: 256 Мбайт;
Частота ядра: 540 МГц;
Частота памяти: 587 МГц (1175)
Выходы: DVI, DVI, VIVO.

Подробности тестирования смотрите на странице 162.



Deadman перешел в SK

Известнейший российский дуэлянт в Warcraft III: The Frozen Throne, Андрей «Deadman» Соболев снова оказался в центре внимания. Несмотря на успехи клана 64AMD, в составе которого он выступал много месяцев, выиграв Master Clan League #2 и WC3L #6, москвич распрощался со своими соратниками и вступил в именитую команду Schroet Kommando. Он называет главной причиной этого решения уход из 64AMD ключевого менеджера Enrique, также перебравшегося под крыло SK. Теперь в распоряжении команды находятся сильнейшие дуэлянты мира, и предсказать главного фаворита на победу в текущих онлайн-лигах довольно легко. ■



DEADMAN: EMAX, ARMATEAM, 64AMD И, ВОТ ТЕПЕРЬ, SK.

СОСТАВ SK.WARCRAFT III (ИГРОКИ):

Deadman (Россия) – Ночные Эльфы;
HeMaN (Швеция) – Альянс;
Survivor (Швеция) – Альянс;
MaDFroG (Швеция) – Нежить;
NoT (Украина) – Ночные Эльфы;
Insomnia (Болгария) – Альянс;
Kookian (Германия) – Орда;
Take (Германия) – Альянс;
Miou (Германия) – Альянс;
May (Южная Корея) – Ночные Эльфы;
Sweet (Южная Корея) – Нежить;
Zacard (Южная Корея) – Орда;
FatC (Франция) – Альянс;
Dominator (Норвегия) – Орда.

На диске к журналу вас ждет коллекция риплеев самых интересных матчей с участием звезд SK.

На нашем CD

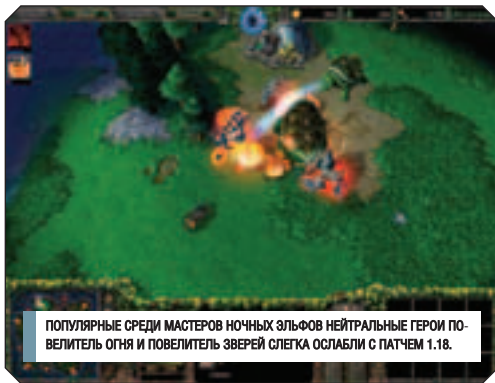
Английская и русская версии патча 1.18 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, патч 1.1 для Doom 3, коллекция демо-записей с Samsung Euro Cyber Games 2005 и ASUS Winter Cup 2005, ролики с Clanbase Euro Cup 11, риплс с WC3L #7, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Патч 1.18 к Warcraft III TFT

В начале марта вышел очередной патч версии 1.18 (ищите на диске к журналу) для Warcraft III: The Frozen Throne, и теперь можно точно сказать: разработчики довели игру до ума. Изменения в балансе между расами минимальны – лишь Банши Нежити теперь строятся быстрее. Основная же задача новой заплатки заключается в исправлении прежних ошибок. Отныне стабильнее действует заклинание «Изгнание в астрал» – раньше могла возникнуть такая ситуация: юнит (или невосприимчивое к магии существо) получал урон от огня, даже если он находился в мире духов. Также Нетопырь остается в живых, если перед суицидом его потенциальная жертва переходит в мир духов.

«Перевоплощение» Охотника на Демонов и «Эликсир ярости» Алхимика больше не действуют

после гибели героя. Дух-страж стал неуязвим к «Поглощению магии» Сфинкса, однако и «вылечился» от выгодного бага, при котором он оставался невидимым даже после применения «Порошка прозрения». Устранена ошибка, не позволявшая Статуям Нежити превращаться обратно в Горгулий. Именно из-за нее на World Cyber Games 2004 Grand Final разразился настоящий скандал с участием SK.MaDFroG'a – именитый швед в одном из матчей в раз лишился своей авиации, оставшись не у дел с грудой бесхозной арматуры, и чуть не проиграл дуэль. В результате долгого разбирательства конфликт был улажен, однако неприятный осадок как у организаторов, так у игроков остался. И, наконец, обзавелся новыми возможностями Warcraft III Editor, в частности, встроенный редактор триггеров. ■



ПОПУЛЯРНЫЕ СРЕДИ МАСТЕРОВ НОЧНЫХ ЭЛЬФОВ НЕЙТРАЛЬНЫЕ ГЕРОИ ПОВЕЛИТЕЛЬ ОГНЯ И ПОВЕЛИТЕЛЬ ЗВЕРЕЙ СЛЕГКА ОСЛАБИЛИ С ПАТЧЕМ 1.18.



А АЛХИМИК И МЕХАНИК, НАОБОРОТ, СТАЛИ ЗНАЧИТЕЛЬНО СИЛЬНЕЕ.



НАКОНЕЦ-ТО БАГ С ГОРГУЛЬЯМИ ИСЧЕЗ НАВСЕГДА.



БАНШИ ВНОВЬ СТАЛИ ОДНИМИ ИЗ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ ЮНИТОВ НЕЖИТИ.

Остальные изменения в патче 1.18:

Нейтральные герои:

- «Винные пары» Пандарийского Пивовара на первых двух уровнях прокачки замедляют не так эффективно, а «Огненное дыхание» отныне обжигает не так горячо (урон снижен с 65/130/175 до 65/125/170 хит-пойнтов);
- «Торнадо» Королевы Змей требует для активации 200 единиц маны вместо 250;
- «Тварь из Недр» Повелителя Огня производит клон после 15 точных попаданий (прежде 14);
- «Исцеляющий газ» Алхимика стал гораздо эффективнее (с 35/50/65 до 40/55/70 единиц);

- задержка заклинания «Кабан» Повелителя Зверей увеличилась с 20 до 25 секунд, а для вызова «Сокола» теперь требуется 50 единиц маны вместо 35;
- запас прочности «Мини-завода» Механика повысился на 50 и 100 единиц во втором и третьем уровнях прокачки.

Обратите внимание, что в целом характеристики дополнительных героев снизились. Эта мера разработчиков вызвана чрезмерной любовью к «нейтралам» игроков за расу Ночных Эльфов, которые после выхода патча 1.17 стали полностью игнорировать собственных воинов.

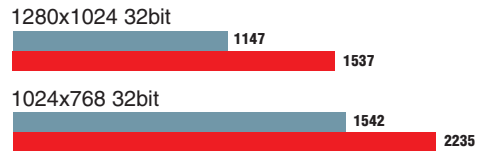
Выбор опытных геймеров

Видеокарты ASUS Gamer Edition

С появлением таких хитов, как Doom 3 и Half-Life 2, геймерам пришла пора задуматься об апгрейде своих систем – ведь для новейших 3D-игр необходима видеокарта с высокой производительностью. Но, как известно, эта операция связана с серьезными затратами. В качестве решения проблемы компания ASUS недавно представила серию видеокарт Gamer Edition, предлагающих отличную производительность за вполне разумные деньги. По сравнению с другими моделями с таким же графическим ядром, видеокарты ASUS Gamer Edition работают гораздо быстрее благодаря модифицированной печатной плате, улучшенной памяти и увеличенным частотам. К примеру, видеокарта ASUS A9550 Gamer Edition (чипсет ATI Radeon 9550) стоимостью \$74 на 25% быстрее, чем обычная графическая карта на Radeon 9550. А производительность ASUS V9250 Gamer Edition (чипсет NVIDIA GeForce FX5200) стоимостью \$61 примерно в два раза выше, чем у других решений на FX5200.

3D Mark 2003

■ Generic Radeon 9550
■ ASUS A9550 Gamer Edition



Есть и топовый «геймерский» вариант – это ASUS V9999 Gamer Edition, основанная на чипсете NVIDIA GeForce FX6800, причем ее производительность практически достигает уровня более мощных карт на FX6800 GT. Сейчас на рынке появилось уже 8 видеокарт ASUS Gamer Edition на чипсетах от ATI и NVIDIA в различных ценовых категориях – от 50 до 451 доллар. При этом цена «геймерских» решений лишь немногим выше, чем у аналогов с таким же графическим ядром, но благодаря техническим особенностям их производительность значительно увеличена. И поэтому тем из вас, кто обременен подбором оптимального апгрейда, стоит обратить внимание на видеокарты серии ASUS Gamer Edition. ■



На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosativ@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: итоги World e-Sport Games 2005, анонс турнира «Кибер Весна 2005» и тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

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 «Safemax»

Условие участия:
Заполни и вырежи купон участника
Принеси его в любой из нижеуказанных интернет-центров
Зарегистрируй свою команду и болельщиков на ресепшн
Получи бонусы и подарки от «Safemax»
И жди жеребьевки

Адреса интернет-центров:
«Safemax на Пятницкой», ул. Пятницкая 25, стр.1, напротив м. Новокузнецкая
«Safemax в МГУ», ул. Академика Хохлова д.3 на территории МГУ, м Университет
«Safemax на Новослободской», ул. Новослободская д.3, напротив м.Новослободская

Подробности на www.safemax.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 «Safemax», а также на получение бесплатного напитка в кофейне интернет-центра

главный партнер



информационный партнер



Super Battle Opera

Пожалуй, индустрия консольного киберспорта развита наиболее сильно в Японии.

Именно там живут и тренируются спортсмены, мастерство которых является идеалом для многих европейских игроков. Неудивительно, что в Стране восходящего солнца проводятся самые крупные турниры по файтингам.

Одно из таких мероприятий, называемое Super Battle Opera: The 3rd Arcadia Cup, состоится четвертого и пятого мая. Этот турнир пройдет по шести дисциплинам, многие из которых почти неизвестны в России. И если чемпионат по Tekken 5 в Москве будет проведен в самое ближайшее время, а GGXX #Reload уже давно освоен русскими игроками, то KOF NeoWave, Street Fighter 3: 3rd Strike и Capcom Fighting Jam вряд ли популярны у широкого круга лиц. Virtua Fighter 4: Final Tuned, увы, пока существует лишь на аркадных автоматах. Хотелось бы отметить отсутствие любимой в нашей стране игры Soul Calibur 2. О размахе турнира говорит тот факт, что тысячи японцев желают принять участие в нем. Для них проводится целая серия квалификационных



КОГДА-НИБУДЬ И НАШИ ГЕЙМЕРЫ СМОГУТ ПОСЕТИТЬ КРУПНЫЕ МЕЖДУНАРОДНЫЕ ТУРНИРЫ.

турниров, которые должны выявить сильнейших.

В этом году на Super Battle Opera поедут также европейские и американские игроки. Жители Соединенных Штатов Америки определяли лучших бойцов с февраля по март. Были проведены четыре турнира, каждый из которых охватывал жителей определенной части страны. Их победители сразились между собой за право поехать в Японию на одном из крупнейших американских чемпионатов под названием Texas

Showdown 5. Победителями стали: Justin Wong/Ricky O в дисциплине Capcom Fighting Jam и Pyrolee/Frankie3s в дисциплине SF3: 3rd Strike. Еще в Японию поедет победитель Чемпионата США по Tekken 5, проводимого под эгидой Namco. Кроме того, на SBO направится американская команда по GGXX#R, но ей придется доказывать право на участие в турнире уже в Японии. В Европе уже прошли оба предварительных квалификационных турнира. Местом проведения стала Франция,

РАСПИСАНИЕ ТУРНИРОВ

Команда Console-sport.ru проводит в Москве следующие турниры

- 10 апреля – Burnout 3: Takedown и Pro Evolution Soccer 3
- 17 апреля – Tekken 4 и Tekken 5 (американская версия)

Все соревнования проводятся на консолях PlayStation 2, место – клуб Netland (<http://www.net-land.ru>).

О правилах можно узнать на сайте <http://www.console-sport.ru>

которая считается одним из лидеров европейского консольного киберспорта. Первый тур отборочных состоялся в Страсбурге, второй в Канах. Победители обоих турниров поедут в Париж, где и выяснят, кто же завоюет поездку в Страну восходящего солнца. Осталось добавить, что европейцы проводят квалификацию по следующим дисциплинам: SF3:3S, GGXX#R, CFJ, KOF NeoWave. О результатах самого турнира мы сообщим в следующих выпусках. ■

Чемпионаты по танцевальным симуляторам

Что такое Dance Dance Revolution, сейчас уже никому напоминать не надо, но если вы вдруг забыли – это уникальная игра, где вы танцуете на специальной платформе под зажигательную музыку. И не в виртуальной реальности, а на самом деле! Теперь у всех желающих есть возможность помериться силами в этом необычном, но очень увлекательном виде киберспорта на турнире.

10 апреля 2005 года в Москве в клубе «Город» состоится первый открытый чемпионат России по Dance Dance Revolution. Организаторами чемпионата выступают BEMAFIA и AniParty Project. Участвовать в нем может любой, а победителям достанутся ценные призы! Подробные правила и предварительная регистрация ждут вас на сайте <http://www.bemafia.ru>, а все подробности о месте проведения и собственно вечеринке – на [\[party.ru\]\(http://party.ru\)! Отметим, что это не первое соревнование по танцевальным симуляторам. Два подобных турнира уже прошли в Москве, однако тогда игра была другая – Para Para Paradise. Мы не публиковали их итоги, и имеет смысл сделать это сейчас. Танцевальные автоматы доступны в Москве \(например, ТК «Атриум», ТК «Калужский»\) и Санкт-Петербурге \(ТК «Заневский каскад»\). Тренируйтесь! ■](http://anime-</p>
</div>
<div data-bbox=)



Para Para Paradise – Кубок вызова

1 место:	Asty
2 место:	Ayla
3 место:	madDoctor

Первый московский чемпионат по para para («фристайлеры»)

1 место	Reika
2 место	Hide
3 место	Rioky

Первый московский чемпионат по para para («техи»)

1 место	Oscar
2 место	Ayla
3 место	Chibi

Когда вы будете читать эти строки, в Москве уже пройдет турнир по GGXX# Reload (3 апреля). Чтобы в следующий раз не пропустить подобное мероприятие, заглядывайте на <http://asof.bmedia.ru>.

СВЕРШИЛОСЬ

МЫ ЕДЕМ К ВАМ!!!

Дни читателя журналов «Страна Игр»,
«РС ИГРЫ» и «Путеводитель: РС ИГРЫ»

апрель-октябрь 2005 года



**ВСТРЕЧИ С РЕДАКТОРАМИ ЖУРНАЛОВ, ТУРНИРЫ,
КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!**

Генеральный
партнер:



Подробности - на сайте: www.tur10.ru
и в журналах «Страна Игр», «РС ИГРЫ», «Путеводитель: РС ИГРЫ»



FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

Clock 3

<http://digital.7hits.net/clock3.rar>

Трехмерные часы на OpenGL. Очень стильно: мягкие тени под стрелками, хром, отражение в стекле, система частиц. Нужен хороший видеоакселератор. Сайт Softbox.ru дал часикам высокую оценку. Мы с ней согласны.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1600 Кбайт

АТС 3.3.4

<http://alex-co.com.ru>

Программа определит расположение звонившего по номеру АТС в Москве или С.-Петербурге, подскажет коды городов в России, республиках СНГ и дальнем зарубежье. Если такая информация жизненно важна, то теперь она под рукой.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 589 Кбайт

MP3 Voyeur 1.3

<http://www.jawed.com>

Есть ли смысл что-то качать самому, когда все уже скачано другими? MP3V «бегает» по локальной сети и разыскивает в общих ресурсах «эмпэтришки». Ищет она их хорошо: в LAN Бостонского университета открыла за раз 220000 файлов!

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1700 Кбайт

ВСЕ >

Интернет для богатых?..

Исследование маркетологов Nielsen/NetRatings (<http://www.nielsen-netratings.com>) показало, что за 2004 год на 20% выросло число богатых американцев, пользующихся Интернетом. Богатеи с годовым доходом выше \$150 тыс. проводят во Всемирной сети куда больше времени, чем «средние» американцы (76 часов в месяц против 34) и просматривают больше сайтов (более 2000 против 840). Состоятельные мужчины чаще посещают деловые сайты и сервера авиакомпаний, а дамы интересуются развлечениями и путешествиями.



БАННЕРЫ ЗАМЕНЯТ ОКНА

Компания Claria, ранее известная как Gator, разработала совершенно новую систему рекламы в Интернете. Теперь за онлайн-поведением посетителей Сети будут постоянно следить, чтобы предлагать им рекламу товаров, которые они разыскивают. Например, побывав на компьютерном сайте и перейдя через десяток-другой минут на кулинарный ресурс, мы можем неожиданно увидеть рекламу материнской платы.

Насколько навязчивы «технологии» Gator'a, знает каждый интернетчик, скачивавший бесплатные программы. Шпионские модули «от Gator» есть в клиенте пиринговой сети KaZaA, популярном проигрывателе DivX и других приложениях. Попав на компьютер, spyware изводит пользователя всплывающими окнами или отправляет информацию о его сетевой деятельности. Избавиться от Gator можно при помощи специальных антишпионских утилит типа Ad-aware, но при этом многие «бесплатные» программы перестают работать.

Обещается, что новая технология Claria, запускаемая в Интернет с апреля сего года, будет менее назойливой. Никаких всплывающих окошек – «личностная» реклама будет замещать привычные баннеры на сайтах. Быть может, не худший вариант...

МАЙКРОСОФТ ПОНЕМНОГУ ВЬТЕСНЯЮТ ИЗ СЕТИ

Война на рынке браузеров потихоньку разгорается. Как сообщают аналитики из OneStat.Com (<http://www.onestat.com>), браузеры семейства Mozilla используют уже около 8.5% интернетчиков. Один лишь Firefox загрузили более 25 миллионов человек. В итоге с осени прошлого года доля Mozilla на рынке браузеров выросла на 1%. Конечно, майкрософтовский Internet Explorer

все еще продолжает господствовать (87%), однако с прошлого года он потерял почти 2% пользователей. Чуть больше стало в Сети и поклонников платформы Macintosh, браузер Safari увеличил свою долю с 0.9% до 1.2%. Примерно столько же интернетчиков оказывают предпочтение Netscape и Opera – по 1.1%.

ТЕПЕРЬ ЕЩЕ И «СТРИМТВ»

В конце весны на рынке появится необычный для России проект – «СтримТВ». Как сообщает владелец прав, «Система Мультимедиа», это целый комплекс интерактивных мультимедийных цифровых услуг, которые будут доступны как владельцам компьютеров, так и «через телевизор» со специальной приставкой. По «СтримТВ» пользователи получат бесплатный доступ по ADSL-соединению к 70 российским и зарубежным эфирным и спутниковым каналам, включая четыре телеканала собственного производства, услугу «Видео по запросу» (компания обещает выбор из 1.5-3 тысяч наименований фильмов), «Виртуальный кинозал», игры, а также доступ в Интернет.

Обнародованы и предварительные расценки: абонентская плата за пакет «Базовый», состоящий из 30 телеканалов, будет \$7.99 без НДС, а за просмотр одного фильма в формате MPEG-2/MPEG-4 в «Виртуальном кинозале» возьмут до \$1.5. Доступ же в Интернет в рамках «СтримТВ» будет «неполноценным»: разрешено лишь получать электронную почту и просматривать веб-страницы. Стоимость этой услуги пока не определена.

ЧЕРВИВЫЙ ЯНВАРЬ

«В январе 2005 г. было отмечено огромное количество новых троянских программ, позволяющих объединять зараженные компьютеры в гигантские сети (т.н. ботнеты)» – пугает свежий пресс-релиз «Лаборатория

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Годовой объем мирового почтового трафика превысил 1 Экзабайт (1 млрд. Гигабайт). К сожалению, из этого количества более 380 Петабайт (38%) оказались спамом. Для сравнения: вся письменность, созданная за все время существования человечества на всех языках мира, по экспертной оценке, составляет всего лишь 40 Петабайт.

...Более 40% офисных работников тратят более 1 часа в день на личную переписку.

...Европарламент отнес к нечестной торговой практике 28 видов рекламной деятельности, среди которых указана и «рассылка спама и рекламных SMS».

...Финская компания Nokia перевела все свои офисные компьютеры на браузеры Mozilla Firefox, отказавшись от использования MS Internet Explorer.

...Вышло первое обновление для браузера Firefox. В версии 1.0.1 устранено около 40 уязвимостей, обнаруженных за 11 недель, которые прошли со времени выпуска первой версии 7 декабря 2004 г.

...База поиска графики и видео на Yahoo! превысила отметку в 1.5 млрд. файлов. Google объявил, что содержит 1.1 млрд. изображений.

...Обороты британских онлайн-магазинов выросли за прошлый год на 27.4%, в шесть раз превысив темпы роста обычной розничной торговли.

...Из 150 млн. пользователей широкополосного доступа 85 млн. подключены к Интернету посредством технологии DSL.

...Иранские власти приговорили автора сетевого дневника к 14 годам лишения свободы по обвинению в





Мини-игры

Наш выбор

Долой логические игры, квесты и головоломки! Солнце пригревает по-настоящему, а значит и нам пора размять кости «не по-детски». В каком жанре это делать, ясно каждому: файтинг! Перед читателями подборка самых известных и востребованных мини-драк.

BUSHIDO FIGHTERS

<http://www.funnygames.nl/spelletjes/2188.html>

Один из известнейших Flash-файтингов, выделяется хорошей графикой и стильным звуком. У игрока есть варианты выбора персонажа, как для себя, так и для соперника. Управление предельно простое – стрелками перемещаемся, а пятью клавишами осуществляем пять разных ударов.



DRAGON FIST 2

<http://www.benolding.co.uk/df2>

Dragon Master вернулся! Теперь он «поставил на кон» небывалое оружие под названием Dragon Blade. Получить его можно, лишь победив 10 опытных бойцов. Игру отличает обилие ударов, прыжков и комбинаций. Примечательно, что есть глобальная таблица рекордов.



FIGHT SIGHT

<http://www.bravo.co.uk/fightsite/game/game.html>

Боксер-любитель противостоит на ринге профессионалу... Думаете, шансов нет? А вы попробуйте! Всего-то и надо, что освоить несколько нырков, пару ударов и один зубодробительный апперкот. Если все получится, то вы пройдете 4 уровня сложности и попадете в таблицу рекордов.



DEMON TOURNAMENT

<http://www.badassgamer.com/rategameplay.php?id=461>

Мнения об этой мини-игре диаметрально расходятся. Кто-то ставит 2 балла из 10, но большинство превозносит до небес. Как ни крути, но это файтинг, хоть и необычный. Игроку предстоит наносить удары, комбинируя особые карты, чтобы собрать все кусочки алмаза.



ФАКТ

Microsoft решила изменить политику по активации операционной системы Windows XP. С 1 марта 2005 г. OEM-копии ОС уже не могут быть активированы через Интернет, а только по телефону и факсу.

FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

FastReader 1.4

<http://fastreader.by.ru/FR.exe>

Хотите читать со скоростью 10 тысяч знаков в минуту – в 4-5 раз быстрее обычного? С FR столь впечатляющих результатов можно добиться за 10-15 минут тренировки. Вы будете просто проглатывать книги, газеты и даже учебники. С последними – осторожнее!..

ОЦЕНКА:



РАЗМЕР:

502 Кбайт

SX CDRReader 1.0

<http://sxlabs.narod.ru>

Утилита для извлечения «целой» информации из поврежденных файлов. Очень удобна при работе с большими архивами видео и MP3. Убрав файл с «битого» диска, вы потеряете всего пару секунд действия/звучания. И сохраните остальное.

ОЦЕНКА:



РАЗМЕР:

530 Кбайт

ВСЕ >

Касперского» (<http://www.kaspersky.ru>). В итоге число «зомби-машин» в начале зимы превысило 350 тысяч и, как следствие, отмечен 40% рост спам-трафика и множество phishing-атак.

«Касперский» также опубликовал двадцатку самых «популярных» вирусов. По-прежнему первые два места занимают черви семейства Zafi, а за ними следует самый распространенный червь прошлого года – Netsky.q. Как и год назад, первую серьезную эпидемию 2005-го «организовал» червь-троян Bagle, чье действие было определено аналитиками как самое опасное («красный» уровень). Действительно, появившись в сети лишь 27 января, версия Bagle.au смогла достичь 8-го места в общем рейтинге всего за несколько дней.

Бросается в глаза, что все позиции Top-20 заняты именно сетевыми червями, причем распространяющимися посредством e-mail. Если вы активно пользуетесь электронной почтой и пренебрегаете безопасностью, то может статься, что и ваш компьютер приобщен к такой сети.

ЭТОТ ОПАСНЫЙ ДНЕВНИК...

Блогов (сетевых дневников) в Интернете становится все больше, по последним данным, новый блог теперь регистрируется каждые 8 секунд. Это явление современной жи-

ни уже породило целую индустрию. Только за счет банерной рекламы и прямых продаж автор посещаемого блога зарабатывает в среднем около \$50 в месяц. Помимо этого, появляются платные «дневниковые» хостинги типа Blog4Cash.com, которые предлагают блогерам дополнительный заработок через так называемые партнерские программы. У нас этот способ, скорее всего, назвали бы пирамидой, ибо суть дела проста и весьма подозрительна. Вы получаете 30% абонентской платы (около \$20 в месяц) тех, кто подключился по вашей рекомендации, и еще 15% от абонентской платы подключившихся по рекомендации «ваших» абонентов.

Впрочем, зарабатывать на собственном онлайн-дневнике не так уж просто и безопасно. Не стоит забывать об участившихся увольнениях и судебном преследовании блогеров, злоупотребляющих «свободой слова». Портал Webplanet.ru напоминает о целом ряде казусов: увольнение стюардессы Delta Airlines за то, что она разместила в блоге свою фотографию в форме авиакомпании, увольнение сотрудника Microsoft за то, что он сфотографировал, как в офис завезли компьютер Apple G4, а также недавнее увольнение сотрудника Google, который описывал в дневнике все, что видел и слышал на работе. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

шпионаже и контрреволюционной деятельности.

...Каждый четвертый абонент мобильной связи Гонконга – это ребенок в возрасте до 13-ти лет.

...К концу 2005 года количество китайских пользователей Интернета достигнет 120 миллионов человек.

...На аукционе Christie's в Нью-Йорке за \$72 тыс. продан основополагающий документ в истории компьютеров – датированный 1946 годом оригинал бизнес-плана создания электронных вычислительных машин.

...Название Macintosh компьютерам фирмы Apple дал его главный разработчик Джеф Раскин. «Макинтошем» назывался его любимый сорт яблок.

...Около 30% филиппинских семей, исповедующих католицизм, не знают, что половой акт может привести к зачатию ребенка.

...Открыт неизвестный ранее вид бактерий, которые, пробыв в заморозшем состоянии на Аляске 32 тысячи лет, ожили, когда растаяли образцы льда, содержавшие их.

...Созданы теоретические разработки для создания и нанесения специального покрытия, способного делать предметы по-настоящему невидимыми для человеческого глаза.

