

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
И ВИДЕОИГРАХ

#08 || 185

АПРЕЛЬ, 2005

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

EverQuest II

**БЕСКОНЕЧНЫЙ МИР,
ВЕЧНАЯ ИГРА...**

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

**ПОКЛОННИКИ АЙРИС,
ВОЗРАДУЙТЕСЬ!**

Вселенная Fallout

**ОТКУСЫВАЯ ОТ
ЯДЕРНОГО
ГРИБА**

талантливый
ИТОГИ
конкурс

XENUS

ТОЧКА КИПЕНИЯ

В РАЗРАБОТКЕ:

DESTROY ALL HUMANS! | THE WITCHER | MIDDLE-EARTH ONLINE | ПЕРИМЕТР: ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА



9 771609 103003 | 05017

ОБЗОРЫ:

COLD FEAR | BROTHERS IN ARMS | NBA STREET V3 | SW: REPUBLIC COMMANDO | THE SIMS 2: UNIVERSITY






ОГРАБЛЕНИЕ ВЕКА

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, кишмя 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



© 2005 Hip Interactive. All Rights Reserved. Each of STOLEN, HIP GAMES, HIP and HIP design are trademarks of Hip Interactive Corp. Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. www.akella.com, отовая продажа: (095)363-4614



НА СТАРТ!



С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

И я там был...

Три дня КРИ пролетели настолько незаметно, что я толком не успел там все как следует посмотреть. Пробежался по стендам, перекинулся парой слов со знакомыми деятелями отечественной игроиндустрии, поразвлекал наших читателей игрой в SCiI, сделал несколько снимков особо примечательных стендов, пожал руку Левелорду и все... То ли конференция проводилась не вовремя, то ли мы сдавали журнал очень рано. Эх, окажись у меня еще лишние часов 50 на восьмой номер «СИ», можно было бы уделить такому знаменательному событию, как КРИ, гораздо больше времени. А так... Даже вечеринку от Nival пришлось пропустить. Коллега из «PC ИГР» нагло хвастался уникальной монетой пятых «Героев»! А мне и ответить нечем.

Но даже столь беглого посещения было вполне достаточно, чтобы заметить разительные перемены. Серьезно преобразилась выставочная часть конференции. Многие стенды сделали бы честь любой экспозиции на E3, вот только мала стала гостица «Космос» для такого подхода. Лекции читать там, наверное, очень удобно, а устраивать шоу для посетителей – уже нет. Вряд ли многочисленные модели и яркий антураж предназначались для профи. Нет, они, конечно, в стороне не остались, но основными зрителями были все же пресса и геймеры. Причем для последних проход на мероприятие был строго ограничен. Что ж, пожелаю КРИ процветания и значительного расширения!

М.В.Разумкин



СТАТУС:
Главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Metroid Prime 2: Echos

ИГРЫ В НОМЕРЕ

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



PC	PS2	GC	Xbox	DS	PSP	GBA
Black & White 2 74	Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault 71	The Punisher 154	FIFA Street 112	Spartan: Total Warrior 52	Coded Arms 76	Spartan: Total Warrior 52
Brothers in Arms: Road to Hill 30 106	Worms 4: Mayhem 76	TOCA Race Driver 2006 72	NBA Street V3 110	Star Wars: Episode III Revenge of the Sith 64	MediEvil Resurrection 78	Star Wars: Episode III Revenge of the Sith 64
Call of Duty: Второй фронт 133	Возвращение на таинственный остров 132	Total Overdose 72	Robots 122	Star Wars: Republic Commando 126	Star Wars: Episode III Revenge of the Sith 64	Star Wars: Republic Commando 126
Cold Fear 100	Гольф: Бешеные клюшки 133	Ys: The Ark of Napishtim 130	Spartan: Total Warrior 52	The Punisher 154	Star Wars: Episode III Revenge of the Sith 64	The Punisher 154
EverQuest II 96	Комбат 65		The Legend of Zelda: Four Swords Adventures 114	TOCA Race Driver 2006 72	Star Wars: Episode III Revenge of the Sith 64	TOCA Race Driver 2006 72
Freedom Force vs. the Third Reich 118	Периметр: Завет Императора 48	GC		Total Overdose 72	Worms 4: Mayhem 76	Total Overdose 72
Gish 132		FIFA Street 112		Worms 4: Mayhem 76		Worms 4: Mayhem 76
Hitman: Blood Money 56	PS2	NBA Street V3 110				
Hoverboard ASDF 46	24: The Game 78	Robots 122				
Juiced 76	America's Army: Rise of a Soldier 71	Spartan: Total Warrior 52				
Middle-Earth Online 58	Brothers in Arms: Road to Hill 30 106	The Legend of Zelda: Four Swords Adventures 114				
One Must Fall: Battlegrounds 133	Cold Fear 100					
ParaWorld 70	Destroy All Humans! 40					
Rise & Fall: Civilizations at War 68	Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII 54					
Robots 122	FIFA Street 112					
Star Wars: Republic Commando 126	God of War 78					
The Moment of Silence 121	Hitman: Blood Money 56					
The Punisher 154	Juiced 76					
The Regiment 70	L.A. Rush 66					
The Sims 2: University 128	Legend of Kay 116					
The Witcher 34	NBA Street V3 110					
TOCA Race Driver 2006 72	Robots 122					
Tortuga: Pirate's Revenge 50	Spartan: Total Warrior 52					
Total Overdose 72	Star Wars: Episode III Revenge of the Sith 64					
	Stella Deus: The Gate of Eternity 62					