...Расшифрован генетический код протейнов паутины. Это открытие позволяет создать новые уникальные материалы, ведь паутина в пять раз прочнее стали!

«Интернет.ру» (<http://www.internet.ru>),

Webпланета (<http://www.webplanet.ru>),

КМ.ру (<http://www.km.ru>),

«Известия Науки» (<http://www.inauka.ru>)



СОБСТВЕННЫЙ САЙТ «С НУЛЯ»

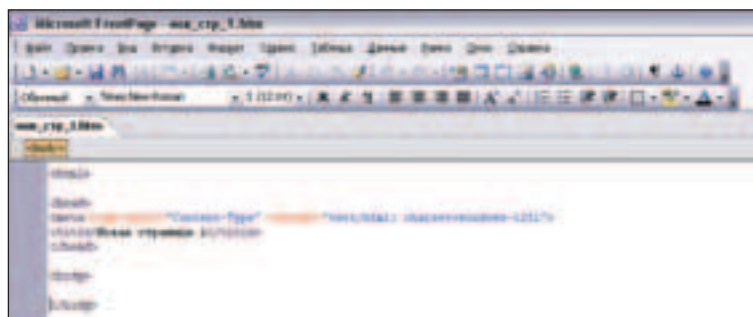
Создать приличный сайт «с нуля» куда сложнее, чем кажется со стороны. Построить по простым безвкусным шаблонам? Воспользоваться «конструктором сайтов»? Слишком избито и невразумительно – такой ресурс вряд ли привлечет интернет-скитальцев, перед которыми на выбор выложены миллионы своеобразных и технически отточенных страничек. Конечно, не боги горшки обжигают, но когда дойдет до дела, возникнет резонный вопрос: «С чего начинать?».

Так все-таки, с чего же...

Любому новичку следует набить руку. Если вы упражняетесь прямо в Интернете (пускай даже и на бесплатных хостингах, типа parod.ru), то все равно угробите уйму времени и немало денег на трафик. Куда удобнее создать виртуальный сервер и ставить опыты на нем, а в Сети разместить уже готовый сайт. Для опытов рекомендую бесплатный Apache (<http://www.apache.org>), так как на нем расположено большинство платных и бесплатных хостингов. Скачать Apache можно с официального сайта: <http://httpd.apache.org/download.cgi>. Чтобы все основные службы и компоненты для правильной работы виртуального сервера точно были на месте, берите инсталлятор, который называется apache_2.x.xx-win32-x86-no_ssl.msi и весит около 7 Мбайт.

PHP!

Когда виртуальный сервер установлен и настроен, мы получаем обычный шаблон пустого сайта (см. рисунок), в «теле» кода которого (между тегами <body> и </body>) разрешается «творить» начинающему пользователю. Поскольку мы задумали необычный сайт, то теперь приступаем к установке нужных «инструментов» программирования. Начать можно, пожалуй, с популярного языка написания скриптов PHP (Hypertext Preprocessor). Почему? Во-первых, это очень мощный инструмент создания качественных сайтов с базами данных MySQL. Во-вторых, сейчас имеется немало программ-мастеров для поддержки и обновления PHP-сайта (как, например, phptuadmin, Mambo и т.п.). Еще одна сильная сторона PHP – простота в изучении, что привлекает не только новичков. Тем



ИМЕННО ТАК ВЫГЛЯДИТ «ПУСТОЙ» САЙТ. ВСЕ ЕГО ПОСЛЕДУЮЩЕЕ СОДЕРЖИМОЕ БУДЕТ ЗАКЛЮЧАТЬСЯ МЕЖДУ <BODY> И </BODY>.

не менее, не обольщайтесь и при установке PHP будьте внимательны! Для начала с <http://www.php.net/downloads.php> скачиваем самую свежую версию языка. Прежде чем распаковывать архив, рекомендую создать виртуальный диск, с которым будет связана папка на вашем диске (например, на C:). Для этого заведите папку Web на диске C: и в файле autoexec.bat в начало добавьте строку «subst Z: C:\Web» (конечно, без кавычек). После перезагрузки распаковываем архив на новый диск Z:. Теперь открываем диск Z:, находим файл php.ini-recommended, копируем в папку, где находится apache.exe и переименовываем в php.ini. Файл php4ts.dll так же копируем к apache.exe. В директории C:\Web\Sapi (или Z:\Sapi) лежит файл php4apache.dll, его дублируем в папку modules, которая находится на том же уровне, что и папка с apache.exe. В папке conf (рядом с modules) открываем файл конфигурации Apache Httpd.conf и добавляем в конец строки:

```
##### PHP4
LoadModule php4_module
modules/php4apache.dll
AddType application/x-httpd-php.
php .php
```

Для тестирования создаем на Z: файл phptest.php и в браузере запускаем <http://localhost/phptest.php>. Если все сделано правильно, то откроется страница с информацией об установленной версии PHP. Самое трудное позади, но на лаврах почитать рано. Нам предстоит установить сервер баз данных MySQL. Чтобы было понятнее, MySQL – это аналог Microsoft Access, предназначенный для использования на серверах (к примеру, Apache). Для тех, кто будет делать сайт с регистрацией и базой данных пользователей, установ-

ливать MySQL придется обязательно. Для этого идем на <http://www.mysql.ru/download/> и качаем последнюю версию MySQL (около 21 Мб). Далее запускаем дистрибутив и устанавливаем MySQL в Z:\MySQL. После этого нужно настроить все надлежащим образом – подробные инструкции есть на <http://www.wdesigner.ru/index.php?article=mysql>. Теперь – последний шаг – установка PHPMyAdmin, утилиты управления базами данных через интерфейс браузера (формы, кнопки, ссылки). Она распространяется бесплатно (open source) и позволяет делать с базами данных все что душе угодно. Скачать дистрибутив программы можно с официального сайта http://www.phpmyadmin.net/home_page/index.php. Для установки просто распакуйте архив в Z:\PhpMyAdmin.

Mambo и Denwer спешат на помощь

Тем, кому лень (или кто не в состоянии) выполнить все наши рекомендации по установке локального сер-

вера и надлежащих утилит, могут себя и не утруждать. Для них был разработан пакет программ Denwer, который включает все необходимое для новичка: сервер Apache, PHP, MySQL, Perl, PHPMyAdmin. Самое главное, что к этому богатству добавлен инсталлятор, с помощью которого генерируется единый .exe-файл, при запуске которого все перечисленные компоненты устанавливаются автоматически и при желании создается даже виртуальный диск. Отрадно, что Denwer разработан нашими программистами (Игорем Павловым и Дмитрием Котеровым) и распространяется совершенно бесплатно. Но у программы есть один минус: версии продуктов, входящих в ее состав, к моменту выхода очередного Denwer'a успевают изрядно устареть. Скачать самую свежую версию пакета Denwer можно с <http://www.denwer.ru/dis/latest>. Ну а тем новичкам, кто готов сразу замануться на крупный сайт или даже портал, придет на помощь Mambo. Программа лицензирована GPL (General Public License) и предназначена для массового использования. Mambo имеет движок PHP/MySQL, целиком основанный на базах данных, и представляет собой по сути готовый мега-сайт, который остается наполнить содержимым. Кроме этого, в Mambo предусмотрены широкие возможности администрирования сайта. Скачать последнюю версию Mambo всегда можно с http://mambostudio.com.ru/component/option.com_docman/Itemid.90. Сразу хочу остудить «горячие головы». Хоть разработчики и утвержда-

Маленькие «хитрости»

Начинать сайт «с нуля» достаточно сложно, поэтому новички чаще всего используют «Шаблоны» (Templates). Это страницы с готовым дизайном, но без содержимого, которое нужно добавить самому, и, если позволяют навыки, «подшлифовать» стандартный дизайн. Впрочем, найти в Интернете качественные и, подчеркнем, бесплатные шаблоны очень и очень непросто. Ведь дизайнеры хотят возместить свои трудовые затраты. Многие полагают, что удачный выход – сохранить браузером понравившийся сайт, убрать всю информацию о правообладателе и вписать свою. Не де-



лейте так! Куда разумнее взять бесплатный шаблон на ресурсах типа <http://woweb.ru>, <http://webz.com.ru/content/shablon/allshablon.htm>, <http://run-dex.bip.ru/web/template/>, <http://templates.webxp.biz> и др.

СТАТЬИ



МОЩНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПРОГРАММЫ ДОПОЛНЯЮТСЯ СЛОЖНЫМ ИНТЕРФЕЙСОМ, ПОЭТОМУ НЕКОТОРЫЕ ОПЕРАЦИИ ПРОЩЕ ПРОДЕЛАТЬ С ПОМОЩЬЮ FRONTPAGE.

ют, что их продукт прост в изучении и не требует знания PHP (а именно на нем и строится Mambo), конструирование добротного сайта все равно потребует от вас глубокого изучения как PHP, так и Mambo.

Личный опыт

Напоследок хочу дать пару советов. В разработке первого сайта обязательно используйте PHP – продукт, который имеет широкие возможности и не скоро «сдуется».

Так что время на изучение вы потратите не даром. А для самого быстрого изготовления и обслуживания сайтов попробуйте средства от Microsoft и Macromedia – FrontPage 2003 и Dreamweaver MX 2004, соответственно. Это очень мощные пакеты программ по созданию и управлению (в случае с Dreamweaver), которые для большей эффективности стоит использовать вместе. Единственная загвоздка – легальные копии обойдутся примерно в \$850... ■

УГОЛОК НОВИЧКА



arthur_tisov@mail.ru: Скажите, существуют ли такие программы, чтобы увеличить изображение без потери качества? И еще вопрос. Подскажите, пожалуйста, где можно скачать wdioler (Яндекс, увы, не помогает). Артур...

О: Уже давно придуман и формат файлов, и графические редакторы, которые позволяют увеличивать/уменьшать изображение без потери качества. Это так называемая «векторная графика». Об основных понятиях и отличиях векторной графики от более привычной растровой (точечной) можно подробнее прочитать, например, тут

<http://www.loiro.ru/tutor/05/01/stri/001.html>. Самые известные редакторы, работающие с «вектором», – это Corel Draw и Adobe Illustrator (не путать с Adobe Photoshop, редактором растровой графики). Есть еще масса платных и бесплатных программ и утилит для редактирования векторной графики – Macromedia FreeHand, OpenOffice Draw (<http://ru.openoffice.org/about-downloads.html>) и т.п. Что касается «звонилки» Wdioler, то она уже не поддерживается, на ее же основе, а также на базе других подобных утилит (Kitekat, EasyDialer, QuickDialer), сделан совместный проект – КрохаDialer (<http://kroxadialer.narod.ru>). КрохаDialer не только сумеет дозвониться до провайдера, но еще и выполнит функции антивируса, менеджера загрузок, почтового клиента и счетчика времени, проведенного в Интернете. Рекомендую пользоваться им.

**МЫ ЗНАЕМ О ЛУЧШИХ ИГРАХ ВСЕ!
...И ДАЖЕ ЧУТЬ БОЛЬШЕ**

ЧИТАЙТЕ В АПРЕЛЕ:

STAR WARS: KOTOR II

- Подробное руководство
- Карты всех миров
- Советы по прокачке персонажей
- Детальная информация обо всех героях

PLAYBOY: THE MANSION

- Советы по созданию XXX-журнала
- Уроки общения с фотомоделями
- Советы по обустройству особняка Playboy

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

- Тактические советы
- Описание всех противников
- Описание оружия

2 CD:

- Видеопрохождения игр номера
- Русскоязычная база кодов
- Прохождение Max Payne за час!



**«ПУТЕВОДИТЕЛЬ»
ЖУРНАЛ КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ
ДЛЯ ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

ЖУРНАЛ НЕОН

EXCLUSIVE ВЫПУСК 2004

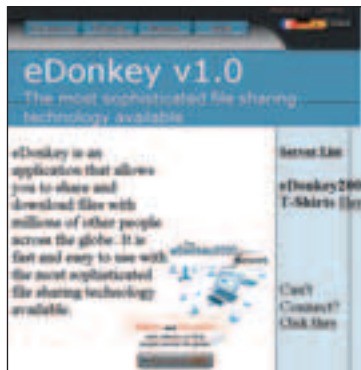
НЕОН



ЧИТАЙ
МУЗЫКУ!

ОНЛАЙН

СИ://BEGINNER.ОНЛАЙН/184/СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU



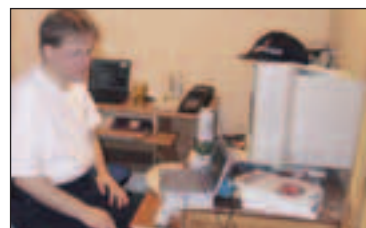
besplat_inet@mail.ru: Что за странные какие-то ссылки даны на файлы? У меня, при клике на такой линк, ничего не качается, а выскакивает ошибка «Не удастся отобразить страницу». Обычно ссылки начинаются с `http://` или `ftp://`, а эти с `ed2k://`, ничего не понимаю... Объясните, как скачать файл! Айдыс...

О: Ссылки вида `ed2k://...` представляют собой указатели на ресурсы (файлы, видео, музыка) файлообменной сети eDonkey2000 (<http://www.edonkey2000.com>). Чтобы такая ссылка работала, необходимо скачать и установить клиентскую программу. Сделать это можно как с официального сайта eDonkey2000, так и воспользоваться любым сторонним клиентом, совместимым с eDonkey2000 – Shareaza (<http://shareaza.sourceforge.net>), eMule (<http://www.emule-project.net>) и другими. После установки поддерживающего сеть клиента, нажатие на `ed2k`-ссылку вызовет не ошибку браузера, а запуск приложения, с помощью которого будет производиться загрузка файла.

elenapetr@libero.it: Меня просто замучил спам! Ежедневно приходится загружать по 60-80 писем, что с моей связью не очень-то просто (модем). Можно ли сделать так, чтобы спамеры отстали от моей почты? Лена...

О: Бороться со спамом можно, лишь поняв методы работы спамеров. Спамер обычно работает с двумя программами – роботом, собирающим по всей сети электронные адреса, и специальной программой, рассылающей письма по «спам-списку». Таким образом, нужно стараться, чтобы адрес вашей электронной почты не попал в спам-список. Для этого как можно реже «свистите» личный e-mail во всевозможных форумах, чатах и т.п. Лучшее указывать вместо знака @ сочетание символов @ (пишется вместе с «;»), например, `name@serv-`

`er.com` вместо `name@server.com`. Большинство современных браузеров корректно отображают такой адрес. Также неплохо иметь несколько почтовых ящиков, желательно на бесплатном сервере. Один ящик используйте для личной корреспонденции, переписки только со знакомыми и надежными людьми, второй лучше использовать для получения рассылок (если вы на них подписаны), а третий адрес можно давать всем подряд, писать его в форумах и чатах. Бороться со спамом на третьем ящике, таким образом, уже будет не нужно – всегда можно завести новый почтовый ящик на бесплатном сервере. Эти и другие советы эксперта по спаму Дмитрия Журавлева можно найти, например, на <http://www.znaikak.ru/spam.html>.



risa1@ukr.net: Играю в MMORPG на российском сервере. И вот беда – у меня лаги (задержка – нажал кнопку, и пока персонаж пойдет, проходит 2-5 секунд). Что интересно, спрашиваю других игроков – или лагов вообще нет, или они небольшие. Чем это может быть вызвано? Доступ в Интернет 128 Кбит/с, компьютер P4 2.4 ГГц, 256 Мбайт ОЗУ, видео – GF4 MX440. Олег...

О: Прежде всего, еще раз уточните, соответствует ли мощность компьютера требованиям игрушки при установленном уровне детализации/разрешения. Если с этим порядок, то причиной лагов может быть как неудачная связь с Интернетом, так и вирус/троян, поселившийся на компьютере. Для исключения первой причины попробуйте играть через другого провайдера. Для этого не требуется много времени и денег – достаточно попросить у друга приличный аналоговый модем и купить карточку экспресс-оплаты на минимальную сумму. Если связь не виновата, то обновите антивирус и выполните полную проверку системы. Еще одной причиной лагов может стать перегрузка самого игрового сервера, но в этом случае неудобства должны были бы испытывать все игроки. Так что, скорее всего, в неудаче виноват вирус или провайдер. ■

Вопросы принимаются на dolser@gameland.ru.

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор

* Постоянно обновляемый ассортимент

* Чем больше, тем дешевле!

ВЫБОР



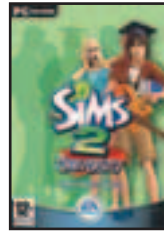
Sid Meier's Pirates Limited Edition

\$79.99



Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

\$55.99



The Sims 2: University

\$18.99



Dark Age of Camelot: Catacombs

\$59.99



Star Wars: Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords

\$83.99



Vampire: The Masquerade - Bloodlines

\$79.99



World of Warcraft

\$85.99



World of Warcraft 60 Day Pre-Paid Card

\$55.99



Final Fantasy XI: Chains of Promathia Expansion

\$55.99



EverQuest II DVD

\$79.99



Need for Speed Underground 2

\$22.99



Ultima Online: Samurai Empire

\$59.99

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574

www.gamepost.ru



Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru



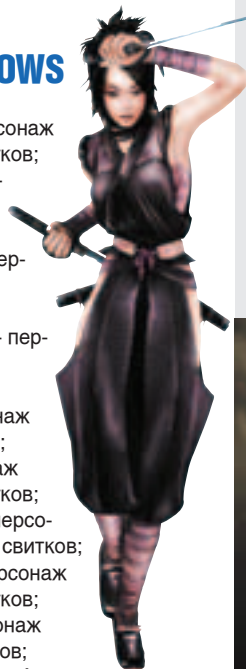
PLAYSTATION 2

[PS2] TENCHU: FATAL SHADOWS

Чтобы получить доступ к специальным возможностям персонажей, вам необходимо собрать определенное количество свитков.

- Arrow Block** – персонаж Ayame, 250 свитков;
- Cheetah Sprint** – персонаж Ayame, 150 свитков;
- Crescent Moon** – персонаж Ayame, 30 свитков;
- Crimson** – персонаж Rin, 200 Scrolls;
- Crimson Final** – персонаж Rin, 550 свитков;
- Death Drop** – персонаж Rin, 60 свитков;
- False Wall** – персонаж Ayame, 500 свитков;
- Fang Guard** – персонаж Rin, 10 свитков;
- Hawk Eye** – персонаж Ayame, 60 свитков;
- Inner Ear** – персонаж Ayame, 200 свитков;

- Long Claw** – персонаж Ayame, 300 свитков;
- Mimicry** – персонаж Rin, 500 свитков;
- Mind Control** – персонаж Ayame, 400 свитков;
- Numbing Strike** – персонаж Rin, 250 свитков;
- Shadow** – персонаж Rin, 300 свитков;
- Sniper** – персонаж Ayame, 350 свитков;
- Spider's Nest** – персонаж Ayame, 450 свитков;
- Swift Guard** – персонаж Ayame, 100 свитков;
- Wall Run** – персонаж Ayame, 10 свитков;
- Wrath** – персонаж Ayame, 550 свитков.



ЕЩЕ

▶ [PC] SIMS 2: UNIVERSITY

Во время игры нажмите клавиши **[CTRL]+[SHIFT]+[C]** и активируйте одну из команд: **Kaching** – получить \$1000; **boolProp** – возможность вращать объекты.

▶ [PS2] NANOBREAKER

Во время игры (не ставя игру на паузу) нажмите **▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, ⊗, ⊙** чтобы получить доступ к мини-игре.



▶ [PS2] BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

Скрытые режимы

- 1) Чтобы открыть режим старого кинофильма, пройдите игру на уровне Easy.
- 2) Пройдите игру на уровне сложности Normal, чтобы открыть режим бесконечного оружия.



[PC] STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Во время игры нажмите клавишу **[~]** (тильда) и вызовите консоль. В появившемся окне введите следующие читы: **Loaded** – получить все оружие и боеприпасы; **Ghost** – возможность проходить сквозь стены; **PlayersOnly** – «заморозить» противников; **AllAmmo** – получить 999 для всех видов оружия; **God** – режим бога; **Slomo x** – замедление времени (вместо «x» поставьте любую величину от 1 до 10); **Darman** – пропустить этап.



PLAYSTATION 2

[PS2] GRAN TURISMO 4

Чтобы открыть некоторые трассы, необходимо провести в игре определенное количество дней.

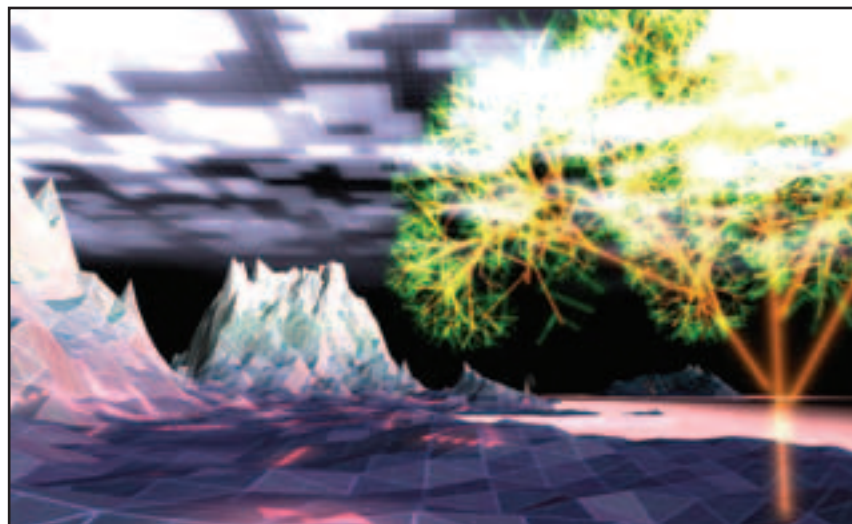
- Apricot Hill Raceway** – 169 дней;
- Autumn Ring** – 281 дней;
- Cathedral Rocks Trail** – 239 дней;
- Chamonix** – 309 дней;
- Circuit de la Sarthe 1** – 267 дней;
- Circuit de la Sarthe 2** – 351 день;
- Costa di Amalfi** – 253 дня;
- Cote d Azur** – 183 дня;
- Deep Forest Raceway** – 15 дней;
- Fuji Speedway 2005 F** – 323 дня;
- Fuji Speedway 2005 GT** – 141 день;
- Fuji Speedway 80s** – 43 дня;
- George V Paris** – 225 дней;

- Grand Valley Speedway** – 99 дней;
- Hong Kong** – 113 дней;
- Ice Arena** – 155 дней;
- Infineon Raceway Stock Car Course** – 309 дней;
- Opera Paris** – 29 дней;
- Special Stage Route 5** – 57 дней;
- Suzuka Circuit** – 71 день;
- Suzuka Circuit West Course** – 127 дней;
- Tahiti Maze** – 197 дней;
- Tsukuba Circuit Wet** – 33 дня;
- Twin Ring Motegi Road Course** – 211 дней;
- Twin Ring Motegi Road Course East Short** – 85 дней.



[PC] DARWINIA

В директории с игрой найдите файл preferences.txt и откройте его в любом текстовом редакторе. В строке User Profile добавьте строку **AccessAllAreas**. Измененная строка должна выглядеть следующим образом: **«UserProfile = AccessAllAreas»**. После того как вы сохраните изменения, появится доступ ко всем этапам.





[XBOX] MERCENARIES: PLAYGROUND OF DESTRUCTION

- ▶, ▼, ◀, ▲, ▲, ◀, ▼, ▶ – получить \$1000000;
- ▼, ▼, ▼, ▼, ▲, ◀, ▶ – открыть все оружие и предметы;
- ◀, ◀, ▶, ▶, ▼, ▼, ▲, ▲ – играть за Ace of Diamonds;
- ◀, ◀, ▶, ▶, ▲, ▲, ▼, ▼ – играть за Allied Pilot;
- ◀, ◀, ▶, ▶, ▲, ▲, ▼, ▼ – скин доктора;
- ◀, ◀, ▶, ▶, ▲, ▼, ▲, ▲ – играть за Хана Соло;
- ◀, ◀, ▶, ▶, ▲, ▲, ▼, ▼ – играть за Индиану Джонса;
- ◀, ◀, ▶, ▶, ▼, ▲, ▲, ▲ – играть за Josef;
- ◀, ◀, ▶, ▶, ▼, ▲, ▼, ▲ – играть за Mafia Heavy;
- ◀, ◀, ▶, ▶, ▼, ▼, ▼, ▼ – играть за NK Elite;
- ◀, ◀, ▶, ▶, ▼, ▼, ▼, ▼ – играть за Prisoner of War;
- ▶, ◀, ▶, ◀, ◀, ◀ – бесконечный боезапас;
- ▲, ▼, ▲, ▼, ◀, ◀ – бесконечное здоровье.



[PS2] CONSTANTINE

- R2, ◀, ▶, ◀, ◀, ▶, ◀, R2 – большие головы у монстров;
- ◀, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻ – режим больших пушек;
- L2, ◀, R2, ◀, ◻, ◻, ◻, ◻ – получить дробовик с бесконечным количеством патронов;
- ◀, ▶, ▶, ◀, ◀, ▶, ▶, ◀, ◻, ◻ – бесконечная энергия (soul energy);
- ▶, ◀, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◀, ◀ – бомбы со святой водой.



[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.



[XBOX] MVP BASEBALL 2005

1. **Маленькие игроки**
Чтобы сделать всех игроков лилипутами, создайте персонаж с одним из имен:
keegan paterson
jacob paterson

2. **Секретный режим**
Для активации секретного режима игры вам необходимо приобрести все Ballpark Upgrades.



[PC] THE PUNISHER

- Чтобы получить доступ ко всем этапам, оружие и режимам, введите в качестве названия профайла имя **V PIRATE**.
Чтобы открыть секретные костюмы, используйте в качестве профайла одно

- из следующих имен:
CEILINGFAN – костюм 2000 года;
WOODCHIPPER – костюм 1990 года;
NAILGUN – костюм 1980 года.



EASTER EGGS

HALO

1. **Для самых наблюдательных**
Это пасхальное яйцо находится элементарно. Выберите в главном меню опцию «Multiplayer» и наведите мышь на пункт «Edit gametypes». Справа появится главный герой, рядом – множество мелких подписей. В компьютерной версии даже в разрешении 1600x1280 подписи неразборчивы. Говорят, что в версии для X-Box и на хороших телевизорах люди понимали их и даже находили приколы (основанные на фразах Master Chief). Например: «All your base are belong to us», «Sometimes I give myself the creeps».

2. Секретная концовка

На сложности Legendary немного удлинит последний ролик. Чтобы его увидеть, надо либо пройти всю игру на максимальной сложности, либо запустить при этих



установках только последний уровень. Нам кажется, это более разумно.

3. Смотреть по сторонам!

После того как кораблю не удастся подобрать вас, появится вторая цель. Когда до этой цели останется 915 метров, взгляните на правую стену – там должен быть открытый проход. Через него вы попадете в узкий коридорчик с горящими стенами (он еще и позволяет прилично срезать

путь). От коридора есть заваленное трупами монстров и разным хламом ответвление, ведущее в тупик. Там стоит монстр и вслух рассуждает, как хорошо ему будет, когда он вернется домой. Еще один секрет находится чуть дальше (когда Кортана заранее сообщает о том, что впереди будет большой пролом и рекомендует набрать максимальную скорость). Так вот, чтобы увидеть секрет, перед самым обрывом чуть поверните машину влево и вправо. Герой вылетит на толстые балки, проходящие над тем местом, куда вы должны были попасть, если бы прыгали прямо. Вообще это довольно сложный маневр, с первого раза он не у всех получается. Если вы пройдете по балкам дальше, то сможете увидеть небольшую площадку, на которую можно спрыгнуть. От нее отходят два темных маленьких тупичка. Посветите фонариком на стены, вы увидите написанное кровью слово «REX». Это ник одного из создателей игры.



Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, пусть все тайное станет явным!

Автор:
Игорь Бугаенко
biologin@nm.ru



Guilty Gear XX #Reload

Курс молодого бойца, часть 2.

Преимущества постоянного давления

Все серии атак рано или поздно заканчиваются. Противник либо очнется и поставит блок, либо выйдет за пределы досягаемости, либо будет сбит с ног. Последнее, как правило, наносит меньший урон его здоровью, но надежнее с точки зрения продолжения боя, ибо за то время, пока он будет вставать, вы можете создать ему наиболее неблагоприятные условия. Если у персонажа есть возможность атаковать встающего оппонента, оставаясь при этом вне зоны его досягаемости (например, кинув в него что-нибудь вроде молнии), это очень хорошо, так как позволит вам начать атаку сначала и, если повезет, повторить этот «цикл» заново.

В прошлый раз мы познакомились с основами боевой системы Guilty Gear XX #Reload. Сегодня начнем рассказ о персонажах этой игры, поведаем об их достоинствах и недостатках, чтобы вы могли выбрать себе наиболее подходящего по характеру и стилю или просто составили более полное представление об игре.

ANJI MITO

Японец, странствующий по свету в поисках чего-то, неизвестного никому, кроме него самого. В бою применяет веера. Очень быстро передвигается и прыгает, способен не прекращая удар, блокировать



приемы оппонента и контратаковать. Второй удар его «бабочки» (Shitsu – вниз, вперед, Punch) необходимо блокировать стоя, и если в это время правильно выполнить нижнюю атаку, то один из ударов гарантированно попадет. После этого можно сбить врага с ног подсечкой, и опять выполнить «бабочку». Таким образом, сильными сторонами Анji являются возможность проводить неблокируемые комбинации, высокая скорость передвижения и возможность контратаковать, а недостатками – не очень сильные атаки и отсутствие хорошей игры с варьированием нижних и верхних ударов.

AXL LOW

Этот парень вооружен двумя серпами, соединенными цепью (kusarigama). В его биографии сказано, что в XX веке, откуда он родом, он побеждал даже оппонентов с огне-

стрельным оружием. Вполне вероятно – очень длинная цепь дает ему возможность контролировать почти все поле боя. Большой ассортимент дистанционных атак (Punch – вниз+Slash; Rensengeki – зажать назад, а затем сделать вперед+Slash, вперед+Kick) позволяет ему держать противника на расстоянии. Если же оппонент подобрался поближе, его атаку можно поймать в одну из защитных стоек (вниз, назад, Punch или Kick), либо попытаться перейти в контратаку Bentengari, а затем Axl Bomber (вперед, вниз, вперед, Slash, вперед, вниз, вперед, Heavy Slash).



В ближнем бою вариантов действий остается гораздо меньше. Поэтому большинство геймеров, выбравших этого героя, держат оппонентов на расстоянии, дожидаясь ошибки и пытаются поднять в воздух для выполнения Axl Bomber.

BAIKEN

Однорукая и одноглазая женщина-самурай. Впрочем, это не делает ее слабой. С катаной она управляется одной рукой, а вторую заменяет крюк на цепи. Последним она может подтаскивать к себе противников (назад, вниз, вперед, Heavy Slash). Сильная сторона Baiken – ближний бой. Она способна с подсечки поднимать противника в воздух (вниз+Dust, вниз, вперед, Kick – и противник летит), где его ожидает цикл на FRC Dust и много-много боли. Она может прерывать нападение противника контратаками (из блока назад, вниз, Slash или Punch) или



уходить из-под атаки (назад, вниз, Kick).

Очень сильный боец, ее недостатком можно назвать некоторую предсказуемость – нет достаточного количества вариантов атак.

BRIDGET

Для начала – это мальчик, а не девочка. Не углубляясь в сюжетные дебри, скажу, что так исторически сложилось. Нестандартность парня усугубляется тем, что в качестве оружия он использует йо-йо. То есть шарик на резинке. О том, кто в шарике живет, вы узнаете чуть позже, а пока перейдем к боевому стилю.

Heavy Slash у Bridget'a не является атакой, он управляет йо-йо. Сначала шарик можно выбросить в любом направлении (направление+Heavy Slash), а потом выбрать один из четырех спецприемов. Bridget неплохо умеет прессинговать, не давая упавшему оппоненту встать и убежать или атаковать. Вставать, как правило, приходится с блоком, чтобы не оказаться ударенным плюшевым медведем (обитателем йо-йо). Пока вы защищаетесь от медведя (или пытаетесь от него отбиться), его хозяин наседает на вас быстрыми атаками, в которых чередуются верхние и нижние удары. У йо-йо достаточно большой радиус действия, и чтобы выбраться из-под этой череды атак, нужен по крайней мере некоторый опыт. А первая же пропущенная атака заканчивается подсечкой, и все начинается сначала.

Проблем у Bridget две. Первая – в том, что привыкнув к его атакам,



начинаешь обнаруживать моменты, когда можно безопасно контратаковать. И потому он должен все время менять схему атаки и запутывать противника. А вторая – что хорошо умея навязывать свою игру, Bridget не может ломать чужую. Если оппонент умело удерживает его на расстоянии или, наоборот, атакует, не давая возможности выбросить йо-йо, Bridget'у остается только блокировать или рисковать, пытаясь отбиться с помощью приема Starship (вперед, вниз, вперед, Punch).

CHIPP ZANUFF

Бывший наркодилер, порвавший связи с мафией и избравший путь ниндзя. Отличается чрезвычайно большой скоростью и не меньшим самомнением. Оружие – короткий клинок на запястье. Chipp – самый быстрый персонаж игры. Способность прыгать три раза подряд, четыре разных телепортации и невидимость – казалось бы, вполне достойный арсенал. К сожалению, все это не компенсирует его чрезвычайно хлипкую конституцию. Самый слабозащищенный персонаж игры, при неумелом использовании Chipp умирает очень быстро. Крайне малый радиус действия и отсутствие каких-либо защитных приемов делают сложным постоянный ближний бой. Остается играть в «ударил-убежал», что требует огромного терпения и сосре-



доточенности. Немного неожиданно, но факт – один из самых слабых персонажей в Guilty Gear XX #Reload.

DIZZY

Эта девочка с двумя крыльями – одна из тех самых Gear, упоминающихся в названии игры. Более того, многие считают, что она Guilty, то бишь виновна, и всячески стараются уничтожить. Что же может противопоставить им это хрупкое создание трех лет от роду? Конечно, сильную магию!

Шутки шутками, но магия Dizzy и вправду сильна. Ледяные рыбы, ледяные стрелы и ледяные же колонны хорошо помогают сначала держать противника на расстоянии, а потом и перейти в наступление. Высокая мобильность (она умеет два раза выполнять Dash в воздухе) и неплохая скорость делают ее серьезным соперником. А возможность выполнять FRC для ледяной колонны (вниз, вперед, Heavy Slash, FRC) позволяет нанести немалый вред оппоненту.



Нельзя не упомянуть про Gamma Ray, один из двух Overdrive в игре, требующих 100% линейки tension. Он практически гарантированно убивает оппонента при попадании. Слабость та же, что и у других любителей держаться подальше, – если оппонент подобрался близко, а никакого прикрытия (то есть рыбы) нет, то Dizzy придется туго.

EDDIE

Однажды наемный убийца Zato пожертвовал зрением ради контроля над собственной тенью. Получив в свое распоряжение такую силу, он быстро занял место главы Синдиката, но цена, которую ему пришлось заплатить, оказалась слишком велика. Обретшая сознание тень захватила тело Zato, и имя нового монстра – Eddie. Благодаря возможности управлять и человеческим телом, и тенью, Eddie является одним из самых сильных бойцов в GG XX #Reload. Вызвав тень (вниз, вперед, Punch / Kick /



Slash / Heavy Slash), вы получаете в свое распоряжение «второго персонажа», в паре с которым можно безопасно атаковать встающего оппонента (Kick, а пока тень атакует, бег вперед, Kick, Slash), проводить одновременно атаки верхом и низом (Dust-тень+Kick) и многое другое. Все это, в сочетании с сильными атаками, возможностью парить в воздухе и ненадолго уходить под землю, делает Eddie одним из лучших персонажей игры.

FAUST

Этот весьма оригинального вида добрый доктор никогда не расстанется с двухметровым скальпелем. Полагаю, вы уже догадались, что этот «инструмент» он применяет не только в операционной. Большой рост делает его отличным персонажем для любителей дистанционной игры. Его удары вроде Slash или Kick имеют большой радиус действия, а последний отлично работает против прыгучих оппонентов. Хорош ассортимент дистанционных атак (например, назад, вниз, вперед, Kick с последующим продолжением), есть различные виды телепортации. Также осложняют жизнь противнику выбрасывание на поле боя случайных предметов (среди которых – пончики для восстановления жизни, бомбы и молотки) и возможность кинуть из воздуха взрывпакет (вниз, назад, Punch). В целом, Faust достаточно сильный персонаж, однако некоторая его



Cancelling

Все атаки в любом файтинге состоят из замаха, активной фазы и «восстановления», когда персонаж уже закончил удар и возвращается в нейтральное положение. За пропуск кадров с этим восстановлением (называемым иногда «анимацией отката») идет вечная борьба геймеров с игрой, ведь это позволяет быстрее начать новую атаку и сохранить инициативу. В GGXX #Reload одним из способов сделать это является нажатие в нужный момент трех кнопок атаки (например, Punch+Kick+Slash). Ваш персонаж потратит половину запаса tension-энергии, но мгновенно вернется в нейтральное положение. Такой финт называется Roman Cancel, или RC. А некоторые атаки обладают отдельными кадрами, в которых такая отмена будет стоить 25%, а не 50% линейки tension. Это False Roman Cancel, или «синий RC». Практика показывает, что в начале знакомства с игрой люди предпочитают тратить tension только на Overdrive, но со временем оказывается, что FRC – гораздо более полезная техника, хотя и несравненно более сложная.

Полезные ресурсы

Естественно, на страницах журнала мы не можем рассказать вам об игре все. Поэтому рекомендуем воспользоваться ресурсами из Сети. Например, сюжет и биография персонажей обитают на сайте <http://www.guiltygear.ru>. Техническая информация о боевой системе и список всех приемов находятся на <http://www.gamecom-bos.com/games/ggxx>. Наконец, можно зайти на классический <http://www.gamefaqs.com>, где имеется множество справочных материалов для начинающих файтеров. Последние два сайта, естественно, содержат информацию исключительно на английском, однако разобраться в ней можно и при минимальном знании языка – достаточно быть знакомым с терминологией игры.

«несуразность» и необходимость пересматривать свою тактику в зависимости от выпавшего предмета не позволяют рекомендовать его новичкам.

I-NO

Очень грубая и невежливая тетя. Обожает свою гитару, презирает мужчин, женщин... да и вообще почти всех, кроме себя самой. О целях ее ничего не известно, хотя именно она является инициатором происходящих в GG XX #Reload событий. В игре I-no отличается от прочих персонажей прежде всего своим бегом. Дело в том, что она буквально парит в воздухе и бежит не по горизонтали, а вверх, под углом в 30 градусов. Для тех, кто еще не догадался, что это дает, напомним, что все атаки с воздуха необходимо блокировать стоя. И тут есть где разгуляться любителям чередовать нижние и верхние удары. Начав атаку в воздухе, она может продолжить ее в воздушный Dust, а затем применить свой воздушный Overdrive (вниз, вперед, вниз, назад, Slash). Но хитрость в том, что в любой момент



этой цепочки она может прервать ее, внезапно приземлиться и начать атаковать нижними атаками... или попытаться бросить оппонента. Чтобы все это заблокировать, требуется недюжинная реакция, и оппоненту будет нелегко, особенно если перед началом такого прессинга бросить в него «нотой» (вниз, назад, Punch).

В целом очень сильный персонаж, но очень сложный технически и требующий очень аккуратной игры под защитой «ноты».

JAM KURADOBERI

Китайская повариха, большая любительница кунг-фу. Ради того, чтобы открыть свой ресторанный бизнес, готова извести всех врагов в пределах досягаемости. В GG XX #Reload возможности Jam сильно возросли. Большое количество быстрых и мощных атак, заряжаемые (теперь – за разумное время)



спецприемы, быстрое передвижение и множество вариантов для чередования нижних и верхних ударов. Один из спецприемов (назад и вперед в тот момент, когда вас атакуют) позволяет парировать любую (не нижнюю) атаку, после чего можно смело переходить в контрнаступление. Очень сильные атаки в воздухе, возможность выполнить FRC для броска, чтобы затем продолжить нападение все в том же воздухе... А в традиционной рубрике «критика» у нас пусто. Jam однозначно входит в число самых сильных персонажей игры (вместе с Eddie, о котором мы уже говорили, и Slayer, о котором еще будем).

JOHNNY

Робин Гуд. Пижон. Бабник. Капитан воздушного пиратского корабля (да, команда корабля состоит из женщин). Дерется мечом, причем в том же стиле «lai», что и Baiken, – постоянно вынимая его из ножен и засовывая обратно. Со времен GG XX для Johnny многое изменилось. Один из сильнейших тогда бойцов, он подвергся суровому обрезанию своих способностей. В результате лишился многих связей, построенных на Ensegna (в воздухе назад, вниз, вперед, Heavy Slash), но приобрел некоторые новые способности. Так или иначе, обладая неплохим радиусом действия, Johnny может нанести серьезные повреждения любому, кто подвернется под его меч. Его монет-



ки (вниз, вперед, Heavy Slash) при попадании по противнику «прокачивают» его Mist Finer (вниз, вперед, Punch / Kick / Slash), а туман (вниз, назад, Punch) делает Mist Finer неблокируемым.

Проблема Johnny в том, что все его атаки, в общем-то, очевидны знакомому с ним оппоненту и могут быть достаточно легко заблокированы. Очень стильный, но уже не очень сильный персонаж.

KY KISKE

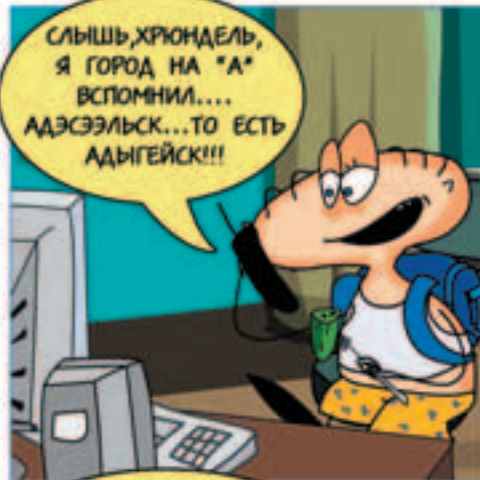
Юному и харизматичному капитану Священного Ордена, посвятившему свою недолгую жизнь борьбе с Gear, явно недостает возможности непредвзято взглянуть на мир. Для него люди – это добро, а Gear – зло, которое нужно уничтожить. И только недавние события, связанные с обнаружением Dizzy, заставляют его задуматься о правильности такого подхода. В бою Ку (читается: «Кай») полагается на меч под названием Furaiken, дающий ему власть над магией молнии. Этими самыми молниями он может успешно отгонять оппонента (вниз,



вперед, Slash) или прессинговать встающего оппонента (вниз, вперед, Heavy Slash). Последний вариант архиполезен, так как дает вам множество опций различных атак верхом (например – вниз, назад, Kick) и низом (например Kick или вниз, вперед, Kick).

Ку способен долгое время держать оппонента в блоке и хорошо контролирует поля боя. К сожалению, у него нет ни гарантированного способа пробить защиту оппонента, ни сильных связей, не требующих предварительной подготовки. С другой стороны, им можно довольно быстро научиться играть на приличном уровне и он вполне годится как для знакомства с игрой, так и для турнирных выступлений.

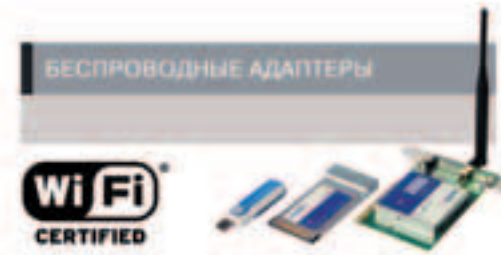
На сегодня все. Позади двенадцать персонажей, впереди – еще девять и два бонусных. До следующего раза. ■



Офигительный
коннект
Супершустрый
Интернет

МОДЕМЫ

ADSL



ADSL-модемы ZyXEL идеально подойдут для вашего дома. Четыре модели позволяют подобрать оптимальное решение любой задачи - от высокоскоростного подключения одного компьютера до готовой беспроводной сети с постоянным подключением к Интернету.

- Всегда свободный телефон
- Постоянное и надежное соединение
- Простая и быстрая установка
- Высокий уровень защиты данных
- Высочайшая скорость подключения к Интернету - до 24 Мбит/с
- Все услуги связи по одной телефонной линии

Новые приключения Маша, Хрюндель и Лохматого можно увидеть по адресу:

OMNI.ZyXEL.RU



Звоните прямо сейчас: 500-0304
www.computemarket.ru

ДВУЯДЕРНЫЕ ПРОЦЕССОРЫ – В МАССЫ!

Лучше чем Hyper Threading!?

Согласно планам компании Intel, следующее поколение процессоров получит название Pentium D. Главным нововведением станет реализация двуядерной архитектуры в сегменте бытовых компьютеров. На одном кристалле разместят два физических разделенных ядра, что позволит значительно увеличить мультимедийные возможности. По словам представителей компании, новая концепция от Intel предполагает одновременное многоцелевое использование ПК. Например, родители смогут в своей комнате смотреть фильм, транслируемый с помощью беспроводной связи, в то время как их дети на том же компьютере будут играть или делать уроки. «Экстремальную» версию двуядерного процессора назвали Pentium Extreme Edition. Частоты и номера линеек Pentium D и Pentium EE сделают одинаковыми, но последняя будет обладать поддержкой Hyper-Threading в четыре потока. Стоит отметить, что процессоры, аналогичные Pentium D, собирается выпустить и AMD, поэтому разработчики уже сейчас готовятся оптимизировать свои игры и программы для работы на двуядерных системах. Специально для этих новинок будет выпущено очередное семейство системных чипсетов: Intel 945G Express (интегрированный), Intel 945P (обычный) и Intel 955X Express (специально для Pentium Extreme Edition). В массовой продаже Pentium D должен появиться уже в первой половине 2005 года. ■



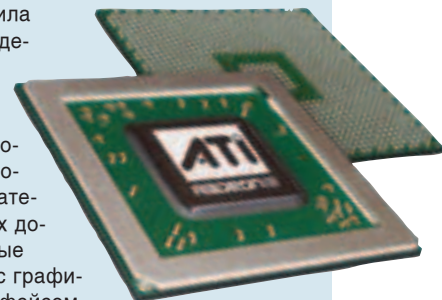
TOSHIBA В КНИГЕ РЕКОРДОВ ГИННЕСА

Перспективные разработки компании Toshiba в области переработки метанола были занесены в Книгу Рекордов Гиннеса. Топливные элементы DMFC (Direct Methanol Fuel Cell) признаны самыми компактными в своем классе. Размеры этой пластинки составляют всего лишь 22x56x9,1 мм, а вес – 8,5 грамм. Устройство включает в себя миниатюрную систему переработки и «топливный бак» объемом 2 мл. По оценкам специалистов, на текущей стадии развития новая технология способна увеличить время автономной работы ноутбуков, MP3-плееров, фотоаппаратов минимум в 2-3 раза. В самом ближайшем будущем Toshiba, как один из крупнейших производителей мобильных систем и различного цифрового оборудования, намерена применить свои новые разработки на практике. ■



AGP ЖИЛ, ЖИВ И БУДЕТ ЖИТЬ

Канадская компания ATI представила две новые видеоплаты с интерфейсом AGP, что не может не радовать. Ведь процент пользователей, имеющих довольно мощные компьютеры с графическим интерфейсом AGP, еще очень велик. Модель под названием Radeon X850XT AGP построена на чипе R481, представляющей собой немного модифицированную версию выпущенного ранее R480. Одним из отличий новой платы является интегрированная поддержка шины AGP-интерфейса без применения каких-либо мостов PCI Express-AGP. Напомним, что R480 предназначался исключительно для использования под PCI Express. Тактовые частоты карты остались прежними. Второй новинкой является Radeon X800XL, модель среднего ценового диапазона, основанная на чипе R430. В этом случае поддержка шины AGP реализована с помощью специального моста, что теоретически может негативно повлиять на производительность карты. В ближайшем будущем мы обязательно проведем сравнение возможностей AGP и PCI Express версий видеоплат, и, естественно, опубликуем соответствующий тест. ■



СМТЕСН ВЕЗЕТ MP3-ПЛЕЕРЫ В РОССИЮ

В скором времени на российский рынок выйдет еще один производитель MP3-плееров – компания smTECH. Дистрибьюторское подразделение концерна «Белый Ветер» заключило с этой фирмой эксклюзивное соглашение. Первой будет представлена модель цифрового аудиоплеера LiveMusic CA-F200. При размерах всего 56x24x25 мм плеер обладает полной функциональностью современных MP3-проигрывателей: поддержка форматов MP3/WMA/ASF, FM-радио, диктофон, USB-drive (без установки драйверов), интерфейс USB 2.0, 7 цветов подсветки экрана. Новинка снабжена ударопрочным алюминиевым корпусом, при этом ее вес составляет всего 30 грамм. Модель CA-F200 обладает рекордно низким энергопотреблением – от одной батарейки AA гаджет способен воспроизводить музыку в течение 50 часов. Гарантийную и послегарантийную поддержку осуществляет сеть сервисных центров «В-Сервис», имеющая филиалы во всех регионах России. Устройство поступит в розничную продажу весной 2005 года. Примерные розничные цены на модификации 128 Мбайт, 256 Мбайт, 512 Мбайт и 1 Гбайт составляют соответственно \$88, \$110, \$150, \$200. ■



DDR SDRAM – КОЛЛЕКЦИОННЫЙ ВАРИАНТ?

Позиции памяти стандарта DDR SDRAM еще довольно сильны, но понемногу господство на рынке начинает захватывать ее преемник, более совершенная и перспективная разработка – DDR2. Однако многие фирмы, производящие модели для любителей экстремального разгона и сделавшие на этом бизнесе неплохие деньги, терять этот участок рынка не собираются. Если сегодня в продаже в основном представлены планки DDR2 с частотой 533 МГц (и лишь в скором времени ожидается массовое появление 667 МГц модулей), то одна из авторитетнейших «оверклокерских» компаний – OCZ Technology – выпустила ограниченную серию DDR SDRAM планок, работающих на частоте 600 МГц! Кроме того, в линейку под названием OCZ PC-4800 EL Platinum Limited Edition войдут только специально отобранные чипы, стабильно живущие на «таймингах» CL 2.5-4-4-10, что является практически рекордным достижением для такой частоты. Розничные цены на новинки пока неизвестны, но можно с уверенностью сказать, что их цена будет в лучшем случае в два раза выше, чем стоимость стандартных 400 МГц модулей DDR SDRAM. ■



ЯРКИЕ НОУТБУКИ ОТ BENQ

Мониторы, камеры, оптические приводы... дошла очередь и до мобильных компьютеров



Компания BenQ объявила о выпуске на российский рынок линейки ноутбуков Joybook. В первую очередь новинки интересны тем, что BenQ, являясь крупным производителем жидкокристаллических мониторов, наибольшее внимание уделила именно качеству ЖК-экрана мобильных компьютеров. К слову, 14-дюймовая модель Joybook 7000 оснащена широкоформатной матрицей с технологией BenQ Ultra Brilliant Multimedia Experience и покрытием DBEF, улучшающим яркость дисплея. Этот светочувствительный материал делает изображение на экране более ярким при любых условиях освещения. Модель весьма компактна, весит всего 2 кг. Линейку представляют также ультрапортативная 12-дюймовая версия Joybook 6000 с увеличенным временем автономной работы и мощная Joybook 5100 со встроенным графическим адаптером ATI Mobility Radeon 9700. С более подробной информацией о ноутбуках BenQ, включая точные технические характеристики и цены, мы познакомим вас позднее. ■

ASUS ПОМОЖЕТ СОЗДАТЬ БЕСШУМНЫЙ ПК

Не секрет, что основным источником шума в современном компьютере является кулер процессора. Даже самые тихие из них вращаются со скоростью 1500-2000 об/мин, что, хотя и делает работу на ПК относительно комфортной, проблемы не решает.

Создать недорогой, но абсолютно тихий системный блок можно с помощью мобильного процессора. Например, младшим версиям Intel Pentium M вполне хватает громоздкого, но «молчаливого» радиатора. Сами чипы сравнительно недороги и довольно часто встречаются в розничной продаже. Гораздо сложнее найти соответствующую материнскую плату. На помощь в решении этой проблемы пришла компания ASUS, выпустившая специальный переходник — Upgrade Kit CT-479. Он позволяет устанавливать мобильные процессоры Pentium M/Celeron M (в форм-факторе Socket 479) в любые системные платы с разъемом Socket 478. Достаточно лишь вставить сам чип в переходник, а его, в свою очередь, установить в процессорный разъем на материнской плате. Точная розничная цена новинки пока не называется, но можно предположить, что она составит не более \$10-15. Учитывая то, что вполне функциональную плату с разъемом Socket 478 можно легко найти за \$50, экономия по сравнению с продвинутыми вариантами карт специально для чипов Socket 479 получается более чем существенная: цена последних зачастую превышает несколько сотен долларов. ■



S3 ВЫХОДИТ ИЗ СПЯЧКИ

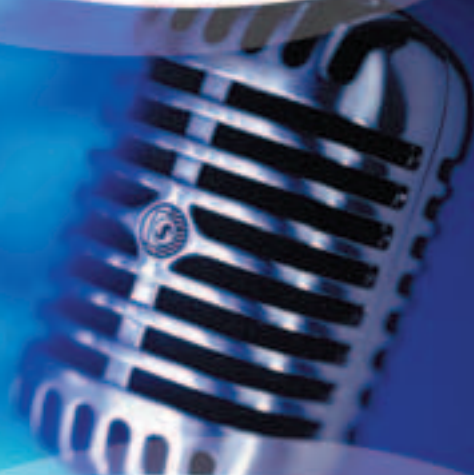
В очередной раз заявила о «почти полной готовности» своих видеочипов известная в прошлом компания S3. В сотрудничестве с VIA Technologies, крупным производителем системных чипсетов для процессоров Intel и AMD, она разработала новый графический адаптер. GammaChrome — так окрестили новинку — должен в скором времени появиться на рынке, причем сразу в нескольких вариациях, от сравнительно недорогих решений до моделей класса Hi-End. Первым в этой серии планируется выпустить GammaChrome S18, который отличает невысокое энергопотребление при неплохих тактовых частотах чипа (500 МГц) и памяти (450 МГц). Диапазон цен на новинки от S3 составит, предположительно, \$120 — \$150. Основным соперником представители компании объявили Radeon X600. ■



Почувствуй
звучание!