XENUS: ТОЧКА КИПЕНИЯ



НА ОБЛОЖКЕ



СРЕЗ КОЛУМБИИ ПЛОЩАДЬЮ В ШЕСТЬСОТ ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ КВАДРАТНЫХ КИЛОМЕТРОВ. ПРОПИТАННОЕ КРОВЬЮ, ПРОБИТОЕ ПУЛЯМИ И ПРИСЫПАННОЕ ТОЛСТЫМ СЛОЕМ КОКАИНА ПОЛОТНО, ЖИВОПИСУЮЩЕЕ РАЗГУЛЯВШУЮСЯ ПРЕСТУПНОСТЬ И ЮЖНОАМЕРИКАНСКУЮ ЭКЗОТИКУ. ИГРА, ПО ЭФФЕКТУ И ЗАМЫСЛУ СВОЕМУ, СОПОСТАВИМАЯ С FALLOUT'ОМ. ОГРОМНЫЙ МИР, БОГАТЫЙ АРСЕНАЛ ОРУЖИЯ, НЕЛИНЕЙНЫЙ ИНТРИГУЮЩИЙ СЮЖЕТ – МЫ НЕ МОЖЕМ НАРАДОВАТЬСЯ НА ПРОЕКТ ОТ УКРАИНСКОЙ СТУДИИ DEEP SHADOWS. ИГРА, БАЛАНСИРУЮЩАЯ НА ГРАНИ МЕЖДУ ЭНЕРГИЧНЫМ ШУТЕРОМ И RPG, СПОСОБНА ДОСТАВИТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ ПОКЛОННИКАМ И ТОГО И ДРУГОГО ЖАНРА. ПОДРОБНОСТИ ИЩИТЕ В НАШЕЙ ОБЪЕМНОЙ РЕЦЕНЗИИ.

В НОМЕРЕ



EVERQUEST II

ОБЗОР

РЕДАКЦИЯ «СИ» ОТКОМАНДИРОВАЛА В NORRATH – МИР EVERQUEST II – СРАЗУ ДВУХ КОРРЕСПОНДЕНТОВ. КАК ОБСТОЯТ ДЕЛА У САМОЙ КРАСИВОЙ ИЗ НЫНЕ СУЩЕСТВУЮЩИХ ММОПРГ? ИЩИТЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РАССЛЕДОВАНИЯ НА СТРАНИЦАХ ЭТОГО НОМЕРА. /94



ХИТ?!

THE WITCHER – СУПЕРПЕРСПЕКТИВНАЯ ПОЛЬСКАЯ RPG ПО МОТИВАМ ОДНОИМЕННОЙ КНИГИ АНДЖЕЯ САПКОВСКОГО. РАЗРАБОТЧИКИ ЦЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ ПОКАЗЫВАЛИ СВЕЖИЙ БИЛД ИГРЫ У НАС В ОФИСЕ... /34



ХИТ?

DESTROY ALL HUMANS! – ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ КОМЕДИЙНЫЙ БОЕВИК, НАПОМИНАЮЩИЙ О КИНОФИЛЬМЕ «МАРС АТАКУЕТ!». УПРАВЛЯЯ ПРИШЕЛЬЦЕМ, ВЫ ДОЛЖНЫ ВЫСАСЫВАТЬ ИЗ ЛЮДЕЙ МОЗГИ! /40

НОВОСТИ

- PSP в США 04
- Первая информация о Soul Calibur III 05
- Gizmondo – конкурент PSP и DS? 06
- Eidos лихорадит 08
- Бойцовский клуб по-рунетовски 08
- Старт DS в Европе 10

ТЕМА НОМЕРА

Xenus: Точка кипения 22



СПЕЦ

GDC 2005 30
Вселенная Fallout 80



ХИТ?!

The Witcher 34
Destroy All Humans! 40

СЛОВО КОМАНДЫ

Авторская колонка I (Зонт) 90
Авторская колонка II (Врен) 92

ЛУЧШЕЕ, ЧТО ПОЛУЧИЛ МИР ОТ ГОНКИ ВООРУЖЕНИЙ – ЭТО FALLOUT



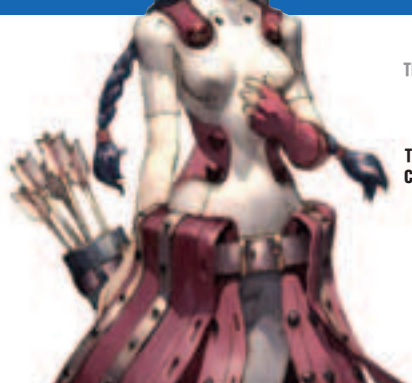
Star Wars: Episode III Revenge of the Sith

Игра по мотивам популярного фильма, где можно вдоволь побегать и помахать световым мечом, управляя молодым Дартом Вейдером. Отличный шанс ознакомиться с сюжетом ленты до ее появления в кинотеатрах. Будем надеяться, что игра не окажется лишь простеньким «проектом по лицензии». /64



Brothers in Arms: Road to Hill 30

Играми на тему Второй мировой нас закормили до такой степени, что любое упоминание о них тут же вызывает рвотный рефлекс. Но Brothers in Arms мы решили дать шанс и не прогадали. Несмотря на посредственную графику, мы признаем проект лучшим военным шутером и одним из самых выдающихся тактических FPS. /106



STELLA DEUS: THE GATE OF ETERNITY ВОЗМОЖНО, САМАЯ КРАСИВАЯ СПРАЙТОВАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ RPG НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ.

62

COLD FEAR ОТЛИЧНЫЙ УЖАСТИК, НА РАВНЫХ КОНКУРИРУЮЩИЙ С ИГРАМИ СЕРИИ SILENT HILL И RESIDENT EVIL.