Вместе с

Genius



- Эффектный внешний вид.
- Чистый, наполненный звук.
- Целая аудиосистема для музыки, игр, фильмов.

Сеть магазинов в Москве
Звоните прямо сейчас:

(095) 500-0304

www.computemarket.ru

Юрий «Voron» Левандовский /voron@gameland.ru/

Topway Soccer Arena

Подсчитать количество экзотических контроллеров для консолей попросту невозможно. Правда, «приживаются» только самые удобные и простые в использовании. Для гонок лучше всего подходит руль, а для платформеров – оригинальный геймпад Dual Shock 2 от Sony. Компания Topway и ее российский дистрибьютор, компания «Медиахауз», предлагают нам новый контроллер Soccer Arena для игры в виртуальный футбол. Попробуем разобраться в этом устройстве.

Плюсы:

- Коврик сделан из качественного материала;
- Подходит для всех игр на PS2 и PS one;
- Отличный аксессуар для активного отдыха.

КОМНАТНЫЙ ФУТБОЛ

Очередной аксессуар для PlayStation 2 представляет собой коврик солидных размеров с разметкой под футбольный мяч и два датчика, крепящихся на руки. У коврика есть чувствительные к нажатиям зоны (всего двенадцать), каждая из которых исполняет роль какой-либо кнопки на джойстике. Точнее, здесь вы найдете все стрелки – **вперед, назад** (этих аж две штуки), **▶, ◀**, а также кнопки **Start**, **SELECT**, **L1**, **L2**, **R1**, **R2** и **▲**. Вся конструкция здорово похожа на знаменитый коврик для игры в Dance Dance Revolution. За стрелки отвечают огромные шестигольники, а остальные кнопки располагаются по краям коврика – это можно разглядеть на фотографии. Датчики, одевающиеся на руки, отвечают за кнопки **⊗** и **⊙**. Работа всей этой хитрой системы проста до безобразия. Кнопки срабатывают от прикосновения, датчики же нужно как следует потрясти, что не слишком удобно. Да и вообще, где это разработчики видели, чтобы в футбол играли руками. Впрочем, не будем придираться, а перейдем к тестированию.

Нужно отметить, что поверхность у коврика сделана из очень хорошего, нескользящего материала, так что прыгать на нем одно удовольствие. А вот датчики для рук изготовлены из недорогого пластика. После их активного использования (не забыли, что придется хорошенько потрясти запястья?) руки в местах креплений начинают уставать, а ремни на липучках натирать.

Играть с помощью этого коврика можно не только в футбол, но и вообще в любые игры на PS one и PS2, так как он, по сути, является обычным консольным контроллером. Я попробовал несколько различных игр и могу ответственно заявить, что футбол не самый удачный жанр для применения Topway Soccer Arena. Во-первых, как вы уже, наверное, заметили, в системе отсутствует кнопка **○**, а во многих футбольных симуляторах она отвечает за удар по воротам! Это существенный недостаток, так как, например, в This Is Football управление нельзя перестраивать. Во-вторых, зоны, соответствующие шифтам, очень маленькие по размерам в отличие от тех же стрелок. В результате бегать с ускорением (эта функция «вешается» на один из шифтов) не очень удобно – ноги в прямом смысле заплетаются и прижимать Run проблематично. Плюс ко всему вам не удастся пофитнить: аналоговых рычажков в коврике, сами понимаете, не предусмотрено. Да и силу удара контролировать нельзя: датчик на руке – не кнопка, нажать на него в течение какого-то времени невозможно. Тут уместно вспомнить, что Topway Soccer Arena позиционируется как фитнес-коврик. Разработчики и не ставили перед собой задачу упростить жизнь геймерам, скорее, они



Те самые датчики для рук. На них вы можете найти кнопку «включения-выключения» и красный светодиод, показывающий их работоспособность.

хотели создать забавное устройство для активного отдыха. И это им удалось. За полчаса игры в футбол с вас семь потов сойдет.

Впрочем, я нашел более удачный вариант использования этого аксессуара. Думаєте, запустил Dance Dance Revolution и начал скакать по стрелкам? Нет. Это, конечно, осуществимо, но слишком уж банально. Мой выбор – Gran Turismo. **⊙** и **⊗** на датчиках соответствуют функциям тормоза и газа в «Туризме». Автогонки превращаются в лыжные забеги с характерным размахиванием руками и переваливанием с одной ноги на другую. Уверяю, после трех кругов на Nissan 350Z ваши конечности будут гудеть, как после посещения фитнес-центра! Как видите, использование этого коврика ничем не

ограничено. При желании с помощью Topway Soccer Arena можно запросто рубиться в Devil May Cry или Virtua Fighter...

Выводы

«Новый» аксессуар оказался давно знакомым ковриком от Dance Dance Revolution, но с несколькими расширенными возможностями. Играть с его помощью можно хоть в футбол, хоть в баскетбол, хоть в гоночные симуляторы. Несмотря на ряд недостатков Topway Soccer Arena довольно удачно совмещает казалось бы несовместимые понятия – фитнес и видеоигры. Поэтому всем, кто проводит дни и ночи напролет за своей консолью и даже не думает делать зарядку по утрам, рекомендую приобрести сие чудо для общефизического развития. ■

Минусы:

- Не предусмотрена кнопка **○**;
- Не слишком удобные датчики на руках;
- Толком поиграть в футбол у вас не получится.



Как видите, коврик стилизован под мяч, поэтому кнопка backward две штуки. Маленькие зеленые овалы рядом с кнопкой forward – это start и select.

«DVD Эксперт» ВСЕ О ДОМАШНЕМ КИНОТЕАТРЕ



В АПРЕЛЬСКОМ НОМЕРЕ:

- Создание домашнего кинозала на любой кошелек
- Нюансы в эксплуатации плазменной технологии: факты и мифы
- Инсталляция: эксклюзивное интервью
- Самые последние и интересные модели AV-рынка: сравнительные тесты
- Два мегатеста: плазменные телевизоры и AV-усилители, ресиверы, процессоры

Каждый номер
с фильмом
на DVD,
отобранным
для вас
настоящими
киноманами!



ASUS Extreme AX850XT Platinum Edition

На улице любителей производительного и качественного «железа» снова праздник: компания ASUS выпустила свою вариацию элитной видеокарты на базе сильнейшего графического чипа ATI R480. Представляем нашу гостью – модель Extreme AX850XT Platinum, в основе которой лежит одна из последних разработок канадской компании – Radeon X850XT.

Тестовый стенд
Процессор: Intel Pentium 4 550 (3,4 ГГц, Prescott)
Материнская плата: ASUS P5GD1 (Intel i915P)
Память: 2x512 Мбайт DDR400 Hyundai/ Hynix Original
Контрастность: 450:1
Блок питания: 420 Вт PowerMan Pro
Жесткий диск: Seagate 3200822AS
Драйвера: ATI Catalyst 5.2

Технические характеристики
Ядро: ATI R480
Количество пиксельных конвейеров: 16
Шина памяти, бит: 256
Объем памяти, Мбайт: 256
Частота ядра, МГц: 540
Частота памяти, МГц: 587 (1175)
Тип памяти: GDDR-3
Латентность памяти, нс: 1.6
Техпроцесс ядра, мкм: 0.13 low-k
VIVO: есть
Выходы: DVI, DVI, VIVO
ПО в комплекте: Xpand Rally, Joint Operations: Turphoon Rising, ASUS DVD XP, ASUS Medi@Show SE 2.0, ASUS PowerDirector 3

Комплектация устройства вызывает неподдельный интерес. В коробке вместе с акселератором обнаружилась уйма переходников на все случаи жизни, видеокабели, а также достойный набор софта. Вы найдете набор драйверов, игры Joint Operations: Turphoon Rising и Xpand Rally, плеер ASUS DVD XP, ПО для работы с мультимедиа ASUS Medi@Show SE 2.0 и ASUS PowerDirector 3, причем все это великолепии находилось в красивом черно-сером CD-боксе, стилизованном под летающую тарелку. Внешний вид платы не отличается от аналогов, а система охлаждения является копией оригинальной конструкции от ATI. Надо сказать, что в процессе запуска системы уровень шума неприятно удивил, но буквально через несколько мгновений стало почти совсем тихо. Дело в том, что кулер обладает способностью динамически менять скорость вращения вентилятора, подстраиваясь под текущую нагрузку на ядро и «просыпаясь» лишь в тяжелых игровых приложениях. Ну а эффективность такому холодильнику не занимать: турбинная технология позволяет отлично охлаждать чипсет, выводя горячий воздух непосредственно из корпуса наружу. Видеокарта укомплектована 256 мегабайтами высокопроизводительной памяти GDDR-3 с латентностью 1.6 нс, а также имеет функцию VIVO,

что наверняка понравится любителям видеомонтажа. Кроме того, в новом графическом процессоре реализована функция энергосбережения – во время простоя за ненадобностью отключаются пиксельные конвейеры, чье количество снижается с шестнадцати до четырех. Но при первой же необходимости чипсет начинает функционировать полноценно, ну а вы, естественно, никаких потерь в скорости не замечаете. По схожему принципу работает технология Cool'n'Quiet у процессоров AMD Athlon 64.

Мы традиционно протестировали видеокарту в нескольких популярных играх и бенчмарках. Как вы можете увидеть в таблице, ее производительность находится на очень достойном уровне. Почти 13000 баллов в 3DMark'03 – весомый аргумент для требовательного юзера, а если синтетические баллы вас не прельщают, то взгляните на fps в играх – уж они-то наверняка не соврут! При разгоне карта не показала выдающихся результатов (как, впрочем, и остальные члены ее семейства): нам удалось поднять рабочую частоту чипа с 540 до 573 МГц. Подчеркнем, что не стоит возлагать больших надежд на все подобные модели, – чип и в номинале работает на частоте, близкой к технологическому максимуму. Подводя итог, заметим, что в очередной раз компания ASUS подтвердила свое заслуженное реноме лидера на



ASUS Extreme AX850XT Platinum Edition

Почти 13000 баллов в 3DMark'03 – весомый аргумент для требовательного юзера!

Производительность в бенчмарке 3DMark			
	3DMark 2001SE	3DMark 2003	3DMark 2005
Настройки по умолчанию	22446	12894	6017
Антиалайсинг 4x + Анизотропия	19962	8340	4593

рынке: впечатления от платы и комплектации у нас остались самые положительные. Тем, кто не мыслит свою систему без по-настоящему передовой и качественной видеокарты, способной поддержать хозяина в любой самой капризной игре, мы готовы

посоветовать именно ASUS Extreme AX850XT Platinum Edition. Но отправляясь на поиски этой модели (весьма и весьма дефицитной на момент выпуска журнала), пересчитайте свои деньги – цена на такую «малышку» еще очень высока. ■

Производительность в играх										
	FarCry		Doom 3		UT2004		HalfLife 2			
	1024x768	1600x1200	1024x768	1600x1200	1024x768	1600x1200	1024x768	1600x1200		
	Demo1	Demo2	Demo1	Demo2	Demo1	Demo2	Demo1	Demo2		
Настройки по умолчанию	66.18	65.59	84.9	57.4	132.25	132.04	67.35	41.16	68.26	40.63
Антиалайсинг 4x + Анизотропия	65.76	55.06	66.4	26.9	131.77	114.64	67.27	40.18	54.4	31.67

ВИДНО, ЧТО В DOOM 3 И HALF-LIFE 2 ПРИ МАКСИМАЛЬНОЙ ДЕТАЛИЗАЦИИ (1600x1200 + АНТИАЛАЙСИНГ 4X + АНИЗОТРОПИЯ 16X) FPS ИЗРЕДКА МОЖЕТ ПАДАТЬ НИЖЕ МИНИМАЛЬНОЙ ПЛАНКИ В 30 КАДРОВ В СЕКУНДУ. ОДНАКО С УВЕРЕННОСТЬЮ МОЖНО СКАЗАТЬ, ЧТО НА ASUS EA850XT PLATINUM EDITION ЛЕГКО ПОЙДУТ ВСЕ СОВРЕМЕННЫЕ ИГРЫ ПОЧТИ НА САМЫХ ЖЕСТКИХ НАСТРОЙКАХ.



SNOWBOARD

EUROPEAN SNOWBOARDING MAGAZINE

ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ
О СНОУБОРДИНГЕ



ДОСТУПНЫЙ ЗВУК. В поисках альтернативы встроенной звуковой карте

Практически в любом современном компьютере есть чип на материнской плате, отвечающий за обработку аудио-потока. Увы, большинство существующих интегрированных решений выполнено на достаточно примитивном уровне. А между тем развитие технологий имитации пространственного звука ничуть не отстает от прогресса в сфере обработки графической информации. Мы решили исследовать сегмент бюджетных аудиокарт (стоимостью до \$100) и выяснить, оправдано ли приобретение недорогой модели для создания мультимедийного центра развлечений на базе PC.

Благодарности

test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям «Мультимедиа Клуб» (т.(095)788-9111, <http://www.mpc.ru>), ULTRA Computers (т.(095)775-7566, <http://www.ultracomp.ru>), а также европейскому представительству компании Creative.

Это расширение получило распространение вместе с выпуском аудиокарт Creative серии Audigy, где данная технология была впервые применена на аппаратном уровне. **3DPA (3-Dimensions Positional Audio)**. Библиотека от компании Sensaura, которая является довольно распространенным стандартом трехмерного звука. Расширение совместимо с EAX1/2 и A3D, но дополнительно использует свои технологии для придания точности трехмерному звучанию. Сюда входят такие расширения, как: **EnvironmentFX**. Придает эффекты, свойственные окружающему пространству (например, отражение звука от разнообразных поверхностей, учет размеров помещения, рассеивание). **MacroFX**. Способ имитации звукового поля от источни-

Список тестируемого оборудования


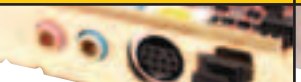


- 1 Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- 2 Creative Sound Blaster Audigy 2 Value
- 3 Creative Sound Blaster Live! 24-bit
- 4 Turtle Beach Santa Cruz
- 5 M-Audio Revolution 5.1
- 6 Terratec Aureon 5.1 Fun
- 7 Audiotrak MAYA 5.1 MK-II
- 8 Audiotrak MAYA EX5

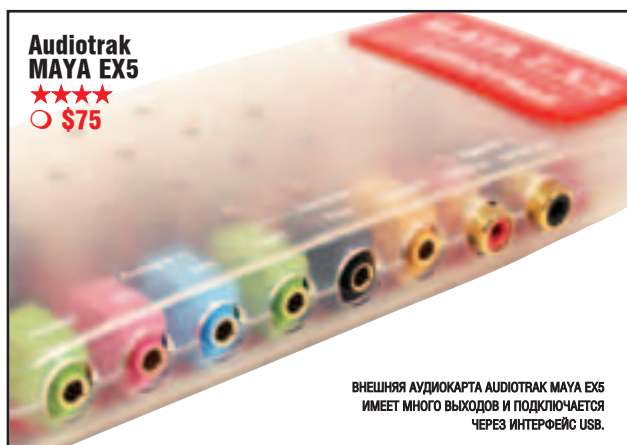
ВОЗМОЖНОСТИ СОВРЕМЕННЫХ ЗВУКОВЫХ КАРТ

Сегодня аудиоплатами поддерживается множество эффектов, призванных разнообразить и оживить действие, происходящее на экране. Основная часть технологий реализована аппаратно, поэтому при обработке большого количества аудиоинформации центральный процессор нагружается не очень сильно. Однако есть и такие модели, в которых та или иная функция выполняется лишь на программном уровне (через драйвер), и тогда вся работа по преобразованию ложится на плечи CPU, а это негативно сказывается на скорости работы самого приложения, что особенно актуально для игр. Мы рассмотрим несколько наиболее распространенных технологий создания трехмерного звучания. **HRTF (Head Related Transfer Function)**. Способ получения объемного звучания, основанный на том, что человеческое ухо воспринимает звуки по-разному после прохождения

ими препятствий. Для создания эффекта расстояния между источниками звука сначала при помощи специального манекена изучается слышимость разных частот в разных положениях, после чего строятся графики, данные усредняются и получается некая функция, отображающая эту зависимость. Из недостатков стоит отметить сильные искажения звука, медленную обработку полученных данных и неточности в позиционировании стоящих объектов. **MultiDrive/CMSS (Creative MultiSpeaker Surround System)**. Используя полученные от HRTF данные, звук направляется на несколько колонок (не менее четырех), при этом каждый канал обрабатывается своим алгоритмом преобразования. Таким образом создается пространственное звучание, однако для качественного позиционирования требуется строгая расстановка сателлитов. **A3D (Audio3D)**. Расширение стандартной библиотеки

DirectSound3D, способное моделировать поглощение частот реальной атмосферой. Другими словами, чем дальше находится слушатель, тем больше размываются координаты источника звука и слабеет его уровень, причем учитываются и такие явления, как туман, облачность, дождь и другие. **EAX (Environmental Audio Extensions)**. Это также набор расширений DirectSound3D, которые в совокупности позволяют обеспечить еще более реальное окружение для создания звуковых эффектов. Здесь возможно применение таких стандартных сред, как пещера, скала, открытое поле, помещение и другие, причем имеется возможность устанавливать препятствия разнообразной формы. **EAX Advanced HD (или EAX3)**. Дальнейшая модификация EAX, включившая в себя большое число новых параметров, как для настройки источников звука, так и для настройки восприятия звука слушателем.

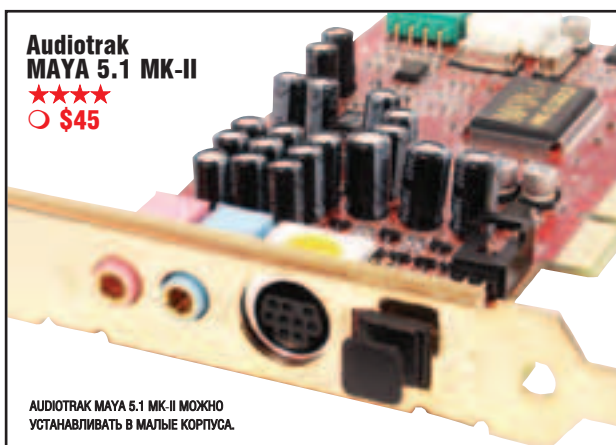
Технические характеристики				
	Audiotrak MAYA EX5	Audiotrak MAYA MK-II	Terratec Aureon 5.1	M-Audio Revolution 5.1
				
Входы	2-канальный линейный аналоговый, цифровой коаксиальный, микрофонный	2-канальный линейный аналоговый, микрофонный	2-канальный линейный аналоговый, микрофонный, оптический	2-канальный линейный аналоговый, микрофонный
Выходы	6-канальный линейный аналоговый, оптический, коаксиальный, наушники	6-канальный линейный аналоговый, оптический, коаксиальный	6-канальный линейный аналоговый, оптический	6-канальный линейный аналоговый, коаксиальный, 2-канальный аналоговый (наушники)
Число каналов	6	6	6	6
Интерфейс подключения	USB 1.1	PCI	PCI 2.1	PCI 2.1
Соотношение сигнал/шум	110 дБ	110 дБ	106 дБ	110 дБ
Частота дискретизации	48 кГц/16 бит	48 кГц/16 бит	48 кГц/16 бит	192 кГц/24 бит
Максимальная разрядность	18 бит	18 бит	24 бит	24 бит
Поддерживаемые технологии	Windows audio, Sensaura 3D audio, DirectSound 2D/3D API, A3D 1.0, EAX 1.0, EAX 2.0, MacroFX, EnvironmentFX, MultiDrive, Dolby digital, AC3, DTS, Dolby Prologic 2	Windows audio, Sensaura 3D audio, DirectSound 2D/3D API, A3D 1.0, EAX 1.0, EAX 2.0, AC3	Windows audio, DirectSound 2D/3D API, A3D 1.0, EAX 1.0, EAX 2.0, AC'97, MacroFX, EnvironmentFX, MultiDrive, ZoomFX, i3DL2, MPU-401	Windows audio, Sensaura 3D audio, DirectSound 2D/3D API, A3D 1.0, EAX 1.0, EAX 2.0, Dolby digital, AC3, DTS, Dolby Prologic 2, ASI02, Windows Media 9



**Audiotrak
MAYA EX5**

★★★★
○ \$75

ВНЕШНЯЯ АУДИОКАРТА AUDIOTRAK MAYA EX5 ИМЕЕТ МНОГО ВЫХОДОВ И ПОДКЛЮЧАЕТСЯ ЧЕРЕЗ ИНТЕРФЕЙС USB.



**Audiotrak
MAYA 5.1 MK-II**

★★★★
○ \$45

AUDIOTRAK MAYA 5.1 MK-II МОЖНО УСТАНОВИВАТЬ В МАЛЫЕ КОРПУСА.

ка, расположенного максимально близко к пользователю. Здесь также применяется HRTF.

■ **ZoomFX.** Метод определения размеров предмета, издающего звук. Предполагается, что источник волн не является точечным, как это и бывает в реальной жизни.

Вот вкратце те технологии, которые позволяют окупиться в виртуальный мир звука. Многие из них работают на аппаратном уровне, однако реализация их в программном коде игр – довольно сложное дело. Поэтому, даже если аудиокарта и поддерживает много различных функций, далеко не все из них удастся попробовать в современных приложениях.

**МЕТОДИКА
ТЕСТИРОВАНИЯ**

■ Для тестирования представленных аудиокарт была выбрана игровая акустическая система от компании Creative – Inspire P5800.

Этот 5.1-канальный набор акустики является неплохим решением для построения мультимедийного центра на базе персонального компьютера.

■ Для обеспечения чистоты эксперимента мы использовали лишь драйвера из комплектации каждой отдельной модели. Перед каждым новым тестом драйвера от предыдущей звуковой карты удалялись во избежание возможных конфликтов.

■ В качестве DVD-плеера использовалась программа WinDVD 6.0 Platinum и фильм «Властелин Колец: Две башни».

■ Роль MP3-плеера исполнял FooBar2000 0.8.3 с установленным модулем Convolver. Использовались музыкальные композиции разнообразных музыкальных жанров с битрейтом 192 Кбит.

■ Для определения точности позиционирования каналов, а также некоторых звуко-

вых эффектов из набора EAX, применялась программа RightMark 3DSound.

■ Завершающим этапом теста стало прослушивание в играх Unreal Tournament 2004, Need For Speed Underground 2.

Audiotrak MAYA EX5

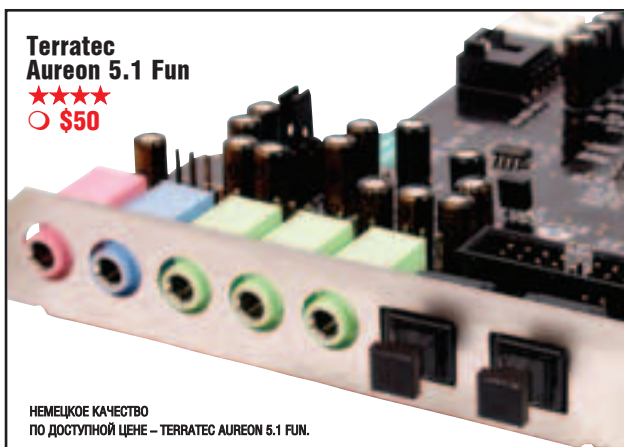
Интересная во всех отношениях аудиокарта – во-первых, она подключается к компьютеру через интерфейс USB 1.1, а во-вторых, имеет много полезных конструктивных особенностей. На корпусе присутствует шесть стандартных MiniJack 3.5 мм разъемов (которые являются звуковыми входами/выходами), что позволяет одновременно и воспроизводить звук на шесть каналов, и записывать что-либо. Разработчики не забыли и цифровые каналы – присутствуют как коаксиальный, так и оптический коннекторы. Здесь также применено хитрое решение – Toslink совместен с выходом на наушники.

Для того чтобы им воспользоваться, предназначен маленький переходник в комплекте.

О звучании можно сказать, что оно выше среднего – на нашей акустической системе одинаково хорошо звучал как бас, так и высокие частоты, а «замыленности» звука не наблюдалось. Полезной особенностью является и возможность работы без установки специального ПО или драйверов (то есть, можно обойтись стандартными средствами ОС, когда устройство определится как USB Audio). Однако, установив драйвер с прилагающегося CD-ROM, мы получили возможность включить некоторые звуковые эффекты, которые оказались весьма полезны в играх и добавили необходимые детали. Единственное, что огорчило, – это невозможность работы с программой управления при отсутствии административных прав (плохо для многопользовательской системы) и зависания карты, которые, впрочем, случались нечасто.