100



ДЕМО-ТЕСТ

- Hoverboard ASDF 54

В РАЗРАБОТКЕ

- Периметр: Завет Императора 48
- Tortuga: Pirate's Revenge 50
- Spartan: Total Warrior 52
- Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII 54
- Hitman: Blood Money 56
- Middle-Earth Online 58
- Stella Deus: The Gate of Eternity 62
- Star Wars: Episode III Revenge of the Sith 64
- Комбат 65
- L.A. Rush 66
- Rise & Fall: Civilizations at War 68
- The Regiment 70
- ParaWorld 70
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault 71
- America's Army: Rise of a Soldier 71
- Total Overdose 72
- TOCA Race Driver 2006 72
- Nanostray 73

ГАЛЕРЕЯ

- Новые скриншоты из интересных игр 74

ОБЗОР

- EverQuest II 94
- Wario Ware: Touched! 98
- Cold Fear 100
- Boktai 2: Solar Boy Django 104
- Brothers in Arms: Road to Hill 30 106
- NBA Street V3 110
- FIFA Street 112
- The Legend of Zelda: Four Swords Adventures 114
- Legend of Kay 116
- Freedom Force vs. the Third Reich 118
- The Moment of Silence 121
- Robots 122
- Klonoa 2: Dream Champ Tournament 125
- Star Wars Republic Commando 126
- The Sims 2: University 128
- Ys: The Ark of Napishtim 130

ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 132

PlayMobile

- Обзор игр для мобильных телефонов 134

КИБЕРСПОРТ

- Пермский Период 2005 140
- CPL Turkey – дубль 2 141
- Тактика за Альянс (Warcraft III: TFT) 142
- Официальный чемпионат по Gran Turismo 4 144

ОНЛАЙН

- Новости Сети 146
- Обзор сайтов 148
- Бета-тесты апреля 149

ТАКТИКА

- Коды 152
- The Punisher 154

ЖЕЛЕЗО

- Новости 158
- Тест суперкулеров для CPU 160

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- Петро: Scrolling Shooter 164
- Банзай! 172
- Widescreen 176
- Bookshelf 178
- Итоги новогодних конкурсов (часть 2) 180
- Обратная связь 182
- Содержание дисков 188
- Анонс следующего номера 190

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

- 02 ОБЛОЖКА
- 03 ОБЛОЖКА
- 04 ОБЛОЖКА
- 07
- 09, 11, 13, 19, 21
- 15
- 27
- 29

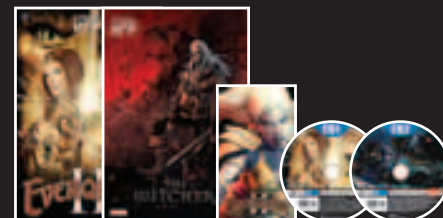
- «АКЕЛЛА» 33, 45
- DINA VICTORIA 39, 85, 109
- SAMSUNG 51, 67, 77, 79, 99, 103, 113
- «ТЕХНОТРЕЙД» 53, 93
- «АКЕЛЛА» 57
- ELKO 61, 87, 111
- ZYXEL 73
- ULTRA COMPUTERS 75

- SOFT CLUB 91
- «БУКА» 159
- «1С» 20
- «НОВЫЙ ДИСК» 149, 151
- LIZARD 143
- «РУССОБИТ-М» 145
- MSI 149
- FORMOZA 150

- GSC WORLD PUBLISHING 157
- «СПОРТМАСТЕР» 170-171
- ЖУРНАЛ «ЛЮК» 175
- E-SHOP 183
- ETE 185
- «ТУРНИР 10 ГОРОДОВ» 187
- ЖУРНАЛ DVD ГИД 189
- GAMELAND ONLINE 192

- НАШЕ РАДИО
- РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА «СИ»
- NETLAND
- ЖУРНАЛ «НЕОН»
- ЖУРНАЛ «ТОТАЛ DVD»
- ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»
- ЖУРНАЛ «ХАКЕР»
- MTV

КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

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

ГРАМОТНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ СИСТЕМЫ ОХЛАЖДЕНИЯ СИСТЕМОГО БЛОКА – ОДИН ИЗ ВАЖНЫХ УСЛОВИЙ ЕГО СТАБИЛЬНОЙ РАБОТЫ. НО ЕСЛИ ВАШ РС ОБОРУДОВАН МОЩНЫМ ПРОЦЕССОРОМ, ТО БЕЗ СУПЕРКУЛЕРОВ НЕ ОБОЙТИСЬ.

160

PSP В США

➔ Новая консоль от Sony наконец-то запущена в США.

Тот факт, что в Японии PlayStation Portable стартовала почти полгода назад, ничуть не уменьшил значимость американского релиза консоли. Стало быть, теперь пришла пора взглянуть на запуск PSP глазами нашего корреспондента, наблюдавшего за дебютом PSP в небезызвестном районе Лос-Анджелеса, который именуется Голливудом. Как водится, принимать предварительные заказы на портативную консоль от Sony магазины начали за несколько недель до ее фактического релиза. Все это время СМИ, идя на поводу у своих рекламодателей, морально готовили население к пришествию самой мощной из нынешних карманных игровых платформ. Характерным признаком наступившей весны в Голливуде стали всевозможные плакаты, рекламирующие ключевые проекты для PSP. Главным образом, Twisted Metal: Head-on и Metal Gear Acid. Некоторые из игр появились на прилавках даже раньше самой консоли, то же относится к местному изданию Official PSP. Запуск консоли грозил превратиться в событие национального масштаба. Первыми карманное чудо от Sony заполучили обитатели самых западных штатов (банальный закон природы – солнце движется с востока на запад), однако основные торжества состоялись на противоположном побережье, а точнее говоря, в Сан-Франциско. Голливуд, будучи частью все той же Калифорнии, встретил японскую консоль по-своему. Утренний рейд по местным торговым точкам дал понять, что здешние геймеры и не думали разбивать палаточные городки перед витринами магазинов. Следуя привычному для Голливуда ритму жизни, энтузиасты начали собираться у дверей Best Buy и EB Games только под утро. И все же к моменту открывания желавших заполучить PSP набралось достаточно для того, чтобы заставить продавцов принять специальные меры. Для поддержания порядка геймеры заступались в магазины небольшими группами; те, кто ждал своей очереди снаружи, без тени смущения коротали время, поигрывая в Nintendo DS, временами отвлекаясь, чтобы одарить аплодисментами очередного счастливицу, вынырнувшего из дверей с заветной коробочкой PSP. Внутри обычного игрового магазина события развивались куда ритмичнее. Змееподобная очередь, растянувшаяся между торговыми стендами, окруженная многочисленной охраной, сильно смахивала на линию таможенного контроля. Впрочем, лица большинства людей выдавали нескрываемый энтузиазм, будто бы впереди их ожидал какой-то невероятный аттракцион, а вовсе не наигранная улыбка кассира, предьявляющего счет на 250 долларов. Именно столько PSP



стоила в Штатах в день запуска. Игры шли по стандартной для новинок цене примерно 40 долларов. Как и следовало ожидать, особым спросом пользовался Metal Gear Acid от Konami; диски с тактическим боевиком были сметены с полок за рекордно короткое время. Очередь, на 90% стоящая из людей отнюдь не юного возраста, непрерывно подвергалась атакам бойких пиарщиков, настойчиво предлагающих разного рода листовки и купоны. Один из таких купонов, в частности, гарантировал бесплатный ремонт PSP в течение двух лет. Блуждающий по стендам взгляд то и дело наткнулся на причудливые аксессуары для PlayStation Portable: кейсы различных размеров, металлические чемоданы, призванные уберечь консоль в случае ядерной войны, прозрачные пластинки, защищающие экран от царапин, цветные наклейки и так далее. Для не в меру богатых и любознательных геймеров тут же, в магазине, предлагался специальный тренинг по пользованию PSP. Всего лишь за 30 долларов опытные специалисты готовы были растолковать любому чайнику, как использовать сетевые функции консоли и как скачивать из Сети готовые к употреблению видео-файлы. Однако все хорошее однажды заканчивается, и тернистый путь, ведущий к заветной консоли, занял не более получаса. Итог – еще одно портативное чудо, плюс бесплатный буфет для счастливых покупателей. Хэппи энд, достойный Голливуда. ■



ВАРЕЗ ВАРЕЗУ РОЗНЬ

Macrovision провела опрос, по результатам которого было выявлено, что 21% всех геймеров пользуется пиратскими версиями игр, всего лишь 73% из них будут готовы купить оригинальную версию, если так и не появится возможность заполучить ее бесплат-

но. При этом у 64% опрошенных дома имеются чипованные консоли. Около 43% из тех, кто покупает нелегальную продукцию, в среднем скачивают из Интернета по пятнадцать игр в год. При этом основная нагрузка приходится на файлообменные сети, а

также на вarezные сайты, около 21% копий делается с дисков знакомых. Исследователи объясняют все просто: пропускная способность Интернета растет с каждым годом, а цены на доступ во всемирную паутину неумолимо снижаются. ■



КОРОТКО

► **КОМПАНИЯ BUNGIE**, создатель Halo, сменила свое месторасположение, переехавшись из редмондского офиса в Киркленд. Новое место работы должно вместить около шестидесяти человек. В то же время Microsoft собирается обновить штат редмондских студий, увеличив его на 12 тыс. в ближайшие 10-12 лет.

► **NOKIA НЕ СДАЕТСЯ** и продолжает борьбу за жизнеспособность своей платформы N-Gage. Чтобы хоть как-то привлечь покупателя, компания приняла решение снизить цену на QD до \$99.99, игры же теперь не выйдут из диапазона \$14.99-24.99. К настоящему моменту по всему миру продано около 1.5 млн. консолей.

► **ЧТО-ТО СТРАННОЕ** творится в игровой индустрии: не успев еще выйти, игры обзаводятся совершенно другими порядковыми номерами: совсем недавно «Корсары 2» вдруг стали третьими. Теперь же, по их стопам, X2: The Threat превратился в X3: Reunion. Мотивация: слишком много изменений было внесено в этот проект, поэтому он теперь не второй, а третий.

► **UBISOFT ПРИОБРЕЛА** права на создание игр, в названии которых фигурирует популярная торговая марка одежды And 1. Судя по тому, что And 1 спонсирует уличный баскетбол, можно догадаться, что за свой кусочек на рынке баскетбольных симуляторов Ubisoft будет бороться.

► **НАД СЦЕНАРИЕМ ИГРЫ** Medal of Honor: European Assault трудится Джон Милиус, сценарист фильма «Апокалипсис сегодня», «Челюсти», «Грязный Гарри» и т.д.

МИР – ЭТО ЗАЛОГ УСПЕХА

➔ Компания Activision отозвала иск, в котором обвиняла Viacom в слабой поддержке торговой марки Star Trek.

По инициативе со стороны Activision, был отозван иск, обвиняющий Viacom в недобросовестной поддержке Star Trek. Напомним, что в начале этого тысячелетия первая приобрела права на разработку и выпуск игр, основанных на событиях популярной космической саги. «Плохая поддержка» со стороны основного обладателя прав на этот франчайз, заключалась в том, что за последние семь лет вышел всего лишь один фильм по этой вселенной, соответственно, и раскрутка выпущенных игр оказалась слабой, что повлекло за собой снижение ценности лицензии и нарушение некоторых основополагающих пунктов заключенного договора. Судиться на этой почве, начали еще в июле 2003 года, продолжали вплоть до нынешнего марта и, как это ни странно, закончили ничем. Activision просто по неизвестной причине сняла обвинение. Видимо, стороны все-таки смогли найти общий язык, скорее всего, не обошлось и без финансовой поддержки со стороны Viacom, но об



■ Star Trek – один из самых известных космических сериалов в истории.

этом, естественно, никто открыто не сообщил. Теперь, в спокойной обстановке, будет продолжаться работа над объявленным еще в сентябре многопользовательским онлайн-проектом, основывающимся на вселенной Star Trek, созданием которого уже вовсю занимается Perpetual Entertainment. ■

КОРОТКО

▶ КОМПАНИЯ TURBINE

Entertainment выкупила права на издание игры The Middle Earth Online, выход которой отложен до 2006 года. Теперь все маркетинговые проблемы лягут на плечи самой Turbine. Напомним, что раньше этим вопросом занималась компания Vivendi Universal Games.