Технические характеристики				
	Turtle Beach Santa Cruz	Creative SoundBlaster Live! 24-bit	Creative SoundBlaster Audigy 2 Value	Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS
Входы	микрофонный	микрофонный	микрофонный, линейный аналоговый	микрофонный
Выходы	6-канальный линейный аналоговый, VersaJack, game/midi	8-канальный линейный аналоговый, цифровой	8-канальный линейный аналоговый	8-канальный линейный аналоговый, FireWire
Число каналов	6	8	8	8
Интерфейс подключения	PCI 2.1	PCI 2.1	PCI 2.1	PCI 2.1
Соотношение сигнал/шум	105 дБ	100 дБ	102 дБ	108 дБ
Частота дискретизации	48 кГц/16 бит	96 кГц/24 бит	96 кГц/24 бит	96 кГц/24 бит
Максимальная разрядность	20 бит	24 бит	24 бит	24 бит
Поддерживаемые технологии	Windows audio, Sensaura 3D audio, DirectSound 2D/3D API, A3D 1.0, EAX 1.0, EAX 2.0, AC3, MacroFX, MultiDrive, VirtualEar, Dolby Digital	Windows audio, DirectSound 2D/3D API, EAX 1.0, EAX 2.0, EAX 3, CMSS, EAX Advanced HD	Windows audio, DirectSound 2D/3D API, EAX 1.0, EAX 2.0, EAX 3, CMSS, EAX Advanced HD	Windows audio, DirectSound 2D/3D API, EAX 1.0, EAX 2.0, EAX 3, EAX 4, CMSS, EAX Advanced HD, THX, DolbyDigital EX, DTS EX, SVM, Time Scaling, Cross Fading, ASIO

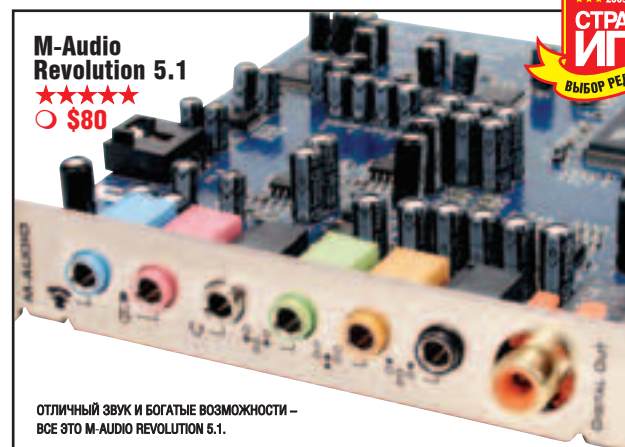
Тестовая конфигурация
Материнская плата: ASUS A7V8X-X (bios ver. 1012)
Процессор: AMD Athlon XP 1800+
Память: Samsung 384 Мбайт, PC 2700
Штатная звуковая карта: SoundMax Integrated Digital Audio
Акустика: Creative Inspire P5800



Audiotrak MAYA 5.1 МК-II
Аудиокарта, предназначенная специально для игр, причем существует две вариации данной модели – одна включает в себя цифровой коаксиальный выход (Coaxial), а другая предполагает использование дополнительного выхода для наушников (Headphone Pre AMP). Компактные размеры устройства допускают возможность его установки в малые корпуса (slim или barebone типы), для чего в комплекте присутствует дополнительная панель на PCI-разъем. Разработчики применили вполне удобное и оправданное решение при проектировании коннекторов – выход на все каналы организован в виде отдельного шнура, на плате же присутствует G9 MiniDIN разъем. Удобно оно еще и потому, что провода промаркированы в соответствии с их предназначением (фронтальные/задние каналы и сабвуфер/центр), и это помогает при подключении к акустической системе. Карта хорошо показывает себя при озвучивании всевозможных эффектов, а более правильному и реалистичному выводу способствует под-

держка алгоритмов Sensaura3D. Правда, в некоторых композициях наблюдается потеря четкости звукового поля и присутствие своеобразной металлической нотки в характере воспроизведения. В остальном же нареканий на функциональность и правильность звучания нет.

Terratec Aureon 5.1 Fun
Классический вариант звуковой карты – PCI исполнение, все выходы оказываются позади компьютера, что гораздо привычнее коннекторов, расположенных вне устройства. На плате присутствуют все самые необходимые (и являющиеся стандартными) разъемы – это 5 Stereo MiniJack 3.5 мм (шесть каналов + линейный и микрофонный вход) и два оптических, что весьма необычно, ведь чаще можно найти только TosLink Out, а не In. Благодаря этому карту можно использовать в качестве преобразователя цифрового звука в аналоговый или же для обработки цифрового сигнала на компьютере и последующего его вывода на устройство с поддержкой оптики. В продуктовой линейке фирмы карта является моделью стартового уровня. Рекомендовать данное устройство можно для бюджетных систем с потребностью в выводе шестиканального звука (например, для просмотра фильмов DVD или запуска современных игр). Качество звуковой панорамы вполне приемлемое, каналы разделяются четко, однако изюминки в проигрываемых мелодиях или эффектах не наблюдается. Утилиты управления весьма



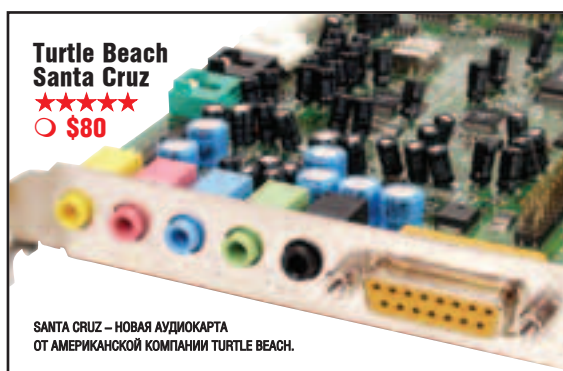
проста для понимания и удобна – ничего лишнего в ущерб функциональности.

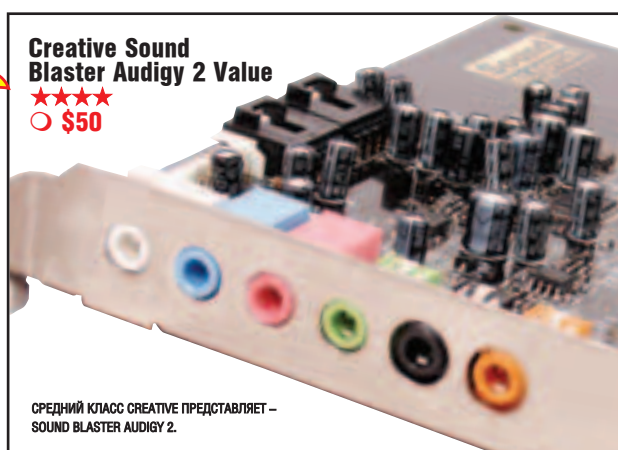
M-Audio Revolution 5.1
Устройство приятно удивляет комплектацией – здесь не просто небольшой буклетик и диск с драйверами, а полноценное руководство да еще несколько дисков, содержащих не только необходимый для работы минимум программ, но и дополнительное ПО. Необычным является и внешнее оформление самой аудиокарты, точнее, обозначение разъемов – это миниатюрные схемы, на которых обозначено месторасположение колонок системы, а не просто непонятные надписи или значки. По выдаваемому звуку эта аудиокарта является лидером в нашем тесте. Отсутствие какой-либо поддержки двух последних версий EAX совершенно не ощущается. Каналы определяются правильно и четко, и даже заурадная мелодия приобретает приятный окрас. В игровых технологиях также все на высоте: поддержка большого количества современных технологий обработки аудиоинформации позволяет полностью воссоздать мир, задуманный авторами игрового сюжета. Аудиокарта такого уровня будет прекрасным дополнением как для игр, так и для мультимедийной студии начального уровня. И не беда, что отсутствует оптический выход (из цифровых в наличии лишь коаксиальный разъем), это в полной мере компенсируется великолепным качеством звука.

Turtle Beach Santa Cruz
Впечатляющая по количеству имеющихся разъемов плата –

на корпусе нашло себе место множество разнообразных коннекторов, среди которых присутствует стандартный набор внешних (причем не забыто и Game/MIDI порт) и большое количество внутренних (TAD, аналоговый CD-вход, аналоговый AUX-вход, цифровой CD, разъем для карты волнового синтеза и другие). Внешний цифровой выход представлен в необычном виде, а именно Stereo MiniJack 3.5 мм (VersaJack), который умеет работать в двух режимах – аналоговом линейном и цифровом. Отсюда следует, что при необходимости работы с таким типом звука придется дополнительно искать соответствующий кабель-переходник. Прилагающийся в комплекте компактный диск изобилует множеством полезных программ, среди которых утилиты для обработки и создания музыки, сервисные приложения, а также видеонструкция по работе с некоторыми из них. Звучание Turtle Beach Santa Cruz очень даже неплохое – музыкальные композиции (вкуче с фирменным плеером) становятся живыми и насыщенными, причем для обработки MP3 наличествует специальная опция аппаратного декодирования, которая при активации должна разгрузить центральный процессор. В играх же позиционирование источников звука угадывалось без проблем, а звуковая окраска различными эффектами была прекрасной.

Creative Sound Blaster Live! 24-bit
Самая простая и вместе с тем поддерживающая практичес-





ки все последние стандарты обработки 3D-звука аудиокарта – Creative Sound Blaster Live! 24-bit ко всему прочему умеет работать также и с восьмиканальной акустикой (7.1-композиция). Из внешних разъемов представлены всего четыре – три для обеспечения вывода звука и один цифровой. Здесь стоит подробнее остановиться на самих разъемах – для стандартных 5.1 подойдет обычные stereo-MiniJack 3.5 мм, а вот для 6.1 и 7.1 потребуются дополнительный переходник на четырехконтактные разъемы (который вставляется в тот же MiniJack-разъем), причем самих переходников в комплекте не наблюдается. Цифровой же выход вообще требует отдельного модуля, стоимость которого сравнима с ценой аудиокарты (порядка \$20). Последнее, что стоит отметить при изучении внешнего вида платы, – это возможность установки в низкопрофильные корпуса, однако эта модель все же длиннее, чем Audiotrack MAYA 5.1 МК-II, что немаловажно, когда внутри системного блока недостаточно свободного места. Интересно, что при воспроизведении карта показала очень хороший результат – в фильме, насыщенном разнообразными звуковыми спецэффектами, четко определялись все происходящие на экране действия. Немного подкачал тест на музыкальных композициях, где в некоторых случаях одни звуки «забивались» другими, поэтому в итоге получалось несколько смазанное воспроизведение. В целом же за такую цену – отличный выбор.

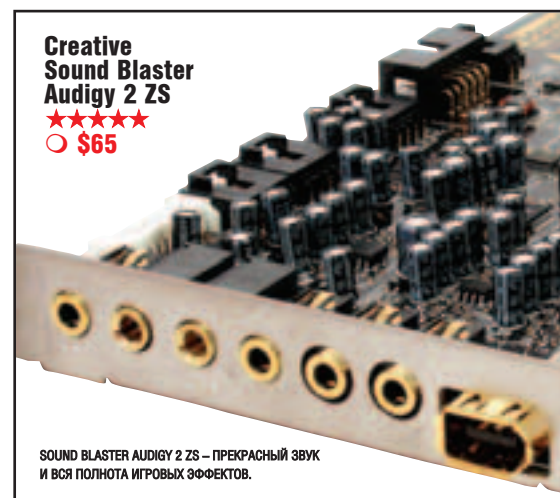
Creative Sound Blaster Audigy 2 Value
Несколько расширенная конфигурация предыдущей платы, как по характеристикам, так и по наличию дополнительных портов ввода-вывода, однако присущие Creative Sound Blaster Live! 24-bit особенности коммутации с разнообразными устройствами остались. Линейному входу здесь уже не приходится тесниться с микрофонным, но цифровой интерфейс все так же требует дополнительного модуля для правильного функционирования. Из конструктивных же отличий от младшего собрата сразу бросаются в глаза большие размеры, что влечет за собой невозможность установки в узкие системные блоки. Панель управления драйвером здесь столь же проста и вместе с тем немного непродуманна по дизайну и расположению некоторых элементов управления. Правда, справедливо ради надо сказать, что все возможные опции в этой программе как на ладони – настройка всевозможных эффектов, входов/выходов, изменение балансного веса каналов и многое другое легко доступно буквально за пару кликов мышью. Получаемая при помощи этой платы звуковая картина весьма обширна, но, к удивлению, в некоторых случаях результат немного хуже, чем у Live! версии. Однако у данной модели присутствует аппаратная поддержка разнообразных эффектов, что сказывается на загрузке процессора (значительно меньше), особенно сильно эффект заметен в играх. Среди важных преимуществ стоит

отметить возможность работы платы с новейшей библиотекой аудиоэффектов – EAX4, что добавляет разнообразия в озвучивании игр.

Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
Модель, заточенная специально для игр, поскольку в данной аудиокарте сочетаются все новейшие достижения в области обработки и преобразования звука и создания разнообразных эффектов. Из отличительных особенностей – позолоченные разъемы и наличие FireWire-коннектора, однако конструктивно разводка на 6.1 и 7.1 осталась такой же, как у Audigy 2 и у Live!, поэтому придется дополнительно искать переходники. Недаром Audigy 2 ZS – топовая модель: в комплекте кроме самой платы и драйверов присутствует отличное ПО – презентация самой платы с объяснением основных возможностей и технологий, а также DVD-Audio-диск, на который записаны мелодии с реалистичным звучанием, распределенным на все каналы. В играх наблюдается качественное позиционирование и чистота 3D-эффектов, здесь Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS, конечно же, на высоте. Музыка звучит превосходно, ощущение такое, будто находишься в центре концертного зала – все инструменты ярко и четко выделены, и мешанины или «замыливания» не наблюдается.

Выводы
Современные технологии позволяют во многом приблизить звучание к реально-

сти, однако не всякая аудиокарта способна воспроизвести все краски и передать обстановку, которую задумал звукорежиссер. Сегодня мы получили вполне ожидаемый результат – если хочется насладиться последними разработками в сфере трехмерного звука, надо приобрести отдельную звуковую карту. Интегрированный звук, как правило, является слишком «обрезанным» по функциональности и возможностям апгрейда, даже при обновлении драйверов. Однако тест проведен, и время подводить итоги. Награда «Лучшая покупка» достается Creative Sound Blaster Live! 24-bit, как карте, которая за минимальные средства способна значительно разнообразить звуковое оформление игр. А «Выбор редакции» получает M-Audio Revolution 5.1, поскольку именно эта плата действительно погружает в звук и дарит новые ощущения при прослушивании знаковых мелодий. ■



История серии Battle City

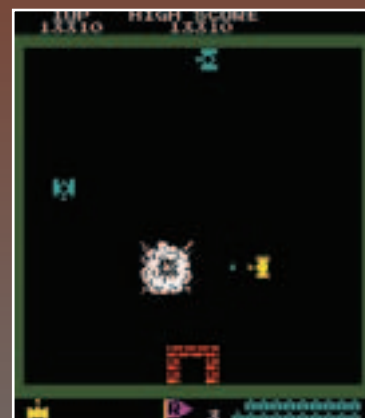
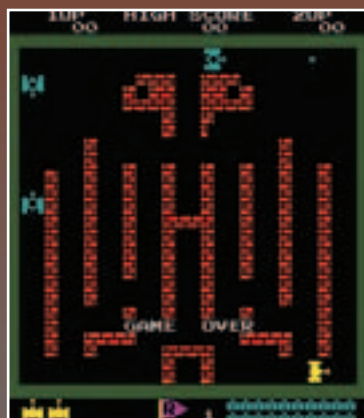
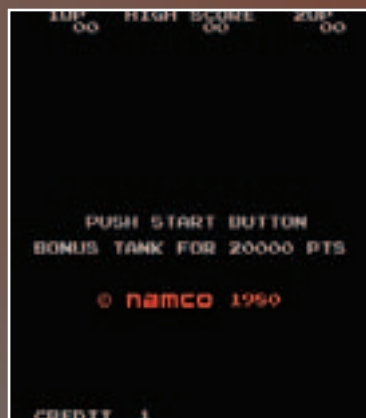
Battle City должен знать каждый, кто читает эти строки (иначе мой план привлечения внимания к рубрике Retro безнадежно провален). Наверняка каждый провел за этой игрой несколько часов своей жизни и не считает их бездарно потраченными. Но, как ни удивительно, ее не встретишь во всяческих списках All Time Top-100 и Game of the Century. Помощь приходит из заснеженной России — «Страна Игр» представляет вашему вниманию ретроспективу игры «Танчики».

Серия начала скрежетать гусеницами в 1980 году — тогда фирмой Namco была разработана игра Tank Battalion. Концепция знакома каждому, кто когда-либо играл в Battle City: уровень за уровнем нужно уничтожать танковые силы врага, защищая при этом от посягательств свою базу, расположенную внизу экрана. Постройки на игровом поле поддаются разрушению — это может использовать в стратегических целях сам игрок, этим может воспользоваться и противник. Корни проекта, как я считаю, следует искать в Space Invaders и ранних танковых head-to-head аркадах — собственно Tank (1974, Kee Games), Lazer Command (1976, Meadows Games, Inc.) и Blasto (1978, SEGA/Gremlin).

Но графическое исполнение, откровенно говоря, не блистало. По экрану урывками, танки передвигались без какой-либо анимации

(вернее — без анимации гусениц. Сложно представить танк, например, меняющий выражение лица), а самым детализированным объектом на поле боя был орел на базе. Такую графику без труда можно было бы повторить на появившемся вскоре ZX Spectrum. Бонусов не было, и полагаться приходилось только на исходные силы и призовой танк, получаемый при наборе определенного количества очков. Единственным способом сыграть вдвоем был hot seat, когда игроки ведут бой по очереди.

В 1981 году компания GamePlan начала распространение игры на территории США, сопроводив рекламные проспекты одними из самых идиотских promo shot'ов. Появились и первые клоны, такие как Tanks but no Tanks от Zimag и Tanks a Lot от Softside. В 1984 году Tank Battalion была перенесена на компьютер MSX.



Автор:

Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru



Время обновить игру наступило только в 1985 году, когда на Famicom и игровых автоматах Vs. (с тем же самым железом приставки внутри) при полном параде вышла во всех отношениях центральная игра серии – Battle City. Танки стали выглядеть, как настоящие маленькие металлические произведения искусства, меж новообразовавшихся речек, озер, лесов и покрытых слоем льда участков стало возможно подбирать призы – апгрейды для танка, защитные поля и смарт-бомбы. Добавилась возможность играть вдвоем. В версии для Nintendo Famicom был режим конструктора уровней. Но, к сожалению, изменения появились слишком поздно. Наверняка, выйди игра в таком виде четырьмя годами ранее, она бы встала в один ряд с Pac-Man и Galaga. В 1985 индустрия шагнула вперед, и зацепить массовое внимание хорошей стрелялкой без скроллинга с графикой уровня NES было уже очень сложно. Однако культовый статус Battle City себе обеспечила на территории бывшего СССР уже в девяностые годы, когда клоны Famicom заполнили витрины торговых палаток, полки магазинов и ковры гостинных. На распространенных пиратских сборных картриджах «вставьте-сюда-любое-трех-или-четы-

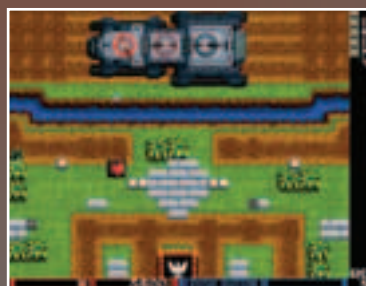
рехзначное-число in 1» Battle City заняла свое почетное место среди – именно – Galaxian, Galaga и Pac Man, и выбиралась чаще других, хотя и не получила с этой популярности никаких денег. Секрет успеха, помимо того что это просто классная игра с хорошим управлением и прекрасной графикой, – большей частью в невероятно удачном варианте кооперативной игры, где яростное действие сменяется затишьем, во время которого можно поговорить с напарником. Игра ни к чему не обязывает – последовательность из тридцати пяти уровней повторяется бесконечно, и можно не беспокоиться о времени, зная, что можешь выключить приставку в любой момент. Не меньшую популярность набрали и многочисленные хаки, добавлявшие аркадного безумия в и без того ядреный геймплей. Версии, в которых танки ездят задом наперед, – обычное дело. Самый известный из хаков – 1990 Tank, названный так по году издания. Наиболее важным отличием от оригинальной игры стал приз «пистолет», который мгновенно наращивал мощь оружия до максимума и позволял даже рубить лес. По меньшей мере три римейка Battle City, созданные в России, вышли на Spectrum.



Серия была завершена на мажорной ноте в 1991 году, когда на игровых автоматах появился прямой потомок Battle City – Tank Force. В Tank Force окружающий пейзаж подвергся еще большей доработке. Действие, оставаясь в пределах одного экрана, переместилось на зеленые луга, территории складов. Уровни, конечно, поменялись – это не ри-

мейк, а полноценное продолжение. К обычным танкам добавились бронепоезда и огромные трехбашенные танки, но и игрок не остался без дополнительной огневой поддержки – на поле боя можно подобрать приз, вызывающий бомбардировщик. Изменилась и цель – между уровнями игрок видит карту, которая постепенно покрывается флажками, отмечающими покорен-

ную (следует читать «освобожденную») территорию. Оформление в очередной раз было подтянуто, у игры появился полный саундтрек, который даже был пущен в продажу ограниченным тиражом. Это хорошая игра, и ее стоит попробовать каждому, кто желает знать, что еще можно выжать из классической концепции Battle City. ■



Заказ журнала в редакции

ВЫГОДА

Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков

ГАРАНТИЯ

Вы гарантированно получите все номера журнала
Единая цена по всей России

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ осуществляется заказной бандеролью
или с курьером

Бесплатный телефон
по всем вопросам подписки
8-800-200-3-999
(включая абонентов МТС,
Билайн, Мегафон)

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + 2 CD



230р

за месяц (2 номера)
(экономия 60 рублей*)

1380р

за 6 месяцев (12 номеров)
(экономия 360 рублей*)

2484р

за 12 месяцев (24 номера)
(экономия 996 рублей*)

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + DVD



250р

за месяц (2 номера)
(экономия 60 рублей*)

1500р

за 6 месяцев (12 номеров)
(экономия 360 рублей*)

2700р

за 12 месяцев (24 номера)
(экономия 1020 рублей*)

* экономия от средней розничной цены по Москве

Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

ПОДПИСНОЙ КУПОН
Прошу оформить подписку:

на журнал «Страна Игр» + 2CD
 на журнал «Страна Игр» + DVD

на месяцев
 начиная с _____ 2005 г.

Доставлять журнал по почте на домашний адрес
 Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
 Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)
 Ф.И.О. _____

дата рожд. г.

АДРЕС ДОСТАВКИ:
 индекс _____
 область/край _____
 город _____
 улица _____
 дом _____ корпус _____
 квартира/офис _____
 телефон (_____) _____ код _____
 e-mail _____
 сумма оплаты _____

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

Кассир

Квитанция

Кассир

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
 ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
 р/с № 40702810700010298407
 к/с № 30101810300000000545
 БИК 044525545 КПП - 772901001
 Платательщик _____
 Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « _____ »	
с _____ 2005 г.	
с _____	месяц

 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 _____	месяц

 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 ноября.

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



Под редакцией
Валерия «А.Купера» Корнеева
valkorn@gameland.ru



Жила-была в США компания ADV Vision. Компания переводила аниме да выпускала его на видеокассетах, зарабатывала деньги и видела, что это хорошо. И пришел тучный маркетолог, и сказал, что, мол, японцы ничего в аниме не понимают. Мы сделаем лучше, сделаем супераниме на манер американского боевика и озолотимся! Маркетолог дал денег и ушел. А аниме осталось.



Банзай!

ПОСМОТРИТЕ НА ЭТОГО ЧЕЛОВЕКА С ГЛАВЫ ИГРЫ

■ Sin: Создатели монстров ■ Ясунори Урата, 1999 ■ Издатель: MC Entertainment ■ Наш рейтинг: ★★★★★

Три с половиной чудовища

Серьезно, «Sin: Создатели монстров» — уникальный в своем роде мультипликационный фильм, сделанный японцами на деньги американцев для американцев. За основу был взят одноименный компьютерный FPS от Ritual — игра блестящая, но настолько сырая, что пройти до конца ее стало возможно только после выхода шестого патча. Словом, шутер публика приняла без восторгов — журналисты честно писали, что замечательный вышел FPS, но играть в него невозможно. Что происходило в голове того маркетолога, который выбрал для экранизации именно Sin, история не сохранила. Так или иначе, но уважаемая американская компания ADV Vision, владеющая правами на издание сотен аниме — от Hello Kitty до Neon Genesis Evangelion, — отважилась на смелый эксперимент. Что если сделать мульт-

пликационный фильм, с виду неотличимый от аниме, но близкий к американским реалиям, по американскому сценарию, для американцев? Компания заключила контракт со студией Phoenix Animation (Ninja Resurrection, The Urotsuki, Pretear), режиссером фильма стал Ясунори Урата, который несколько лет спустя снимет популярный «Хеллсинг: Война с нечистью». Процесс пошел. Полковник Джон Блейд, негибачейший протагонист, не негр и не вампир, возглавляет отряд специального назначения «Хардкорпс» — жестоких полицейских, которые удерживают город Фрипорт на грани закона. Он совсем такой же, как в игре: здоровый, злой и живучий. Он — крутой. Не то что прочие полицейские, кровопролитно и бессмысленно умирающие, не дотерпев даже до середины фильма. В игре у Джона был напарник, который сидел в штаб-квар-



НЕ АНИМЕ ЕДИНЫМ

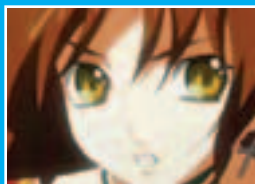
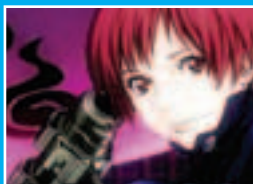
Шутер, на основе которого было создано аниме Sin, вышел в конце 1998 года и до сих пор остается рекордсменом по количеству ошибок в финальном коде. Уровни грузились по пять минут, боссы застывали на месте, игра беспричинно зависала и вылетала в Windows. Надо отдать должное разработчикам, команде Ritual, для которых это был первый самостоятельный проект: они оперативно выпустили патч объемом в фантастические по тем временам два десятка мегабайт и не оставляли детище, пока не довели его до ума. Sin – игра сложной судьбы. Выдающийся шутер был зарублен кошмарным количеством ошибок – оценить его красоту стало возможно лишь через несколько лет после появления игры в продаже. На диске к этому номеру записана демо-версия и патч к ней. Одна из лучших игр 1998 года, между прочим.



ЖС СМЕНИЛ ПОЛ И ВЗЯЛ
В РУКИ ПИСТОЛЕТ.



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете русский рекламный ролик аниме «Sin: Создатели монстров»; вступительный ролик телесериала Gantz; легкомысленный клип Fight for Justice, смонтированный из сцен телесериала Kiddy Grade; музыкальный видеоклип на композицию Jyankenyon супергруппы MiniMoni.

МИЛАЯ ДЕВОЧКА ДАСТ
СТО ОЧКОВ ФОРЫ
ЛЮБОМУ МУТАНТУ.
ВИДЕЛИ БЫ ВЫ, КАКОЙ У
НЕЕ ПЛЮШЕВЫЙ МИШКА.