▶ ИЗДАТЕЛЬСТВО

UBISOFT пошло по стопам Valve и решила организовать свою собственную систему продажи игр, которая получила название Direct2Drive. Цена на игры, правда, остается такой же, как если бы она продавалась в обычном магазине, только дисков никто не пришлет, придется скачивать.

RADICAL GAMES ПРОДАЛАСЬ

Vivendi Universal Games приобрела студию Radical Games. Как было заявлено со стороны покупателя, все сотрудники, коих насчитывается около 200 человек, останутся на своих местах и во главе с Яном Уилкинсоном продолжат трудиться над The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, Crash Tag Team Racing и Scarface. Напомним, что под руководством этого человека были разработаны The Simpsons: Hit & Run, The Hulk и The Simpsons: Road Rage, которые были проданы общим тиражом в восемь миллионов экземпляров. Правда, трудиться теперь придется под новой вывеской: Radical Entertainment. Сумма сделки не оглашалась. ■



ПЕРВАЯ ИНФОРМАЦИЯ О SOUL CALIBUR III

➔ Namco анонсировала сиквел популярного файтинга, он выйдет только на PlayStation 2.

Итак, в Soul Calibur III на PlayStation 2 будут три новых персонажа: грозный мужчина с боевой косой Zasalameh, хрупкая Tira, обожающая разрубать своими кольцами врагов напополам, и вооруженная спрятавшимся в зонтике мечом красавица Setsuka. Кроме того, геймер сможет создавать своих собственных героев в новом режиме Character Creation Mode. И речь идет не только о модификации внешнего вида, как в Virtua Fighter 4 или Tekken 5, а о создании внешности людей с нуля – как в каком-нибудь The Sims. Естественно, все старые любимцы также вернуться, всего в игре будет 25 бойцов. Список режимов будет содержать как переработанные старые варианты прохождения, так и новые. Например, Lost Chronicle Mode должен соединить в себе файтинг и стратегический симулятор (что под этим понимается, пока неясно). Также в игре появятся специальные режимы для проведения турниров. ■



■ Новые герои Soul Calibur III отлично вписываются в общую концепцию сериала.

ЧУДЕСНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ В МИР FFXI

Sony Online сообщила о том, что все игроки, которые в свое время удалили свои аккаунты на японских серверах Final Fantasy XI, смогут их восстановить совершенно бесплатно, для этого нужно будет лишь подать заявку на восстановление в период с 14 апреля по 13 июля. Восстановленные игроки не только получат обратно своих персонажей, но также бесплатно обзаведутся тридцатидневным доступом к серверам игры. Кампания по возвращению получила соответствующее название Welcome Back Campaign и призвана продемонстрировать ушедшим игрокам те изменения, которые претерпел за время их отсутствия виртуальный мир. Правда, возвращение забаненных в свое время игроков в планы инициаторов этой кампании не входят. ■

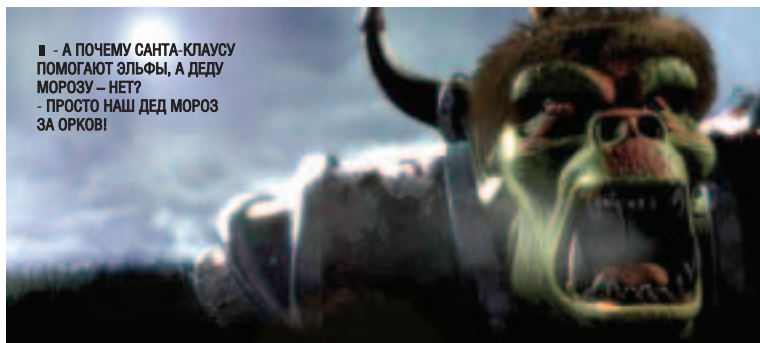


ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ

➔ Blizzard хвастается результатами продаж и в то же время до сих пор не может решить проблему перенаселенности серверов.

Компания Blizzard объявила, что количество проданных копий World of Warcraft составило 1.5 млн. экземпляров. Из них около 800 тыс. пришлось на долю США, 500 тыс. на Европу, а все остальное было реализовано в Корее. Несмотря на то что создатели этой сверхпопулярной MMORPG уверяли всех, будто извлекли уроки из своих ошибок при запуске серверов в США, все равно справиться с проблемами в Европе не удалось – количество серверов оказалось слишком низким, и увеличивать его пока никто не торопится. Грамотная рекламная акция помогла продать практически все запасы игры в европейских магазинах, загрузить до отказа все установленные сервера и создать дикий дефицит игры. Например, у нас в стране компания «Софт Клуб» просто не в состоя-

нии удовлетворить нужды российского рынка. Так, спустя несколько недель с момента выхода европейской версии, в России официально купить игру было просто невозможно, многим приходилось отстаивать очереди длиной не в одну сотню (а то и тысячу) человек. Да и в настоящее время данная проблема стоит очень остро. И не только в России. Blizzard пока просто физически не способна принять большее количество игроков по всей Европе. Хотя активно занимается наведением порядка среди уже зарегистрированных. Недавно была забанена тысяча аккаунтов, пользователи которых занимались тем, что сосредотачивали в своих руках огромные суммы местных денег, тем самым подрывая внутреннюю экономику Азерота. Оказывается, скопировать было нельзя. ■



■ - А ПОЧЕМУ САНТА-КЛАУСУ ПОМОГАЮТ ЗЬЛФЫ, А ДЕДУ МОРОЗУ – НЕТ? - ПРОСТО НАШ ДЕД МОРОЗ ЗА ОРКОВ!

GIZMONDO – КОНКУРЕНТ PSP И DS?