тире «Хардкорпс», гонял чай и снабжал товарища всяческими полезными сведениями – Джон «ЖС» Армак. Так вот, Джон Армак умер. В анимационном фильме его нет, мы лишь видим, как Блейд роняет скудную мужскую слезу на могилу товарища. Финт ушами, ход конем: из кустов выскакивает Дженифер Кристина «ЖС» Армак, сестра покойного очкарика-хампа, гениальная красавица, злодейка – опять строит козни, а новое яблоко раздора – Элиза, маленькая

беззащитная девочка, которая не расстается с плюшевым медведем. Итого получаем, что три четверти ведущих персонажей – женского пола, как положено. Ставим галочку: стиль аниме, каким его видят маркетологи, соблюден. Строго говоря, Sin и вовсе не аниме. Ведь формальное определение аниме – «анимация, созданная японцами для японцев», а наш клиент был сделан по американскому заказу для американской аудитории. Но не все так просто: в мире существует

два различных толкования событий фильма – японское и американское. На изданных в США DVD были записаны две звуковые дорожки, выложено два комплекта субтитров – в которых были раскрыты два варианта сюжета. Для американцев storyline оформили более ясными, привычными понятиями – «мисс Синклер хочет захватить мир» – все понятно, вопросов нет. «Из лаборатории выходит мутант» – эка невидаль, мутант из лаборатории. Да их в каждом втором фильме показывают. Для японской аудитории подобрали немного другую мотивацию персонажей, переписали диалоги, добавили персонажам понятные тамошним зрителям ассоциации. Фактически, на одном диске было записано два фильма – с одинаковым видеорядом, но различным сюжетом. Российским зрителям эта путаница неведома: на диске от компании MC Entertainment записана только японская версия картины, и русский синхронный перевод основан, опять же, на восточном варианте. Как обычно, на диске записана подборка трейлеров и рекламных роликов, парочка галерей концепт-арта. Мы, со своей стороны, публикуем на PC-части диска «Страны Игр» демо-версию игры Sin и патч для нее. Предупреждаем: без «заплатки» лучше даже не пробуйте.

SUPER ShortNews Turbo Edition

► Инженеры Bandai Robotics обнародовали проект Real Dream Doraemon Project. Японская корпорация-гигант собирается и впредь развивать свое научно-исследовательское подразделение, которое в марте прошлого года выпустило робота Дораэмона, копию известного механического кота из популярного детского аниме-сериала. Обновленная версия робота появится в конце этого года: Дораэмон научится распознавать человеческую речь и реагировать на нее. Следующий шаг эволюции будет готов к 2007 году, а к концу десятилетия исследователи компании надеются создать самообучающегося робота, снабженного настоящим искусственным интеллектом, – точно-точно Дораэмон из аниме. Напомним, успехи бытового роботостроения компании Sony сводятся к выпуску кибернетических собак, которые совсем недавно научились не падать со стола.



► Каждые летние каникулы – по полнометражному фильму Naruto! В этом году в японских кинотеатрах будет показано второе вольное продолжение телесериала. Сюжет грядущего фильма на официальном сайте описан так: «Наруто, Шикамару и Сакура помогают девочке снять с дерева котенка, но тут на них нападает молодой рыцарь Тамудзин. Наруто сражается с ним, и оба падают со скалы. Тем временем перед



SUPER ShortNews Turbo Edition

Шикамару появляется огромная крепость. Надеюсь понять, что происходит, он пробирается внутрь и видит там то, от чего мурашки идут по коже...» Премьера картины состоится шестого августа, режиссер — Хироцугу Кавасаки, снявший в свое время полнометражку Spriggan.

► Американское издание манги Tenjho Tenge было встречено анимешниками в штучки. Цензоры DC Comics не только поместили название манги прямо на изображение трусов главной героини, которые так призывно выглядели на японской обложке, но также отредактировали практически все противоречивые сцены — на девушках появились бюстгалтеры, пикантные места прикрыты новыми звуковыми эффектами и речевыми пузырями. Ничего не подозревавшие американцы впервые дружно осудили цензоров — по общему мнению, такое издание Tenjho Tenge яйца выеденного не стоит. Адрес сайта сопротивления, на котором можно посмотреть список изменений: <http://digitalsin.bebopboard.net>.



► В Японии вышел в прокат шестой полнометражный фильм пиратской эпопеи One Piece. Только что вернувшийся из Токио А.Купер докладывает, что весь город увешан плакатами, зовущими в кинотеатры. Японские критики, тем временем, обмануты в лучших чувствах: «Фильм ужасен. Непонятный сюжет, мрачные герои и анимация, уместная в «Аниматрице», но не в One Piece — куда это годится? Верните бесшабашную атмосферу телесериала!».

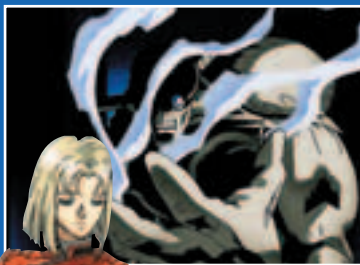


СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ АНИМЕ МУТАНТЫ ИЗ ИГРЫ БЫЛИ РАСКРАШЕНЫ В ЗЕЛЕНЫЙ ЦВЕТ.



И все же, несмотря на то, что производство фильма спонсировали американцы, нельзя усомниться в том, что «Создатели монстров» — аниме до мозга костей. Меха-дизайн, полицейская форма, разъезжающие на футуристических мотоциклах служители порядка — явная параллель с AD Police и, если копнуть глубже, Bubblegum Crisis.

«Создатели монстров» напоминает многие прочие японские анимационные полнометражки по видеоиграм: она неожиданным образом трактует оригинальный сюжет, помещает знакомых персонажей в другие ситуации и гарантированно понравится тем, кто был без ума от прототипа. AD Vision, осторожно попробовав выпустить американизированное аниме, обожглась на молоке и не спешит повторять попытку. Square наступила на те же грабли — созданная американцами для японцев Final Fantasy: Spirits Within не понравилась ни тем, ни другим. Впрочем, то, что Sin стал картиной неординарной, противоречивой, трудноперевариваемой, — отрицать невозможно. Мы, по крайней мере, не будем. ■



КАПСУЛА С МУТАГЕНОМ РАБОТАЕТ ПРОСТО: ЗАСНУЛ ДЕВОЧКУ, ВЫНИМАЙ МУТАНТА.

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает диск с аниме «Sin: Создатели монстров». 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 7 мая.

Вопрос:

В кого превращался Джон Блейд в игре Sin?

1. В шестирукого мутанта
2. В четырехрукого мутанта
3. В двурукого мутанта

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 «Фантастические дни» получает Александр Мешков из г. Оренбурга. Рабочее название картины «Фантастические дни» — «Небо голубое».



Lupin III: Dead or Alive

■ Режиссер: Monkey Punch, 1996 ■ Наш рейтинг: ★★★



Для японцев благородный вор Люпин Третий – всенародно любимый герой, приключениям которого удивляется не первое поколение. Соответствующего западного персонажа долго разыскивать не нужно: Люпин – адаптированный для Японии анимационный Индиана Джонс, такой же неутомимый, умный, ловкий и бесшабашный авантюрист. Dead or Alive – рядовой полнометражный фильм о его похождениях, не первый и не последний, производство таких в середине девяностых было поставлено на поток. На диске две английские звуковые дорожки – в стерео- и объ-

ёмном звуке; японская дорожка в моно-формате. Кроме этого, в разделе бонусов записано интервью с создателем Люпина и его друзей, мангакой Monkey Punch, который собственноручно режиссировал этот фильм.



Koi Kaze: Reunion

■ Режиссер: Такахио Омори, 2004 ■ Наш рейтинг: ★★★



Американцы, на родине которых вышел этот первозонный диск, отнесли к нему с предубеждением: дескать, ай-яй-яй, опять шаловливые японцы сняли мультик о том, как здоровый дядька пристаёт к маленькой девочке, как можно! А меж тем, если поглубже разобраться в теме, то замечаешь, что в Koi Kaze нет ни порнографии, ни эротики, ни насилия – ничего, что могло бы смутить самого зловредного цензора. Сериал рассказывает об отношениях усталого двадцатилетнего мужчины и девочки, которая младше его на десять лет – хуже того, она тут же оказывается его сестрой. Тема запретной люб-

ви, от которой все японцы поголовно без ума, здесь подается очень спокойно, мягко, неторопливо, растянуто – и до зевоты скучно, если подобные перипетии не возбуждают вашего интереса.



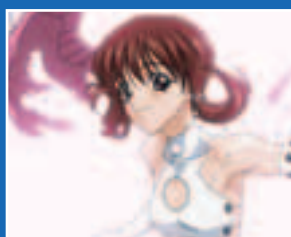
Daphne in the Brilliant Blue: Initiation

■ Режиссер: Рюдзи Икебата, 2004 ■ Наш рейтинг: ★★



Глупенькая Мая мечтала поступить на службу в Осеап Академию. Работа там непыльная, престижная, интересная. Глупенькую Маяю не взяли в академию, – но волею судеб она попадает к Нореидам, в полуправильный отряд наемниц. Тамшние девочки занимаются всем, за что платят: возвращают похищенное, ловят бандитов, выбивают долги. Все это они делают с неизменной легкостью, грацией – и фансервисом. Чудные нимфы одеты в облегающие одежды словно из латекса, чтобы лучше прыгало и бегало. Daphne in the Brilliant Blue с упорством, дос-

тойным лучшим применением, следует давно выведенной формуле аниме про команду полудетых девушек – и годится только тем, кто готов не обращать внимание на топорную анимацию, наспех слепленный сюжет и банальные, шаблонные характеры.



net land

интернет-центр NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

Круглосуточно
Понедельник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru



Город Грехов Sin City

14
АПРЕЛЯ
РОССИЙСКАЯ
ПРЕМЬЕРА

■ РЕЖИССЕРЫ: Роберт Родригес, Фрэнк Миллер

■ ЖАНР: криминальный экшн/триллер

■ В РОЛЯХ:

Джессика Альба, Розарио Доусон, Элайджа Вуд, Брюс Уиллис, Бенисио дель Торо, Клайв Оуэн, Мики Рурк, Джейми Кинг

Появившийся более года назад в американском телеэфире ролик со съемочной площадки фильма Sin City был сразу же размещен в Интернете. С тех пор 27-секундный видеофайл был скачан более миллиона раз. Такой фильм уже по определению не может быть плохим.

Автор:

Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



Выволок из лап Роарка-младшего (Вуд), известного также как Желтый ублюдок, девочку по имени Нэнси Каллахан, безжалостный, но справедливый полицейский Джон Хартиган (Уиллис) попадает с многочисленными ранениями в госпиталь. А затем, за связи с несовершеннолетними, еще на 8 лет в тюремную камеру-одиночку. Нэнси тем временем вырастает и превращается в ослепительную красотку (Альба)... Громила по кличке Марв (Рурк), проснувшись после бурной ночи со своей подружкой Голди (Кинг), обнаруживает, что та мертва. Марв пускается на поиски убийцы... Жизненный принцип Дуайта МакКарти (Оуэн), бывшего фоторепортера, — «Никто никого не должен убивать. По крайней мере, когда я рядом». Однако, когда его покидает любимая, он отправляется в Старый город, где начинает защищать интересы проституток. И теперь для него убийство является всего лишь одним из способов разрешения многочисленных проблем...

Эти три истории объединяют две вещи. Во-первых, они связаны воедино в «нуарном» комиксе Sin City, принадлежащем знаменитому Фрэнку Миллеру. Известный, прежде всего, своей работой Batman: The Dark Knight Returns, Миллер долгое время работал на студию Marvel, где успел потрудиться над «Людьми Икс», «Сорвиголовой» и «Электрой». Однако его творческие амбиции простирались намного дальше, нежели обычное тиражирование, пусть и достаточно успешных, романов в картинках. Поэтому он начал собственные разработки, в которых использовал не только «американский стиль», но и досконально изученную им японскую мангу. А появившийся в начале 90-х годов «Город Грехов» как раз воплотил в себе все искания художника. Во-вторых, и это главное, усилиями небезызвестного Роберта Родригеса и с благословения самого Миллера эти три сюжетные линии из сериала Sin City смогли превратиться в полнометражный фильм. К стати, одобрение



автора комикса было немаловажно. Дело в том, что Фрэнк Миллер после ряда неудачных экранизаций его работ, состоявшихся в тех же 90-х, просто отказался от какого-либо сотрудничества с Голливудом. Родригес же, сняв демо-короткометражку по одному из рассказов, входящих в «Город Грехов», смог не только очаровать несговорчивого Миллера, но и даже убедил его выступить... постановщиком фильма, оставив себе место второго режиссера. Оторопевший от такого бескорыстия Миллер тоже в долгу не остался: если фильм найдет своего зрителя (кто бы сомневался — см. вступление), то продолжения ему не избежать. ■



КИНОФАКТЫ

Перегруженный звездами

Актерский состав «Города Грехов» может по праву считаться одним из самых звездных на сегодняшний день. Среди тех, кто получил приглашение участвовать в кастинге, но затем по той или иной причине отказался от участия в съемках, были также Леонардо Ди Каприо, Майкл Дуглас и Кейт Босворт.

Не важно, какого цвета ублюдок

Ника Штала, сыгравшего в фильме Желтого ублюдка, на съемочной площадке называли не иначе как «Голубой ублюдок». А все потому, что физиономии бедного Ника гримеры постоянно покрывали голубой краской, чтобы затем компьютерщики могли обработать отснятые кадры и получить то, что требовалось Родригесу — черной-белый видеоряд с отдельными цветными предметами и персонажами.

Тотальная переделка

Несладко пришлось и Брюсу Уиллису, Мики Рурку и Бенисио Дель Торо. Они оказались настолько не похожими на соответствующих персонажей комиксов Миллера, что над ними трудилась целая команда гримеров и даже специалисты по протезированию.

Из художников в священники

Фрэнк Миллер настолько проникся совместной работой с Родригесом, что снялся в небольшой роли священника.



Три икса 2: Новый уровень xXx: Next Level

28
АПРЕЛЯ
РОССИЙСКАЯ
ПРЕМЬЕРА

■ РЕЖИССЕР: Ли Тамахори
■ ЖАНР: экшн/триллер
■ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ: Айс Кьюб, Уиллем Дефо, Сэмюэль Л.Джексон, Эгзибит

Если теглайн первой части «Трех иксов» гласил «Новое поколение суперагентов», то теперь все гораздо скромнее – «Приготовьтесь к следующему уровню».

Агенту Управления национальной безопасности США Огастесу Гиббону (Джексон) опять нужна новая кровь. Нет, речь идет не о почетном донорстве и всяких там лейкоцитах-эритроцитах. Все гораздо проще: группа отщепенцев под предводительством некоего Джорджа Декерта (Дефо) планирует организацию самого настоящего путча. Государственного переворота то бишь. Со свержением президента и прочими прелестями. И снова судьба всей Америки находится в руках свежиспеченного агента-любителя. На этот раз Гиббону приглянулся сидящий на гауптвахте морпех (Кьюб)... Несмотря на помпу, с которой пре-

подносились «Три икса» мировой общественности, и даже невзирая на немалые суммы, собранные по всей планете и превывсившие в итоге бюджет картины в два с лишним раза, посмотрим все-таки правде в глаза – ну не было там ничего сверхъестественного! Картонные персонажи и картонные же декорации, заснятые дешевицны ради в центре Праги, были весьма далеки даже от последних, насквозь маразматических серий бондианы. Теперь же боссы киностудии Revolution предлагают нам новую концепцию: каждой новой серии – новая звезда, чтоб многого там о себе не возомнили эти актеришки! А чтобы окончательно дистанциро-



ваться от треклятого Бонда, режиссером второй части назначают... Ли Тамахори, снявшего «Умри, но не сейчас». Боюсь, что этот самый «следующий уровень» можно болезненно пропустить, а опыт по выведению новой породы спецагентов признать неудачным. ■

КИНОФАКТЫ

Дизель? Кьюб? Какая, к Козну, разница!

Вин Дизель и Роб Козн (режиссер первой части) успели подписать все необходимые документы для участия в съемках второй части за два месяца до начала съемок. На этом их миссия и окончилась – Дизеля сменили на Айс Кьюба, а Козна – на Тамахори.

There can be only one!

К началу съемок «Нового уровня» было заготовлено две версии сценария. Первая принадлежала Ричу Уилкесу и рассказывала о пиратах из Юго-Восточной Азии. Вторая версия была написана Саймоном Кинбергом, а действие сценария разворачивалось уже в Вашингтоне. Как нетрудно догадаться, студия остановилась на последнем.



■ 2004 ■ CP Digital ■ 1.78:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (рус/английский) ■ субтитры (рус) ■ бонусы: анонс DVD

Пила: Игра на выживание Saw

■ РЕЖИССЕР: Джеймс Ван
■ ЖАНР: триллер
■ В РОЛЯХ: Ли Уоннелл, Кэри Элвес, Дэнни Гловер, Дина Мейер

Начальная диспозиция: труп, лежащий в центре комнаты, в одной руке которого зажат пистолет, а в другой – диктофон, и два главных героя, прикованные цепью к водопро-

водным трубам в разных углах помещения. Правила игры: победителем может стать только один из пленников. Второй должен умереть... В прошлом году «Пила» стала своеобразной сенсацией. Сняв на сущие копейки потрясающий триллер, режиссер-дебютант, по сути, утер нос самым-самым мастерам жанра. Жаль только, актеры подкачали. Впрочем,

будь на их месте «кто-то звездный», мы могли бы получить совершенно противоположный результат. **диск:** Лучший триллер 2004 года удостоился вполне качественного DVD-издания. Дефекты оцифровки практически незаметны, шестиканальный звук близок к идеальному. А сетовать вам придется лишь на отсутствие бонусов. ■



■ 2004 ■ Видеосервис ■ 2.35:1 (анаморф) ■ DD 5.1 EX (русский дубляж, английский) ■ субтитры (рус/англ) ■ бонусы: короткометражные мультфильмы, удаленные сцены, фотогалереи, фильм о съемках

Суперсемейка The Incredibles

■ РЕЖИССЕР: Брэд Берд
■ ЖАНР: анимация/экшн
■ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ: Крэг Т.Нельсон, Холли Хантер, Сэмюэль Л.Джексон, Джейсон Ли

«Современному миру не нужны супермены», – решили супермены и отправились на покой. Теперь Мистер Невероятный, его супруга Хе-

лен-Эластик и их не менее феноменальные дети – поселились в тихом пригороде и окончательно забыли о своем суперпрошлом. Внезапно тоскливой суперидиллии приходит конец... «Суперсемейка» – это еще одно приятное открытие прошлого года. Как ни крути, последняя работа студии Pixar действительно установила новые стан-

дарты для компьютерной анимации, и этого у нее не отнять. **диск:** Кстати, российский двухдисковый релиз «Суперсемейки» наверняка также станет новой вехой, но уже для отечественных DVD-издателей. Суперкартинка, суперзвук, супербонусы – и все это за суперцену, кое-где не превышающую 299 рублей за два диска. ■





Начиная с этого номера, мы публикуем не только анонсы книг в жанрах фантастики, фэнтези и мистики, но и рецензии на них. Именно в последних вы и можете обнаружить наше мнение о действительно прочитанных редакторами «СИ» произведениях, которые мы рекомендуем нашим читателям. Естественно, не всем – смотрите рецензии, там обязательно указано, кому данная книга может понравиться, а кому – вряд ли. Надеемся, что расширенная версия рубрики Bookshelf придется вам по душе!



Олег Курылев «Руна смерти»

■ ЖАНР:

альтернативная фантастика

■ ДАТА ВЫХОДА:

март 2005 года

Начинаясь как современная вариация на тему «Янки при дворе короля Артура», книга быстро выходит за рамки не то чтобы этого направления – фантастики вообще. Когда Антон Дворжак, наш современник, таинственным образом попадает в фашистскую Германию 1944 года, спасти его может лишь увлечение историей Третьего рейха. Однако после первого же удачного «предсказания» повествование превращается из бодрого и увлекательного в относительно занудное. «Относительно» – потому, что для поклонника истории, да и просто любознательного человека, «Руна смерти» может оказаться кладом интересной информации о происходящем по ту сторону фронта в годы Великой Отечественной войны. В чем-то книга напоминает знаменитые романы Юлиана Семенова, местами автор уходит в психоделику в духе Филиппа Дика. Нашлось место мистике, конспирологии, главный герой сочиняет разнообразные теории о природе времени и множественности миров. Однако большую часть романа занимают

своего рода флэшбеки – предыстория тех или иных выдуманных или же действительно существовавших персонажей, либо диалоги, проясняющие известные историкам, но неизвестные широкой общественности факты о войне. Любителям легкого чтения «Руна смерти» вряд ли подойдет. Обещания на обложке гласят, что герой, пользуясь своими знаниями о будущем, а также аналитическими способностями, разрушит злобные планы Гитлера и его сподвижников, действительности соответствуют лишь частично. Антон Дворжак и его немецкие друзья плывут по течению, будучи неспособными в самом деле творить историю. Книга скорее ставит вопросы, чем дает ответы на них. И правда, в XX веке было немало странных событий, которые коренным образом изменили путь развития человечества. Возможно, это результат целенаправленных действий кого-то, но вот кого именно? После «Руны смерти» возникает желание собрать дома библиотечку романов в жанре криптоистории и проштудировать их один за другим. ■

Джулия Чернеда «Темная сила Вселенной»

■ ЖАНР:

фантастика

■ ДАТА ВЫХОДА:

март 2005 года

Цитата с комплиментом Лоис Макмастер Буджолд по отношению к Джулии Чернеде, которую сложно пропустить, открывая книгу, не должна вводить в заблуждение. В отличие от историй о Майлзе Форкосигане, космическая фантастика Чернеды никоим образом не привязана к современным политическим и социальным реалиям. Конек канадской писательницы – придумывание действительно оригинальных видов инопланетян, причем в количествах, способных посрамить создателей «Звездных войн». Для нее это совсем несложно, ведь по своей основной специальности Чернеда – биолог. Поэтому сколь бы непонятными и неожиданными не были ее творения, они кажутся живыми и настоящими. Во многом они и помогают писательнице в ее желании развлечь читателей. Всего лишь развлечь, но зато так, что хочется возвращаться к книгам Чернеды снова и снова. Вторая книга из трилогии о мире «Торгового пакта», увы, не избежала стандартных бо-

лезней сиквела. Первая часть, «Тысяча имен для странника», смотрелась выигрышнее за счет действительно нового мира, а также неожиданных сюжетных ходов. Вторая куда спокойнее и предсказуемее, но лишь в том случае, если читатель знаком с предыдущей книгой; в противном случае, уже на второй или третьей странице он споткнется на незнакомой терминологии. Сложно будет и подхватить нить повествования, ведь герои разгребают последствия решения, принятого в самом конце «Тысячи имен для странника». Хорошо лишь то, что они как раз – люди или почти люди; от нас с вами их отличают телепатические способности невиданной силы, поэтому постигать психологию существ иных рас нам не придется. Интриги и предательство, любовь и ревность – все это встретится на страницах книги, найдется место и захватывающим магическим поединкам, так что любители хороших фантастических боевиков разочарованы не будут. ■





Джеймс Герберт
«Дэвид Эш, детектив по паранормальным явлениям»

■ ЖАНР: мистика
 ■ ДАТА ВЫХОДА: апрель 2005 года

Где грань между сном и явью? Возможно ли, чтобы призрак преследовал другого призрака? Что происходит в реальной жизни, а что — лишь плод воображения? Всю жизнь Дэвид Эш искал ответы на эти вопросы и пытался доказать, что любому сверхъестественному явлению, даже совершенно невероятному с точки зрения здравого смысла, можно найти вполне достоверное научное объяснение. Но стоит ли отрицать очевидное? Если Эш прав и призраков не существует, то почему они как ни в чем не бывало обитают в старинных особняках и даже днем свободно бродят по улицам?

Один из наиболее известных британских писателей, Джеймс Герберт снискал мировую славу не только как автор захватывающих мистических книг, среди которых «В плену у призраков», «Волшебный дом», «Однажды» и многие другие, но и как великолепный романист. Ему пытались подражать многие, но разносторонний талант, богатейшая фантазия и непредсказуемость сюжетов его произведений сделали Джеймса Герберта непревзойденным мастером жанра. Практически каждый из почти двух десятков романов Герберта становился бестселлером, и тираж их составил 50 миллионов экземпляров на 33 языках мира.

В книге «Дэвид Эш, детектив по паранормальным явлениям» собраны лучшие романы писателя о популярном мистическом герое. ■



Джеймс Лучено
«Посланники Хаоса II. Сумерки джедаев»

■ ЖАНР: фантастика
 ■ ДАТА ВЫХОДА: апрель 2005 года

Прошло более двадцати пяти лет после битвы при Йавине. Череда разгромных поражений от йуужань-вонгов ввергла Новую Республику в жесточайший кризис, граничащий с гибелью. Принцесса Лейя Органа Соло занимается эвакуацией беженцев с планет, оказавшихся на пути захватчиков из другой галактики. Люк Скайуокер с трудом удерживает от распада Новый Орден джедаев. А генерал Соло без лишних слов вступает в бой с врагом в твердом намерении сдержать нападение, а заодно помочь новому другу найти семью... Генерал Хэн Соло и сенатор Лейя Органа, охотник за информацией Тэлон Каррде и принц Исолдер, джедай Вурт Скиддер и йуужань-вонг воин Ном Анор в сложнейшем военно-политическом раскладе Галактики Звездных войн!

«Звездные войны» — самая известная мировая научно-фантастическая сага, насчитывающая около 100 книг, по которым снято несколько фильмов и выпущены компьютерные игры. Только на русском языке опубликовано около 40 книг о «Звездных войнах». Они дополняют и усложняют мир, представленный на широком экране, рассказывают, что происходило с героями между кинолентами. В мае в мировой прокат выходит новый фильм — «Звездные войны. Эпизод 3». Уже известна точная дата — 19 мая. Одновременно, понятное дело, выйдут игры по его мотивам для всех известных платформ, включая и портативные. ■



Олег Дивов
«К-10»

■ ЖАНР: фантастика
 ■ ДАТА ВЫХОДА: март 2005 года

Здесь прячется большая кошка! Очень большая. Гражданская версия боевой модели. А еще под этой обложкой живут веселые ассенизаторы и интеллигентные взломщики, русские народные параноики и обычные космические инженеры — герои повестей и рассказов, вошедших в этот сборник. Чем заняться кошке на войне? Как правильно использовать прониру? Зачем кувалда в космосе? Почему афроамериканцы уважают Зяму Мертворожденного? Дивов умеет рассмешишь, но иногда он так ставит вопросы, что уже не до шуток. Возможно, «К-10» именно та книга, которая объяснит вам, почему этот автор за последние годы собрал полную коллекцию профессиональных наград.