➔ 19 марта в Лондоне прошла презентация новой карманной консоли Gizmondo, которая, быть может, и не составит серьезной конкуренции сегодняшним лидерам, но себя еще покажет.

Ровно неделю спустя после старта в Европе Nintendo DS, все в том же Лондоне был представлен и отправлен в продажу еще один его, пусть и не самый главный, но все же конкурент – Gizmondo. Эта портативная консоль не удостоилась такой рекламной кампании, как DS или PSP, но все равно заслуживает внимания. Детище Tiger Telematics работает с ОС Windows CE.NET, обладает достаточно мощным процессором Samsung ARM9 (400 МГц), видеоконтроллером 128-bit NVIDIA GeForce 3D 4500, TFT-дисплеем 240 x 320 пикселей, с ее помощью можно проигрывать фильмы MPEG4, музыку в форматах MP3, MIDI, WAV, отсылать SMS, MMS, пользоваться электронной почтой. Также в арсенале Gizmondo находятся встроенная видеокамера, GPS-навигатор и встроенный привод для SD Flash. Однако за такие характеристики нужно платить – консоль чуть ли не вдвое дороже PSP и стоит \$435. Пока ее можно приобрести только в самом Лондоне в официальном магазине компании на одной из самых «дорогих» улиц, Regent Street. Именно там 19 марта и прошла презента-

■ Вот эта консоль и фигурировала в нашем индустриальном конкурсе



ция, на которую было приглашено огромное количество знаменитостей; в качестве специальных гостей выступили Sting и Jamiroquai, исполнившие несколько своих песен. В первый же день было распродано около 1000 консолей, что не так уж и мало, учитывая высокую стоимость новой платформы и то, что до сих пор для нее доступны всего лишь две игры. ■

КОРОТКО

► КОМПАНИЯ SEGA

заключила с создателями Metal Gear Solid: The Twin Snakes, студией Silicon Knights, договор, по которому последняя займется разработкой игр для платформ следующего поколения. Издателем выступит Sega.

► В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

на рынке США возник ощутимый дефицит Xbox, их просто нет в магазинах. Данную проблему маркетологи связывают с Xbox 2, который должен появиться к концу этого года в количестве не менее 1 млн. экземпляров.

► ОРГАНИЗАЦИЯ

NBA продала права на создание игр на основе популярной баскетбольной лиги четырем игровым компаниям, среди которых: Electronic Arts, Take Two Interactive, Midway, Atari и Sony. Общая сумма сделки составила \$400 млн. Так что EA все же не удастся монополизировать рынок спортивных симуляторов.

ДЖОН ВУ СДЕЛАЕТ ДЛЯ НАС ИГРУ

Совсем недавно компания Tiger Hill Games объявила о разработке игры ShadowClan, позиционирующейся как «современная история ниндзя», которая должна появиться лишь к концу следующего года. Так и остался бы этот проект просто еще одной игрой для консолей следующего поколения, если бы не одно «но». Разработкой руководит не кто иной, как сам Джон Ву. Пока еще не найден издатель, неизвестен жанр игры, но одно имя культового режиссера не может не внушать доверия к этому проекту. Кстати, Ву является не единственным, кто подался в игровую индустрию, его примеру совсем недавно последовали Брайан Сингер, Джон Синглтон и Джордж Ромеро, которые сейчас занимаются разработкой X-Men, Boyz n the Hood и Dawn of the Dead соответственно. ■



■ РЕЖИССЕРЫ КИНОФИЛЬМОВ ВЗЯЛИСЬ ЗА ПРОДЮСИРОВАНИЕ ВИДЕОИГР.

За **ОДИН** час:



1 оборот минутной стрелки

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

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 тип, 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

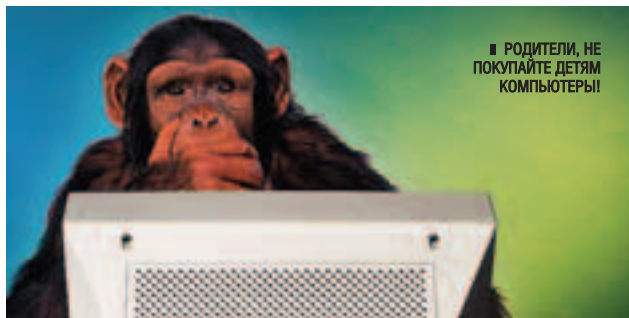
МОСКВА: Ассистек (095)784-72-24; Арикс (095)980-54-07; Белый Ветер (095)730-30-30; Дилан (095) 969-22-22; Илайн (095)841-61-61; Компания Мер (095)780-00-00; М.Видео (095) 777-77-75; НеоТорг (095)363-38-28; Никс (095)216-70-01; Олди (095)284-02-38; Паритет 94 (095)784-67-00; Радиокомплект-компьютер (095) 953-81-78; Сетевая Лаборатория (095)784-64-90; СтарТМастер (095)967-15-15; Ф-Центр (095)472-64-07; ЭЛОСТ (095)728-40-60; Dvatan Computers (095) 970-00-07; NT-Computer (095)970-19-30; Polans 755-55-57; ULTRA Computers (095)775-75-66; USN-Computers (095)775-82-02; БАРНАУЛ: Компания Майкл (3852)24-45-57; К-Трийд (3852)66-69-00; ВЛАДИВОСТОК: DNS (4232)30-04-54; ВОЛГОГРАД: Формоза-Волгоград ООО (8442)90-66-68; ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер (343)377-65-18; Класс Компьютер (343)285-95-39; ИРКУТСК: Комптек-Компьютерс (3952)25-83-38; КАЗАНЬ: Алгоритм (8432)73-77-32; КИРОВ: ТехПром (8332)35-13-25; КРАСНОДАР: Владос (8612)10-10-01; Окай Компьютер (8612)15-11-44; КРАСНОЯРСК: Старком ООО (3912)62-33-99; НИЖНЕВАРТОВСК: Аракуп (3452)24-09-20; НИЖНИЙ НОВГОРОД: Домашний Компьютер (8312)18-60-00; ЮСТ (8312)75-96-56; НОВОСИБИРСК: Дядежа (3832)35-62-73; Зет НСК (3832)12-51-42; Компания Готти (3832)11-00-12; Павел (3832)00-96-45; ОМСК: Бизнес Техника (3812)23-33-77; Инсигт (3832)63-16-17; ОРЕНБУРГ: Интро (3532)75-69-00; ПЕРМЬ: ГАСКОМ (3422)36-37-75; ПЕНЗА: Формоза (8412)56-50-61; РОСТОВ-НА-ДОНУ: Зенит (8632)72-68-50; ТЕКОПОЛИС (8632)90-31-11; UniTrade (8632)97-30-14; САРАТОВ: АТТО (8452)44-41-11; КомпьюМартет (8452)26-13-14; САМАРА: Аксус (8462)70-98-11; ГЕОС (8462)70-85-65; Прайма (8462)70-17-01; ТОЛЬЯТТИ: Опалко (8482)25-00-00; Прайма (8462)70-17-01; ТОМСК: Интант (3822)56-00-56; ТЮМЕНЬ: Арсенал (3452)46-47-74; УФА: Класик (3472)91-21-12; ЧЕЛЯБИНСК: Дайвер (3512)34-48-83; Найфн (3512)61-22-91; Никс-ЗВМ (3512)32-63-50;

ИГРЫ ОПЯТЬ ПРИНОСЯТ ОДИН ВРЕД

➔ Ученые доказали, что дети много времени проводящие за компьютером, теряют способности к точным наукам, так как игры отвлекают их от процесса учебы.

Ученые Мюнхенского Университета огласили результаты своих исследований во время проходившей в Ноттингеме конференции RES. Результаты эти опять показали, что игры вредны для детей. Проанализировав данные, полученные после тестирования более чем ста тысяч детей в 32 странах по всему миру, аналитики пришли к выводу, что компьютер оказывает отрицательное воздействие на детей до пятнадцати лет. Как только у подростка появляется это славное устройство, у него сразу пропадают способности к точным наукам. По мнению докладчиков, все из-за того, что компьютер – это не рабочая станция, как уверяют по телевизору, а игровая машина, отвлекающая юные дарования от процесса учебы и получения знаний. Зато, по некоторым данным, положение каким-то образом может спасти наличие книг: «У учеников, у которых дома находится более пятисот книг, проявляются способности к математике», – заявил один из выступавших. Впрочем, несмотря на столь плачевные выводы, английское правительство буквально через неделю выделило из государственного бюджета дополнительно \$91 млн. на оснащение образовательных заведений новыми компьютерами.

В России также недавно были проведены исследования на схожую тему. В нескольких московских школах организовали тестирование, результаты которого оказались не слишком утешительными. Так, подростки просто не способны воспринимать информацию на слух, им необходимо хоть какое-то изображение, либо непосредственно текст перед глазами. Из нескольких сотен протестированных лишь 2% учеников смогли показать хороший результат восприятия информации на слух. По мнению психологов, во всем опять виноваты компьютерные игры: хотя они и могут развивать реакцию, умение координировать свои действия в критических ситуациях, однако действительно снижают способность восприятия информации без графического сопровождения. ■



■ РОДИТЕЛИ, НЕ ПОКУПАЙТЕ ДЕТЯМ КОМПЬЮТЕРЫ!

КОРОТКО

► **КОМПАНИЯ NAMCO** к своему пятидесятилетнему юбилею пообещала выпустить NamCollection, сборник величайших игр за всю историю компании.

► **КОМПАНИЯ SONY** обновила прошивку PSP до версии 1.5, добавив несколько новых функций. Во-первых, была добавлена поддержка немецкого, испанского, французского, итальянского, датского, португальского и русского языков. Во-вторых, исправлена проблема проигрывания видео с Memory Stick Duo и пофикшены некоторые незначительные баги.

► **СОЗДАТЕЛИ CHROME**, компания Techland, сообщила о том, что название проекта Lawman было изменено на Call of Juarez, причины прессе пока не известны. Первый показ проекта публике намечен на время проведения выставки E3 2005, которая пройдет в мае.

► **VALVE ПОБЕЩАЛА** в скором времени установить на своих серверах новую систему Valve Anti-Cheat, название которой говорит само за себя. В настоящее время сервис уже работает в тестовом режиме и регистрирует все нарушения во время игрового процесса.

EIDOS ЛИХОРАДИТ

➔ Процесс продажи английского издательства Eidos затянулся, и события приняли неожиданный поворот: SCi Games перебила сумму, предложенную Elevation Partners.

В прошлом номере мы упоминали о финансовых проблемах Eidos и о возможной скорой ее продаже третьим лицам. Так вот, все оказалось несколько сложнее, чем мы предполагали. В свое время английская компания взяла внушительных размеров кредит у Royal Bank of Scotland, однако выплатить его оказалась не в состоянии. Теперь же сроки поджимают, и в скором времени издательство пришлось бы просто распродавать по частям, включая всю его интеллектуальную собственность. Вопросом собственной продажи издателя Лары Крофт озаботились еще в прошлом году. Тогда в роли возможных покупателей назывались Ubisoft, THQ, Microsoft и Electronic Arts, даже медиа-гигант News Corp., грозивший возможностью покупки самой EA, фигурировал в качестве одного из будущих владельцев англичан. Однако не сложилось. Некоторое время назад на горизонте появилась неизвестная никому Elevation Partners, во главе которой стоит не кто иной, как популярный музыкант, солист группы U2, Боно, а также один из бывших вице-президентов EA. Как сообщается на официальном сайте новой фирмы, основная их цель – пробиться в мир развлечений, а для этого нужно сосредоточиться на приобретении соответствующей интеллектуальной собственности. Боно предложил за Eidos \$135 млн., и 22 марта было даже официально заявлено о покупке английского издательства. Однако планы Elevation Partners были нарушены: на следующий же день появилось официальное заявление, что сделка не состоялась, так как SCi Games предложила на \$9,4 млн. больше. К концу дня акции Eidos поднялись в цене на 23%. 25 марта SCi приобрела 19% акций Eidos за \$27.801 млн. К тому времени, когда вы будете держать этот номер в руках, судьба Eidos, скорее всего, будет решена. ■



БОЙЦОВСКИЙ КЛУБ «ПО-РУНЕТОВСКИ»

➔ Поклонники игрового сервиса combats.ru устроили громкую вечеринку, где их развлекали популярные артисты и модные ведущие.