Олег Дивов — мастер российской фантастики, профессиональный писатель, член Союза литераторов РФ. В фантастике Олег Дивов дебютировал в 1997 году романом «Мастер собак». Популярность писателю принесли книги в жанре социально-приключенческой фантастики — «Лучший экипаж Солнечной» (1998), «Закон фронта» (1998), «Толкование сновидений» (2000). Настоящим событием в области фантастики стала антиутопия Олега Дивова «Выбраковка» (1999), которая поставила его в ряд ведущих авторов жанра. В 2002 году вышел новый роман — «Саботажник». Ироничный интеллектуал, знающий себе цену, Дивов с каждой новой книгой демонстрирует редкостную способность удивлять читателя. Прагматично смоделированную сюжетную оболочку он на удивление изящно совмещает с неординарностью (иногда на грани эпатажа) идей и философских посланий. ■



Владимир Серебряков, Андрей Уланов
«Из Америки с любовью»

■ ЖАНР: альтернативная фантастика
 ■ ДАТА ВЫХОДА: март 2005 года

Этот мир очень похож на наш. Тут есть телевидение и атомная энергия, автомобили и самолеты, Россия и Америка. Вот только Соединенные Штаты здесь третьестепенная держава, погрязшая в собственных проблемах, а Россия привольно раскинулась на трех континентах, от Варшавы до снегов Аляски и от Архангельска до Порт-Артура. А во главе крупнейшего и сильнейшего государства на Земле стоит не президент и даже не генеральный секретарь, а Император и Самодержец Всероссийский... Сладкий сон патриота-монархиста, не правда ли? Но далеко не всех устраивает такое положение вещей. Конечно же, у Империи есть опасные враги, и в этом мире всегда найдется работа для специального агента Третьего управления Сергея Щербакова и его верного напарника Анджая Заброцкого!

Имена этих двух писателей достаточно известны любителям фантастической литературы. Первый роман, написанный в соавторстве «Серебряков-Уланов» — «Из Америки с любовью», созданный в жанре альтернативной фантастики, — произвел достаточно яркое впечатление на ценителей жанра. Далее были «Серебро и свинец», «Оборотень в погонах» («Кот, который умел искать мины») — каждая из этих книг невероятно интересна и популярна. Из ярких «сольных» романов — «На всех хватит!», «Крест на башне» Уланова, «Звездный огонь», «Лунная соната для бластера» Серебрякова. И нужно отметить, что писателям покорились не только «альтернативка»: юмористическая фантастика, боевая фантастика, фэнтези и даже вестерн. ■

Итоги новогодних конкурсов

«Когда же вы опубликуете итоги?» – наиболее часто задаваемый редакции вопрос на протяжении последней пары месяцев. Оно и понятно, пятнадцать конкурсов в одном журнале заведут кого угодно. Если вспомнить о подборке призов, то, понятное дело, узнать имена счастливиц, которые их получают, хочется невероятно. А вдруг выиграл именно я?.. Вот только редакция никак не могла справиться с огромным количеством ответов. Ведь нужно было еще успевать делать текущие материалы. Но отступить дальше первоапрельского номера мы не могли, потому перед вами итоги восьми конкурсов. Остальные семь потом...



Глобально-онлайн-новый конкурс

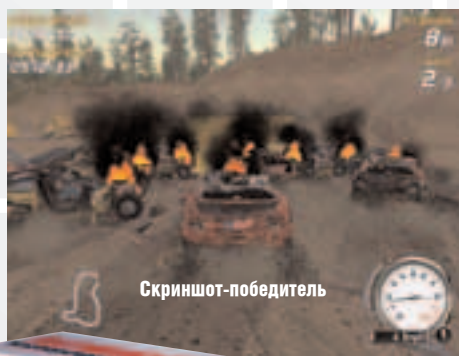
Чтобы поучаствовать в конкурсе, необходимо было правильно ответить на шесть вопросов и прислать нам список из семи сокращений или аббревиатур, связанных с онлайн-ролевыми играми, и пояснения к ним. Писем пришло к нам немало, но не допустить ошибок в ответах удалось лишь трем участникам: Погорелову Николаю (г. Петропавловск-Камчатский), Мартынову Анатолию (г. Челябинск), Овчинникову Алексею (г. Подольск). Они-то и становятся обладателями суперпризов от «Акеллы» – коробок с великолепными MMORPG – Final Fantasy XI и EverQuest 2. Поздравляем!

Правильные ответы на вопросы:

1. В – Для Pirates of Burning Sea, проекта Flying Lab Software.
2. Б – Shocobo
3. А – Любой игрок может установить цену на предмет в своем инвентаре, чтобы остальные геймеры могли сразу увидеть, что у него есть и сколько оно стоит.
4. В – Так называют ситуацию, при которой за игроком по пятам мчится большое количество противников.
5. В – В EQ2 выбор класса от расы не зависит, в EQ1 – наоборот.
6. А – Персонажа, который принимает на себя большинство ударов от агрессивно настроенных против его команды монстров.



Видеокарта NVIDIA GeForce 6800



Скриншот-победитель

Улетный конкурс

Для участия в конкурсе необходимо было сделать зрелищный скриншот из гоночной игры FlatOut с максимальным количеством разрушенных объектов. Оказалось, что поклонников этого проекта немало: разглядывая ваши «деструктивные» картинки, мы чуть зрение не посадили. Спешим поздравить победителя, скрывающегося под ником Tobex. Ему достается главный приз конкурса от компании «Бука» – видеокарта Geforce 6800 от NVIDIA. Еще шесть человек (Alex Rivz, Александр Телегин, Антон Лунегов, Сергей Педан, Тимофей Целищев, Юрий Кузнецов) получают утешительные призы – подарочные DVD-боксы с играми «Чистильщик» и «Магия войны: Знамена тьмы».



Правильные ответы на вопросы:

1. 4 – 21 июня 1997 года
2. 2 – Lovesan
3. 4 – 106000
4. 5 – через почту
5. 1 – червь



Безопасный конкурс

Одно из наиболее простых заданий было именно здесь. Пять легких вопросов с предложенными вариантами. Не будем заставлять вас долго ждать. Знаменитый Антивирус Касперского 5.0 достается Дмитрию Герасимову (Москва), два Антихакера уходят соответственно Андрею Кореневу (Москва) и Погорелову Николаю (Петропавловск-Камчатский). Еще десяти счастливицам будут высланы футболки. Вот они: Кашкеев Данияр, Щеголев С.В., Еплов Антон, Капитанюк Владимир, Волков Алексей, Андрей Поляков, Гулькин Александр, Фортунатов Антон, Махотько Дмитрий, Кирилл Потапов. Принимайте наши поздравления.

О сроках и условиях получения призов всем победителям конкурсов сообщат дополнительно. По всем вопросам обращайтесь к Инне Яшиной по электронному адресу yashina@gameland.ru или звоните в редакцию по телефону (095) 935-70-34.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки на «СИ» получает (не)кавайная девушка Лили за самую жесткую критику в наш адрес.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, что Назаров с Овчинниковым – лучшие авторы, что «СИ» сейчас уже не та, что раньше трава была зеленее. Лучше нарисуйте что-нибудь или сочините песню об играх, спойте ее и пришлите в «СИ».

ПИСЬМО НОМЕРА



ДЕВУШКА ЛИЛИ LILI.KOFEIJNAYA@MAIL.RU

Здравствуй, «Страна»!
Сколько всевозможных посланий тебе довелось подержать в своих жилистых ручонках! Поди, ты уже и сама не помнишь. Не помню и я, когда в последний раз тебя выставляли в недобром свете. Быть может виной всему нежелание самой «Страны» сообщать общественности, что же думают об издании те,

кто на протяжении вот уже скольких лет хранит ему верность? «Страна». Я не хочу быть вестником плохих известий, но пора выбираться из этого болота, куда тебя затянуло. Давно пора. Кто виноват в случившемся: рулевой, его помощники или мы, твои читатели, – другой вопрос. Почему из журнала о компьютерных и видеоиграх ты превращаешься в яркий дамский глянec, в последнее время в котором полезной информации на одного читателя стано-

вится все меньше? Не скрою, тебя приятно держать в руках, нежно касаясь кончиками пальчиков, переворачивать страницу за страницей, вдыхать твой аромат. Заводишься не на шутку... Но ведь не в ущерб информационности? Нам не нужен еще один пучок макулатуры, косящий под игрожур. Нам нужен игрожур. Издание, в котором мы сможем прочитать о все тех же компьютерных и видеоиграх на общедоступном языке. Безо всех этих охов и ахов от полюбившейся отдельно взятому редактору представительницы слабого пола. Без купюр. У твоих читателей, «Страна», складывается комплекс неполноценности. Теплятся в памяти те времена, когда приложение «Страны» заполняли неопубликованными демагогиями читателей. Рулевые проводили конкурс авторских работ. Скольким ему обязаны твои же труженики пера и граненого стакана, «Страна»? Те, кто еще недавно мечтать не могли стать членами редакции, забыли о своей смене. О подрастающем поколении, которое больше не может взяться за перо и накарять для «Страны» пусть и не эпос, но связанный текст о полюбившейся

ПИШИТЕ ПИСЬМА: magazine@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

О ДИЗАЙНЕ

Привет, Страна!

Читаю вас очень давно, практически с первых номеров. А написать меня сподвигло вот что: за те семь лет, что существует журнал, его дизайн менялся несколько раз (по-моему, три или четыре). И тот, который был до нового года, по-моему, был лучшим. Но вот пришел 2005 год, и все изменилось. Опомнись, «Страна»! Ведь ты – лучший игровой журнал в России. Такой дизайн тебе совершенно не к лицу! Куда смотрит Алик Вайнер? Или он перебрал во время новогодних праздников, и до сих пор не пришел в



себя? Особенно пострадали обзоры, читать как-то непривычно. Скриншоты будто не на своем месте, врезки тоже разбросаны хаотично. Комментарии к скриншотам теперь залезли в сами картинки – зачем? Раньше, покупая журнал, я мог часами сидеть и разглядывать его, а теперь – пролистал за пять минут и все. Нет уже того духа «СИ», нет той эстетики! Думаю, не один я критикую ваш новый дизайн. А теперь позвольте кое-что у вас спросить.

1. Кто такой Жугдэрдэмедийн Гуррагча? Это что, такой прикол? Или персонаж какой-то игры? Не врубаюсь, честное слово!
2. Почему иногда (особенно в спортивных играх)

2000 год заменяют на 2К? К примеру – 2К5. При чем здесь «ту-кэй»? Объясните, пожалуйста.

3. Куда делся Щербаков? Давненько он ничего не писал.
4. Зачем вы ждете выхода PAL-версий игр, чтобы написать обзор (к примеру – Metal Gear Solid 3). Я, конечно, понимаю, что Россия относится к PAL-региону, но разве это повод ждать по три-четыре месяца, а то и больше? Ведь можно сразу написать обзор, как только выйдет NTSC-версия, ведь, по сути, NTSC и PAL-версии игр мало чем различаются. Иногда, конечно, в PAL-версию добавляют всякие бонусы и вкусняшки, но ведь об этом можно расска-

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего – отвечаем в очередной раз!

? Mafia 2 когда-нибудь выйдет?

Нет. Сами разработчики говорили, что если Mafia 2 и появится, то не в этом десятилетии. Однако, в недавнем интервью сотрудники Illusion Softworks поведали, что работают над проектом, который «имеет отношение к Mafia». На днях игра была объявлена: это Enemy in Sight, тактический шутер о войне России и США.

? Можно ли в России подключиться к Xbox Live?

Да, это сделать можно, но для начала необходимо кое-что проверить. Во-первых, у вас должна быть проведена локальная сеть. Во-вторых, придется купить пакет Xbox Live, причем ваша консоль не должна быть чипованной, либо чип должен иметь возможность отключения. И в третьих, понадобится пластиковая карта Visa или Master Card для подтверждения платежеспособности.

? Как работает Network Adaptor для PS2? Будет ли в России поддержка от Sony?

Нормально работает, мы все протестировали и даже поиграли с заграничными геймерами в NFS: Underground и XIII. Кроме того, он позволяет соединять несколько консолей в локальную сеть для более комфортной игры в мультиплере. Условия для подключения такие же, как у Xbox. SCEЕ пока ничего по этому поводу не заявляла.



от создателей

ЖАКЕР

Тесты:

- Открытый тест мышей
- Компактные ноутбуки
- Платы видеозахвата
- Наушники
- DVD+-RW Dual Layer
- Источники бесперебойного питания

Инфо:

- Мелочи железа
- Фишки IT
- Эволюция могов
- Альтернативные технологии охлаждения
- Линейка производителя: графические адаптеры nVidia
- Звездные железки: 3dfx Voodoo Graphics

Практика:

- Разгон VGA Middle-End PCI Express
- Ремонт принтеров
- Учим как настроить ADSL
- Моггинг: аэрография для могов
- Linux: пингвин в инфракрасном

ЖУРНАЛ КОМПЛЕКТУЕТСЯ ДИСКОМ С ЛУЧШИМ СОФТОМ



Теперь 144 страницы!

Много всяких писем приходит в почтовые ящики «Страны»: коротких и многословных, простых и философских, грустных и задиристых, ругательных и хвалебных. Оставим первоапрельские шуточки другим рубрикам. Этот выпуск «Обратной Связи» посвящается читательской критике. Мы постоянно прислушиваемся к вашим пожеланиям, исправляемся, работаем над собой. Если вы чем-то недовольны – пишите! Вместе мы сделаем журнал лучше.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

видеоигре. Все оттого, что нет условий для обкатки юнцов. Твои рулевые очень часто кричат в редакцию посланий от читателей. Ссылаются, пускай и не открытым текстом, на неурожайность отдельных выпусков российских школ. Так дай же, «Страна», возможность не хватающим с неба звезд простым смертным прокачивать свои навыки! «Страна», знай, что, несмотря на все заигрывания твоих рулевых с милашкой ленью, несмотря на нежелание отдельных товарищей играть в обозреваемые проекты – ты все равно остаешься лучшей на отечественном рынке. Но долго ли выдержишься на занимаемых позициях? Я очень надеюсь, что кто-кто, а ты не станешь колосом на глиняных ногах, который однажды рухнет. Уж больно дорога ты мне, «Страна». Но мириться с творящимся беспределом в твоих рядах – вне моих сил.

зать позже, например, в мини-обзоре. Подумайте над этим, пожалуйста. На этом пока все, спасибо за внимание. Помнится, не так давно Глагол писал, что ни одно письмо не останется без ответа. Очень на это надеюсь. Всем спасибо, всем пока!

АЛЕКСЕЙ ДРУЖИНИН,
г. Владивосток

ЗОНТ // Обещание Глагола мы оставим на его совести. Вы же понимаете, что если мы возьмемся отвечать на все письма, то времени на подготовку журнала у нас уже не останется. Чита-

ем все – это гарантированно.

Отвечаю на вопросы:

1. Жугдэрдэмедийн Гуррагча – это не прикоп. Жугдэрдэмедийн Гуррагча – первый гражданин Монголии, совершивший полет в космос. Совершил он это славное деяние в 1981 году.

2. Как килобайт (Кбайт) означает тысячу байт, так 2К означает две тысячи – вот и весь секрет. Активно это обозначение начали использовать для описания «проблемы 2000» – а там его и подхватили все, кому не лень.

3. Щербак был, да вышел весь. «Отчислен по собственному желанию» – гласит запись в бортовом журнале «Страны Игр».

4. Необходимость рецензирования именно европейских версий связана с появлением официальных поставок большинства игр (PS2 и PC) в нашу страну и одновременным непрекращающимся производством пиратства. Если бы мы писали обзор игры за несколько месяцев до ее появления в магазинах, то этим мы стимулировали бы продажи контрафактной продукции, а это нехорошо. С нами солидарно большинство зарубежных коллег по цеху. Например, обзор отечественной Операции Silent Storm появился в американских СМИ только в январе 2004, тогда как у нас она вышла в августе 2003 года.

О НАБОЛЕВШЕМ



Уважаемая редакция «Страны Игр», приветствия!

Купил я на днях мартовский номер (пятый, со Снейком на обложке), пришел в восторг от

оформления и решил, что это точно будет мой любимый номер года! Ан нет. Разочарование постигло сразу после беглого пролистывания, перед глобальным прочтением. Почему такая невнимательная верстка? Приводить страницы не буду (тот, кто верстал, сам знает), такой классный новый дизайн замутили (Вайнер – молодец!), и вдруг столько технических ляпов. Если книга хорошо сверстана – ты ей веришь поневоле, а Вам верить очень хотелось бы. Вставляю диск в привод, – меню виснет, и так три раза подряд. Ладно, – ставлю в другой привод – заработало, ура! Нет, стоп. Не ура. Что я вижу? Загружается обложка прошлого номера. Может, не тот диск вставил? Вынимаю, смотрю – нет, все нормально. Просмотрел содержимое и пошел пихать его в PS2 (можно и на компьютере, конечно, но на телевизоре удобнее). Кто, скажите, вас так учил DVD-меню делать? Почему «умолчальное» положение курсоров каждый раз стоит от балды? То на втором пункте меню (почему не на третьем?), то на кнопке «далее». Что за безалаберность? За плакат спасибо, но где наклейки и обои с MGS? Это ж тема номера, завершение трилогии! Где экскурс в историю и куча великолепной графики Йодзи Синкавы? Вы ж печатаете ее в журнале! Почему бы не выложить хоть эти картинки на диск? Вам что сложно из них обои сделать (Алик, я не верю!)? Технические мелочи, скажете вы? Да. Они самые, но из них складывается общее впечатление о вашем труде. Мы (читатели, – я себя на «Вы» не называю) видим Ваши старания и, поверьте, их ценим, и я бы промол-

? Правда ли, что Nintendo на E3 покажет новую модель GBA?

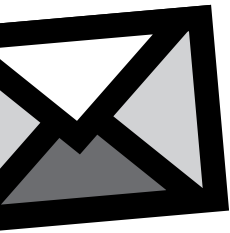
В самом деле, недавно прошел слух об этом. Представители Nintendo держат рот на замке. Некоторые журналисты думают, что Nintendo DS станет многофункциональной консолью, а GBA останется чисто игровой. С другой стороны, компании нет смысла самой портить продажи Nintendo DS, анонсируя другую консоль.

? Почему на консольную часть диска вы выкладываете не все видеоролики?

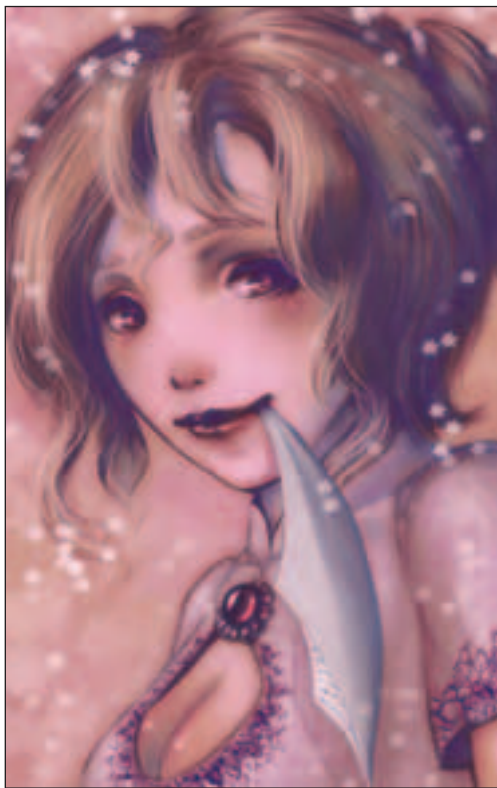
На консольную часть диска попадают только те видеоролики, которые подходят по качеству для DVD-видео, либо наиболее важные с нашей точки зрения. Так что горевать нечего: на компьютерной половине остаются в основном трейлеры в низком разрешении, где ничего толком и не разберешь.

? Почему анонсы обзоров в будущих номерах не всегда совпадают с действительностью?

Потому что за те две недели, что мы готовим номер, успевают произойти десять тысяч непредвиденных событий. Например, мы анонсировали обзор, а издатель решил задержать релиз или предоставленная им копия не захотела работать. Мы как можем стараемся избавиться от подобных накладок, но избежать их на сто процентов нереально.



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ



чал о недочетах, если б они были допущены лишь один раз, два, — но, увы, уже намного более. Теперь о содержании. Вам не кажется, что выдавать мнение автора (или даже редакции) за аксиому, не требующую доказательств (которые и не приводятся, кстати) — некорректно? И это я говорю Вам не только как людям, но как журналистам! Вы должны подавать читателям информацию, а не собственные субъективные выводы из нее! Позвольте уж нам решать, что и насколько хорошо или плохо. Чтобы не быть голословным — поясню. Надоело слышать заявления вроде:

1. В Dead or Alive плохая боевая система
2. Virtua Fighter — лучший в мире трехмерный файтинг
3. Райден — персонаж-пустышка

4. У MGS2 непонятная концовка
Отвечаю (о ругательствах в адрес отдельных частей «финалки» — просто промолчу):

1. Для казуала, игнорирующего перехваты (которые, к слову, куда изящнее чем в Virtua Fighter) и знающего только одну комбинацию с «квадратом» — пожалуй, плохая...

2. Зайдите-ка в любой магазин, где торгуют игрушками, во что там играют? Спорим, в DoA, или в Soul Calibur? Не надо превозносить то, что все отчего-то избегают! Ведь даже «Страна Игр» никогда не устраивала турниров по этой игре! А много ли из вашей редакции в нее играют? Только не лицемерьте, отвечая на этот вопрос, ладно?

3. Такое впечатление, что все сюжетные ролики и разговоры по кодеку, человек, сказавший эту глупость, просто перематывал. Райден прописан еще получше Снейка, если кто не заметил! Вообще, если сами ничего не поняли, то стоило купить европейскую MGS2 и послушать получасовое выступление самого мастера Кодзимы. И не надо называть его «хлюпиком» (статья Shadow of Rome, даже там не забыли), — это не имеет отношения к реальности.

4. А чего непонятного в концовка MGS2? Нет, конкретно что? Только не говорите — все (мы же взрослые люди — давайте анализировать). И Вы еще смели спрашивать об этом Кодзиму? И нестыдно? Конечно, мудрый мастер, вежливо вас послал додумывать, фразой: «...это ведь игра...», а я просто набил бы всем за это морду! Кто говорит? что Достоевский — это скучно, тот не читал Книг (именно с большой буквы), и так же тот, кто говорит, что у Кодзимы что-то «пусто» или «непонятно», — плохо и невнимательно его слушал и смотрел! Из всего вышесказанного вывод: если вы пишете что-либо (тем более если оно оскорбляет чувства тех, кто с вами не согласен), то хотя бы приводите элементарные доводы, не делайте голословных заявлений! Это непрофессионально — это простительно нам, читателям, но не Вам! Или хотя бы оговаривайтесь о том, что это мнение лично Ваше и оно не есть истина и аксиома и не должна светиться из номера в номер! И еще. Редакция писем (мое если и напечатает, то вырежут половину, да? (нет! — прим. ред.)) это, конечно, хорошо, но вот я бы с удовольствием почитал тот кусок, про который товарищ Зонт пишет: «Дальше идет демагогия про пиратство на консолях. Увольте...» и безжалост-

но его вырезает... Вот его и увольте (шутка)! А откуда он знает, что читателю интересно? Для него это демагогия (опять субъективно и бездоказательно), а для других прямое вдохновение для новых дискуссий и писем! Уважать читателя надо! И напоследок, спасибо за хороший журнал! При всех его недостатках, он много кому дорог, среди них — и я (иначе не писал бы все к Вам обращения с большой буквы).

HITOKIRI
HITOKIRI@BK.RU

ЗОНТ // Не лицемерю, отвечаю честно: я играю в Virtua Fighter 4 и действительно считаю, что это игра не хуже, чем Soul Calibur 2. Что до DoA, то буквально месяц назад я заново прошел Dead or Alive 2 и получил массу удовольствия: сериал действительно недооценен. Да, я называю Райдена «хлюпиком» — позвольте, а кто он по сравнению со Снейком, как не хлюпик? Райден, который всю игру паникует и пристает к Снейку с вопросами, что делать и как быть, — не хлюпик? В конце концов, кто кому набьет морду — Райден Снейку или Снейк Райдену? Вот то-то и оно. Райден — интересный персонаж, смелый эксперимент Кодзимы, но в игровом мире он хлюпик. О концовке MGS2 я в ближайшем будущем напишу колонку, дабы пресечь кривотолки раз и навсегда. И про цензуру в «Обратной связи»: мы всего лишь не печатаем скучные письма. О том, что игры для PS2 стоят слишком дорого и достать их слишком сложно, говорили не раз и не два, — и никто не сумел сказать ничего нового за последние пару лет. Это скучно.

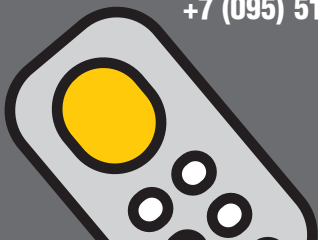
М.Разумкин // Вы пишете, что мы якобы говорим аксиомами и это плохо. А что в этом плохого? Слабая аргументация — да, это плохо, но журнал не резиновый, и далеко не на все хватает места. Спорить не буду, это слабое место некоторых авторов. Кроме того, существует несколько подходов к подаче информации. Кто-то вообще оценки не ставит. У нас достаточно опыта, чтобы судить о том, какая игра плохая, а какая хорошая. А вот соглашаться с этим или нет — уже ваше дело. Мы вам свое мнение не навязываем. Что касается VF, то я тоже в него с удовольствием играю. ■

SMS

ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (095) 514-7321



Давно хотел узнать: можно ли играть в MMORPG без выхода в Интернет, только по локальной сети?

Нет, нельзя. В MMORPG физически отсутствует такая возможность, да и где вы найдете локальную сеть на миллион игроков?

Можно ли путешествовать по всемирной паутине Интернета с PSP?

Нет. По крайней мере на данный момент возможности свободного сетевого серфинга у консоли нет. С PSP можно играть через Интернет, заходя на выделен-

ные сервера — но открыть вашу обычную домашнюю страничку не получится.

Неужели Weekly Famitsu — и в самом деле еженедельник?

Так и есть. Крупнейший в Японии журнал о видеоиграх действительно выходит раз в неделю.

Является ли аниме Final Fantasy VII: Advent Children продолжением игры или он просто «сделан по мотивам»?

События фильма начинаются два года спустя пос-

ле окончания игры, поэтому разумно назвать Advent Children продолжением.

Появится ли у нас в продаже серебристая PSP?

Европейский запуск PSP отложен на несколько месяцев, и беспокоиться о таких тонкостях сейчас нет смысла. Но вероятность этого очень высока.

Почему GTA San Andreas на PS2 вышла раньше, чем на PC?

Потому что так решили издатели игры. Думается, за это стоит «благодар-

рить» и господ из Sony, ведь только PS2 получила эксклюзив.

Будет ли Prince of Persia 3?

Будет. Ubisoft только что обнародовала план издания игр на следующий год, и в нем значится, что Prince of Persia 3 появится в продаже к Рождеству 2005 года.

Будет ли gameland проводить конкурс по созданию любительских игр?

Пока четких планов на этот счет нет, но в любом

уже в продаже



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Несколько номеров назад мы публиковали подробное интервью с гением Копати, господином Хидео Кодзимой. Редакция хочет узнать, интересны ли читателям такие интервью, понять, с кем вы хотели бы познакомиться поближе. Сказано – сделано. «Обратная связь» дает отчет.

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

«Насколько вам интересны интервью с западными разработчиками? А с восточными? Кого из знаменитостей вы бы хотели увидеть на страницах «СИ»?»



Автор:
KNESS

Мне они очень интересны. Всегда хочется лучше узнать человека, который разрабатывал полюбившуюся игру. Хотелось бы увидеть интервью с Джоном Кармаком. Это очень интересный и умный человек.



Автор:
Petty

Всегда интересно узнать что-то об игре непосредственно из уст разработчиков. Правда, порой интервью с ними дает ничуть не больше информации, чем какая-нибудь статья на игровом сайте или в журнале, потому что, как показывает практика, интервьюируемые люди отвечают на вопросы журналистов, пользуясь самыми расплывчатыми фразами. Что же касается интервью на страницах «СИ», то, пожалуй, бы-

ло бы интересно время от времени почитать, что говорят игровые мэтры.



Автор:
bereg2000

Интервью с таким мастером, как Хидео Кодзима, лично меня очень порадовало. Что касается отдельных колонок под интервью, то туда должны попадать именно такие люди, как упомянутый японский игрокений – люди интересные и необычные. Еще можно размещать интервью в нагрузку к игре, над которой работает опрашиваемое лицо.



Автор:
Scut

Я с огромным интересом прочитал интервью с Хидео Кодзимой! Такие беседы очень нужны, однозначно! Ведь никто не расскажет об игре лучше, чем ее создатели. Мне интересны

интервью со всеми разработчиками: и с западными, и с восточными, и с нашими, российскими. В ближайших номерах «СИ» мне бы хотелось увидеть интервью с Гэйбом Ньюэллом, Джоном Кармаком, Тецуей Мидзугути и Левелордом.



Автор:
inkvizitor

Интервью – это хорошо. Вот только бы еще рассказали, как вы туда добивались, как смогли добиться встречи. И интервью лучше брать у знаменитостей – у Сигеру Миямото, Хаяо Миядзаки, Кена Кутараги, Эда Буна и так далее. Еще было бы неплохо, если бы вы смогли повлиять на Nintendo в плане выпуска ее консолей в России. Ну и возьмите интервью у русских разработчиков игр для PS2 и спросите когда, наконец, их проекты будут завершены?



Автор:
wwe The Rock

Интервью интересно любое, главное не переборщить и не напечатать слишком много, – но и слишком мало тоже плохо. А вообще каждому свое. Мне, например, совершенно по барабану то, что говорит автор саги Final Fantasy, зато очень интересно почитать про Эда Буна и его Mortal Kombat!



Автор:
inkvizitor

Мне интересны все интервью с разработчиками и с западными, и с отечественными, а особенно – с гейм-дизайнерами. Неплохо было бы увидеть и интервью с представителями российских издательств, таких как «Софт Клаб» и «Бука». Ну и очень хочется увидеть разговор с моим любимым Сэмом Лейком! ■

случае читатели «СИ» узнают об этом первыми.

Со скольки и до скольки вы находитесь в редакции? Вы там работаете, да?

Работаем в среднем с 10:00 до 21:00 с перерывами на Soul Calibur 2. С рабочим днем у нас все просто: есть работа – приходишь и делаешь ее. И «находишься в редакции», пока не сделаешь. А работа есть практически всегда!

Планируют ли выпустить на PC Far Cry 2? На PlayStation 2 и Xbox

скоро выйдет вольное переложение первой игры под названием Far Cry Instincts. На PC вторая часть не анонсирована, зато известно, что этим летом появится дополнение к Far Cry.

Будет ли Tony Hawk's Underground 3?

Сейчас эта игра не объявлена. С другой стороны, куда ж он денется. Activision с завидным постоянством выпускает игры серии Tony Hawk's, и причин останавливать конвейер мы не видим.

На каких носителях будет работать следующий Xbox?

На двухслойных DVD. Как известно, на такие диски умещается девять гигабайт информации.

Кто-нибудь в вашей редакции влюблялся так, что готов был бросить игры навсегда ради любимой?

Конечно, влюблялся – и был готов! К счастью, девушки не требуют, чтобы мы бросали игры, поэтому мы все здесь.

Не собирается ли Sega Sammy выпустить новую приставку?

Не собирается. На рынке консолей сейчас такие бури, что без огромных финансовых вложений на него не войти. А денег у Sega Sammy не сказать чтобы очень много.

Появится ли когда-нибудь сиквел игры Parasite Eve 2 или этот сериал мертв?

Сейчас никаких новых игр в этом сериале не объявлено. Но, опять же, в середине девяностых все думали, что сериал Metal Gear мертв, а он так бабахнул, что только держись. Заранее не знаешь, когда тот или иной разра-

Тема номера:
СЕКС
во всех его проявлениях!

ДРУГ! ЧИТАЙ
В НОВОМ НОМЕРЕ:

НАШ ВЫЕЗД:
Ростов-на-Дону

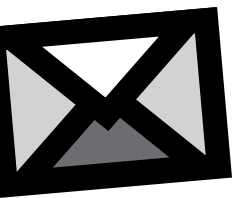
Антивоенная акция
«Хулигана»

ДОБРЫЕ СКАЗКИ:
от Симпсонов до «Южного парка»

А ТАКЖЕ
неизменно веселая сказочка,
пранк, мясной комикс и
много всего остального на
112 страницах.

(game)land

ХУЛИГАН
www.xylygan.ru



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Проводить опрос о MMORPG на форуме, участники которого априори имеют доступ к Интернету – занятие неблагодарное. Уважаемые читатели-без-интернета, нас интересует и ваше мнение. Не дайте онлайн-маньякам перестроить «СИ» на свой лад – или поддержите их. Пишите письма!

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

«Интересуетесь ли вы игрой через Интернет? Как вы считаете, будущее за сетевыми развлечениями – или красивый, нарративный сингл возьмет верх? Довольны ли вы тем, как многопользовательские игры освещаются в «СИ»?»



Автор:
alpir

Ни разу еще не играл в MMORPG, надеюсь в будущем попробовать. Вряд ли сетевые игры смогут взять верх над одиночными. Хотя это, конечно, во многом зависит от самих геймеров. Тем, как в «СИ» освещаются многопользовательские игры, я доволен. Хотя я ни разу и не играл, но благодаря «СИ» много о них знаю.

доступен практически каждому, желающих приобщиться к прекрасному находится (да что там – уже нашлось) немало. Так что сеть возьмет верх, и не только в плане ролевых игр, экшенов, стратегий и гонок. Возможно, даже квесты и файтинги будут онлайнные. Однако, говоря «возьмет верх», я не подразумеваю тотальное падение сингла. В журнале тема освещается, на мой взгляд, не очень полно. Правда, боюсь, если добавить еще материала, то что-нибудь придется убрать, а вот этого тоже не хотелось бы.

мере, в каждой игре должен присутствовать онлайнный режим. Сингл – это линейные события, которые надоедают после прохождения игры. Онлайн – масса удовольствий, которые получаем не только мы, но и другие игроки, это разнообразие в геймплее, где каждый волен делать то, что он хочет, и следовательно, ему это не наскучит. Насчет освещения многопользовательских игр в «СИ» меня все устраивает, но хотелось бы, чтобы им выделяли больше места.

ли машин, дополнительные уровни и тому подобное. Поддержка Интернета будет во всех консолях следующего поколения, и это говорит только о том, что его (Интернета) станет больше, но однопользовательских игр от этого меньше не станет.



Автор:
StimS

MMORPG, конечно, вовсе не совершенные игры, но мне бывает интереснее сражаться с реальными противниками, чем с роботами. Всего лишь потому, что думают они с той же скоростью, что и я. Теперь, когда Интернет



Автор:
Tsukasa

Да, я интересуюсь игрой по Интернету. Я считаю, что будущее за сетевыми развлечениями, по крайней



Автор:
yuhan

Да никто верх не возьмет. Я уверен, что Интернет войдет в однопользовательские игры. Как? Очень просто! Мы будем покупать дополнительные моде-



Автор:
DjTony

В дальнейшем вижу большую перспективу в сетевых играх, по крайней мере, для PC (проставки в сети это не то, – лучше собраться шумной компанией у одной консоли). Но и сингл не забудут, ведь есть такие игры наподобие фильмов или книг, где главное то, что хочет донести автор. А в «СИ» хотелось бы видеть побольше статей о «жизни» в MMORPG проектах, о том, что там происходит. ■

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?

- Сэм Фишер и Степан Капуста в 2007-ом на вешалке пели караоке. Бабка с пистолетом это увидела и сказала: «Ребята, давайте жить дружно!». В итоге злодей топора и колдовства стал президентом Геймляндии.
- Бенгли с Биллом Гейтсом когда-то в тюрьме сожгли дачу Снейка, их увидел Антон Городецкий и объявил войну нежити. Затем пришел Иван Мертвый и возглавил армию орков-спецхаков.
- Чипполино с паладином как-то на Камчатке встретились в русском баре. Их увидел Брежнев и сказал: «Upgrade complete!». В итоге пришел Mr. X и продал всех в рабство Матрице.
- Билл Райзер и Роб Шнайдер в прошлый уик-энд в баре «Голубая устрица» убили птичку, их увидел голем и настучал на них Зератулу. Потом пришел Марио и забил всех вантузом!

Не понимаете, что здесь написано? Почему Петька сказал «йой!» и крикнул? О, мы не сошли с ума (разве что самую малость). Правила игры в чепуху опубликованы на нашем диске. Вливайтесь!

ботчик вздумает оживить старенькие игры.

GTA: San Andreas на PC будет лучше, чем на PS2?

Будет лучше, это точно. После релиза версии для PS2 команда Rockstar доводит до ума версии для PC и Xbox.

Будет ли Square Enix портировать Final Fantasy VII и прочие «финалки» на PSP?

Современная политика Square Enix – создавать мультимедийные вселен-

ные, которые состоят из многих игр на разных платформах. Пример тому: Final Fantasy VII или Fullmetal Alchemist. Продюсер Advent Children Синдзи Хасимото ответил на вопрос о переиздании Final Fantasy VII так: «дайте нам доделать Advent Children, а там видно будет».

Сколько может стоить аниме «Изгнанник» в эксклюзивной упаковке?

На сайте aniguide.ru можно заказать подарочный бокс-сет «Изгнанника» за 3500 рублей.

За сколько можно купить GameCube? Ведь Resident Evil 4 этого стоит.

Восемнадцатого марта Nintendo выпустила эксклюзивную европейскую версию GameCube. В коробке: сама консоль, игра Resident Evil 4, бонус-диск с видеороликами о создании игры, серебристый геймпад с логотипом RE4. Стоить это удовольствие будет около пяти тысяч рублей. Сам GameCube в Москве можно купить за три с половиной – четыре тысячи. По регионам сказать сложно.

Когда же, хоть примерно, выйдет Final Fantasy XII?

Примерно в этом году. Мы шутим, что Square Enix выпустит двенадцатую «финалку» в день выхода новой Xbox, серьезно подпортив бонус-диск с видеороликами консоли. Повторяю: мы так шутим.

Когда Metal Gear Solid 3 выйдет на PC?

Это неизвестно. Metal Gear Solid 3 не появится на PC, пока этого не захотят тор-менеджеры

Kopami. А они этого пока не хотят. Но оба прошлых проекта все же были портированы на персоналки осенью 2000 года и весной 2003 года соответственно.

Будет ли англоязычный релиз Radiata Stories?

Да, свежая RPG от Square Enix скоро будет переведена на английский язык. В одном из следующих номеров мы опубликуем подробное превью, основанное на японской версии игры.

Автора сценария и продюсера «Людей Икс-2»

зовут Дэвид Хейтер. Кто это? Просто тезка или голос Снейка собственной персоной?

Это тот самый Дэвид Хейтер, что озвучивал Снейка во всех трех частях MGS. Мистер Хейтер не первый раз пишет сценарии для голливудских фильмов: он работал над «Людьми Икс» и «Царем скорпионов», а сейчас занят на съемках The Watchmen, Iron Man и The Black Widow. Последняя лента станет его режиссерским дебютом.



ИГРЫ

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

НИКАКОГО МУСОРА И НЕВНЯТНЫХ ТЕМ,
НАСТОЯЩИЙ ГЕЙМЕРСКИЙ РАЙ
ТОЛЬКО РС ИГРЫ

ПРАВИЛЬНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ
Двухслойный DVD или 3 CD

ПРАВИЛЬНЫЙ ОБЪЕМ
240 страниц



ЧАСТЬ ТИРАЖА - с DVD

8.5Gb

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ
ВИДЕО!!!

АПРЕЛЬСКИЙ
НОМЕР
УЖЕ В
ПРОДАЖЕ



ЧИТАЙТЕ В АПРЕЛЕ:

«Казаки 2: Наполеоновские войны»

Долгожданное продолжение самой масштабной стратегии!

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Шутер, в котором нужно воевать головой

The Punisher

Самый кровавый боевик по голливудской лицензии!

А также:

- Дневники разработчиков S.T.A.L.K.E.R., Lada Racing Club, «Ночной дозор» и «Красная акула 2».
- Мода на моды. Как и кем делаются модификации известных игр?
- Под прицелом! Hearts of Iron 2: Исповедь настоящего диктатора.
- Из первых уст: Создатели Commandos рассказывают о своем новом проекте Imperial Glory.
- Рецензии на The Fall: Last Days of Gaia, Playboy: The Mansion, UEFA Champions League 2004-2005...

И многое-многое другое!

ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР - ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

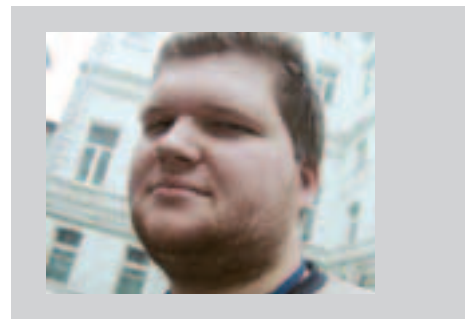
С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

Всем привет!

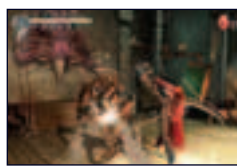
В отличие от предыдущих номеров, этот мы делали не две недели, а целых три. Так что мы основательно подготовились к запуску разных новшеств, которые вы увидите на диске к следующему

номеру журнала. Отвечу на одно критическое замечание: «Почему статьи в журнале и обзор на диске очень похожи?» Во-первых, и там и тут один и тот же автор, трудно написать два разных текста по одной иг-

ре, во-вторых, это связано с производственными трудностями, так как у нас очень сжатые сроки. Ну, и в третьих, скажу, что со следующего номера вы обязательно увидите разницу между статьями и видео.

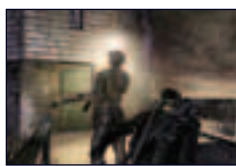


Видеообзоры



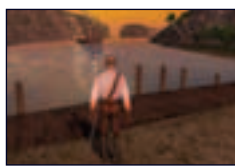
Devil May Cry 3: Dante's Awakening

Третья часть культовой игры Devil May Cry. Нас снова ждут интригующий сюжет и зубодробительный экшн. Не в пример второй части новый DMC радует как шикарной графикой, так и игровым процессом.



Splinter Cell: Chaos Theory

Новая игра о похождениях Сэма Фишера, уже третья по счету. Графика еще лучше, шпионских приемчиков у Сэма еще больше. Такая же темная, задумчивая, настоящий stealth-action.



Корсары 3

Сегодня просто какой-то бенефис игр с цифрой три. Помимо Devil May Cry и Splinter Cell, третьей частью обзавелись и «Корсары». Не пропустите наш выдающийся первоапрельский обзор!



Dead or Alive Ultimate

И последний видеообзор – любимый всеми Dead or Alive. Игра, в отличие от трех предыдущих, уже четвертая в серии. Проект не балует нас новыми персонажами, зато потрясает графикой!

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

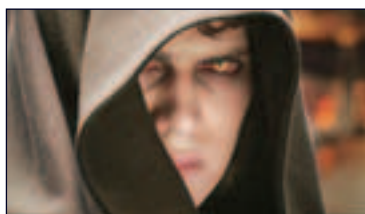
...у наших видеообзоров есть три звуковые дорожки!

Доводим до вашего сведения: в видеоописаниях игр на dvd-видео есть три звуковые дорожки: собственно обзор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому вдоволь наслаившись 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

Из всего видео, присутствующего на нашем диске, хочу отдельно выделить огромный ролик из третьей части «Звездных войн» – это должны видеть все, ведь ждали без малого три года! И ни в коем случае не пройдите мимо работ наших читателей с конкурса AMVGMV, они того стоят, и трейлера еще одного фильма – Sin City, претендующего на звание самого стильного фильма года. Ну и, конечно, обращаю ваше внимание на очень прикольный ролик из Devil May Cry 3, повествующий о том, как разработчики выдумывали, а затем воплощали в жизнь все сюжетные видеовставки в игре.



Софт

AtomixMP3 2.3

Клевая программа для звуковых «миксов». Эмулирует диджейскую «консоль» с двумя CD-вертушками, поэтому функций в ней не так уж и много, зато дефицит восполняется надежностью и нетребовательностью к ресурсам.

Event Log Explorer 1.0 beta

В Windows серии 2000/XP ведутся так называемые «системные логи», которые очень неудобно читать. Чтобы исправить это, воспользуемся бесплатной утилитой Event Log Explorer. Если бы она еще и писала, что они означают...

PcMedik 6

Простенькая, но отнюдь не примитивная программа для восстановления работоспособности вашего компьютера, принцип действия которой зиждется на правке реестра. При желании можно «откатить» внесенные изменения.

SpeedFan 4.22

Хочешь сделать свой компьютер немного тише? Ведь не секрет, что вентиляторы зачастую вращаются быстрее, чем это нужно. Попробуйте использовать программу SpeedFan, регулирующую скорость их вращения.

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.



BucksWare Программирование КАК БИЗНЕС

Номер о том, как перестать
заниматься ремесленничеством
и начать зарабатывать деньги!

В СВЕЖЕМ НОМЕРЕ СПЕЦА:

- О shareware в тончайших подробностях
- Защита программ
- Свободное ПО
- Маркетинг и PR - залог успеха
- На чем, как и что писать
- Тестирование программы
- Лицензии, права и другие юридические вопросы
- Программирование для мобильных устройств
- Перевод и локализация
- Платформа .NET
- Дизайн программы
- Документация
- Заработок за рубежом



ВСЕ СОФТ - НА ПРИЛАГАЕМОМ CD!

ХАКЕР СПЕЦ

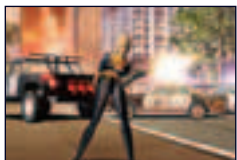
(game)land
www.gameland.ru

Демо-версии



Dark Horizons: Lore

Действие игры происходит в 22-ом веке. Под ваш контроль попадает самое мощное оружие: штурмовой робот AR-16b Hunter и танк ECM-74 Juggernaut. Попробовав демку, я понял, что до славы MERCHWARRIOR проекту, конечно, далеко, но играть можно.



Manhattan Chase

Игроку предстоит встать на сторону полиции или преступников. Это стопроцентный клон GTA 3, где разработчики пытаются завлечь нас огромным выбором оружия: РПГ, гранаты, мины, огнемет, авиаудары и бензопила, куда ж без нее.



1944: Battle of the Bulge

Очередная стратегия на тему Второй мировой войны, и, как всегда, в главной роли американцы, которые героически сражаются с мировым злом. В демке представлен эпизод, когда свежие немецкие силы, наносят контрудар по союзникам.

Моды

Forgotten Hope 0.65 – 0.67 Update

Внутренних размеров апдейт для самого большого мода в истории. Помимо всех добавлений Forgotten Hope 0.66, имеются четыре новые карты, а также куча техники, такой, как радиоуправляемая танкетка-торпеда Goliath, средний танк M4A1 Sherman II и пехотный танк Valentine.



Operation Peasekeeper 0.16

Судя по всему, у модификации Point of Existence появился серьезный конкурент. Operation Peasekeeper повествует о том, что было бы, если бы конфликт в Косове перерос в полномасштабную войну. В роли противоборствующих сторон выступают силы Бундесвера (они же миротворцы), а также сербские войска.



БАНЗАЙ!

Ведущие рубрики «Банзай!» придумали новую штуку: отныне на DVD будут публиковаться несколько понравившихся им обоев и картинки с персонажами тех аниме, что были упомянуты в журнале. На диске этого номера – два десятка обоев по One Piece, Tenjho Tenge, Berserk и X. Ну и положенные видеоролики, конечно, тоже на месте.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:

1944: Battle of the Bulge
Manhattan Chase
Dark Horizons: Lore
LEGO Star Wars

ПАТЧИ:

Звездные Волки 1.1 Retail
Act of War: Direct Action 1b Retail
Brothers in Arms Road to Hill 30 v1.02 US/UK Retail
Command & Conquer Generals: Zero Hour 1.03 English Retail
Forgotten Realms:
Demon Stone 1.1 Retail
MVP Baseball 2005
Roster Update Retail
Myst IV Revelation v1.03
Need for Speed: Underground 2 v1.2 UK Retail
Painkiller v1.6.2
Sid Meier's Pirates! v1.01 Retail
StarCraft v1.12 Retail
StarCraft: Brood War v1.12 Retail
WarCraft III: Reign of Chaos v.1.18a English Retail
WarCraft III: Reign of Chaos v.1.18a Russian Retail
WarCraft III: the Frozen Throne v.1.18a English Retail
WarCraft III: the Frozen Throne v.1.18a Russian Retail

SHAREWARE:

Accelaron 1.0
Atomaders
Bricks of Camelot
Durak 4.3
Five+ 2.72
Krakout
Magic Vines
Space Invader 95 v1.4

СОФТ:

AtomixMP3 2.3
Event Log Explorer 1.0 beta
PcMedik 6
SpeedFan 4.22
AnyDVD 4.6.1.2
Backup2004 Pro 3.5.4.106
CommTraffic 2.1
DeepBurner 1.3.6.168
Driver Cleaner Professional Edition 1.0
HDDlife 1.3.25
McAfee AntiSpyware 1.0
NumLock Calculator 3.3.214
Quick Screenshot Maker 2.1
Tag & Rename 3.2
TweakIE 3.1.38
Ulead Photo Explorer 8.5

МОДЫ:

Блицкриг
Перл-Харбор
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Call of Duty: united Offensive
Counter-Strike: Source
DOOM 3
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:

Сkins для Winamp'a

ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм
Обои к рубрике «Банзай!»
Скриншоты к играм номера

WIDESCREEN:

Stealth
Sin City
Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith

ВИДЕО:

50 Cent: Bulletproof
Fear & Respect
Forza Motorsports
Midnight Club 3: DUB Edition
Devil May Cry 3: Dante's Awakening
SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo
Total Overdose
Auto Assault
Dragonshard
F.E.A.R.
Pariah
S.W.A.T. 4
Taxi 3: Extreme Rush
Spartan: Total Warrior
Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:

Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne.

МУЗЫКА:

Бой с тенью

ДРАЙВЕРЫ:

ATI Catalyst 5.3 w2k wXP,
nVidia ForceWare 71.84 w2k wXP,
Intel Chipset Installation
Utility 6.3.0.1006 Beta

в продаже с 20-го апреля

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

XENUS: ТОЧКА КИПЕНИЯ

Xenus – проект очень необычный. Ураганный, реалистичный шутер с великолепным мистическим сюжетом. Как украинской команде удалось создать столь атмосферную игру про страну, расположенную на другом конце света? Ответить на этот вопрос мы затрудняемся. Зато, в качестве моральной компенсации, можем предложить вам увлекательнейшую экскурсию по колумбийским джунглям.



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Клонспецназ атакует. Встречайте первый тактический шутер во вселенной Star Wars.



BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

Достанутся ли BiA лавры Medal of Honor? Ответ вы узнаете через две недели.



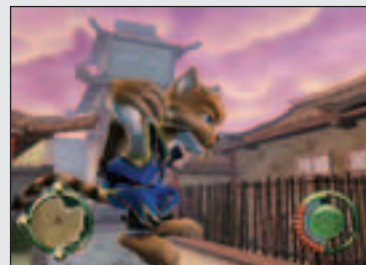
DARWINIA

RTS старой закалки, стратегия в стиле TRON 2.0. Культовый проект?!



LEGEND OF KAY

Кот-обормот пускается в путь. Хватит ли у него сноровки, чтобы стать котом-ниндзя?



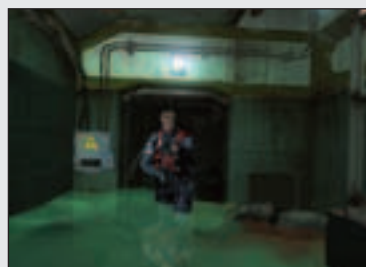
THE WITCHER

«Ведьмак» – загадочная польская action/RPG на движке Neverwinter Nights. Мы видели ее своими глазами!



COLD FEAR

В этой игре нежить ругается русским матом. Американский моряк против российских зомби – на чьей вы стороне?



STELLA DEUS: THE GATE OF ETERNITY

Двумерная тактическая ролевая игра, да не от Nippon Ichi.



HITMAN: BLOOD MONEY

Лысый никак не угомонится. Новая игра в серии Hitman – на подходе.



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№07 (184) АПРЕЛЬ 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
polosatv@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

Ольга Басова

olga@gameland.ru

руководитель отдела

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

Алексей Попов
Мещеров Кирилл

popov@gameland.ru
mk@glc.ru

распространение
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

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 Agarunov

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

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.

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.



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

Lif's Good



FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

SAMSUNG

**На скорости
960 стр/час**



Печать на высокой скорости* и с высоким разрешением (600x600 точек на дюйм). Поддержка различных операционных систем, включая MacOS и Linux.
Двойной интерфейс (IEEE 1284, USB). Входной лоток на 250 листов. Режим экономии тонера до 40%. Лазерные принтеры Samsung – конец всех ограничений!

*16 страниц в минуту для ML1710P/1750.

Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. Информационный центр: 8-800-200-0-400, www.samsung.ru. Товар сертифицирован.

ML-1520P/1710P/1750

СТРАНА
НГР



UBISOFT



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CHAOS THEORY™

БІБІНЦЕКТОР



СТРАНА
NTP





DEAD OR ALIVE ULTIMATE



Клевыя Дефчонки тусят на пляже и все такое.





СТРАНА
ИГР

TRD

СТРАНА ИГР || 07 | 184 || **АКЦИЯ** || 2005 || **The Punisher** || **The Godfather** || **Resident Evil Outbreak File #2** || **Вивисектор** || **You are empty** || **Корсары 3** || **Constantine** || **Splinter Cell: Chaos Theory** || **Devil May Cry 3** || **Dead or Alive Ultimate**