Редким прохожим, обходившим вечером 18 марта большую толпу возле клуба «Зона», могло показаться, что здесь устраивает свой слет очередная радикальная молодежная организация. Девушки на конях и с черно-красными флагами у входа, свирепая от натиска толпы охрана, полотно с воинственными лозунгами... Однако для радикалов и конспирато-

ров мероприятие проходило слишком открыто. На самом деле, свое трехлетие праздновал самый популярный и задиристый ресурс Рунета – «Бойцовский Клуб». Большое четырехэтажное здание с трудом вместило всех желающих – по подсчетам организаторов, мероприятие посетил до 5 тысяч человек. Публику развлекали показательные бои представителей различ-

ных стилей, были организованы телемосты с другими городами России, где тоже отмечали праздник, выступали «Дисотека Авария» и ансамбль Гоши Куценко. Вели шоу «светлый палатин» Владимир Турчинский и «темный» Оскар Кучера. Ну и, конечно же, в одном из залов были установлены компьютеры, где каждый поклонник мог насладиться любимой игрой. ■



COLD FEAR™

От создателей
ALONE IN THE DARK

UBISOFT DARKWORKS

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

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

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ!





«ОДИН В ТЕМНОТЕ» НА ШИРОКОМ ЭКРАНЕ

Хотя часто мы слышим о том, что Resident Evil стал первой игрой в жанре survival horror, не деле пальма первенства принадлежит Alone in the Dark (1993), которая осчастливила владельцев PC и 3DO. С тех пор успело выйти несколько сиквелов, и они были достаточно тепло приняты общественностью. Теперь же, благодаря немецкому режиссеру Уве Боллу, известному экранизатору видеоигр, Alone in the Dark превратилась еще и в киноужаски! Если вам хочется оценить очередной эксперимент по переносу игр на широкий экран, собирайте компанию геймеров для похода на премьеру фильма «Один в темноте» – компания «Лизард» начинает российский прокат картины 21 апреля. ■



EA ЖАЛУЕТСЯ НА BLIZZARD

Впервые за всю историю своего существования Electronic Arts объявила о том, что ошиблась в финансовых прогнозах и возможная прибыль была завышена. Так, прибыль за год не составит обещанных \$3.28-3.33 млрд., а будет равняться \$3.1-3.13 млрд. Оказывается, большие надежды, возлагавшиеся на рождественские праздники, не оправдали себя: игр было продано намного меньше, чем ожидалось. Но винить себя боссы EA не собираются – они нашли виновного, коим оказалась Blizzard со своим World of Warcraft. Их детище затянуло даже таких людей, которые уже по несколько лет не прилагивались к компьютерным и видеоиграм, а теперь проводят в мире Азерота по 15-20 часов в неделю. Сразу после этого заявления курс акций EA упал на 13%. ■

СТАРТ DS В ЕВРОПЕ

В то время как Sony PSP только делает свои первые шаги на американском рынке, двухэкранная платформа от Nintendo уже вовсю продается в Европе.

Двенадцатого марта в Европе официально начались продажи новой портативной системы от Nintendo. Под Европой, правда, маркетологи подразумевали только Англию, а на завоевание других стран Старого Света DS отправилась чуть позже. В первый день продаж в Великобритании был установлен рекорд по количеству проданных за один день консолей, цифра приблизилась к 87 тыс. устройств. В число стран, куда официально была завезена двухэкранная консоль, попала и Россия, у нас ее продажей занялась компания «Новый Диск» (правда, цена в нашей стране составила \$199 против \$189 в остальной части Европы). Игры обойдутся геймерам в сумму примерно в \$50. Подробности можно найти на сайте <http://www.nintendo.ru>. Основной же конкурент DS, PSP от Sony, до сих пор до Старого Света так и не



добрался. Однако PSP обладает и еще одним весьма неприятным недостатком. Сразу после начала продаж, сперва в Японии, а потом и в Америке, обнаружилось, что на многих консолях ЖК-экран имеет несколько битых пикселей. И что самое плохое, Sony отказывается с этим бороться, не признавая дефектом. По их

КОРОТКО

► **NAMCO СООБЩИЛА**, что к 25-летию юбилею Pac-Man выйдет Pac-Man World 3, которая появится в версиях для PlayStation 2, Xbox, GameCube, PSP и PC.

► **FROM SOFTWARE** сообщила о том, что займется выпуском Adventure Player на PSP. Данная программа позволит любому желающему, хорошо разбирающемуся в программировании, создать на компьютере собственную RPG для PSP и загрузить ее с помощью Memory Stick Duo.

► **ARUZE АКТИВНО** делится информацией о своей новой RPG – Shadow Hearts 3: From the New World. События сиквела происходят в Нью-Йорке, Лас Вегасе и Чикаго в 1929 году.

► **HEROES OF MIGHT & MAGIC V** был анонсирован на днях. Разработкой занимается российская компания Nival Interactive, издатель – Ubisoft. Подробности будут чуть позже.

PSX ВСЕ ЕЩЕ ЖИВА



Sony пытается оживить свою неудавшуюся разработку с помощью новой портативной консоли, добавив в PSX возможность записи фильмов в формате для PSP.

Еще осенью прошлого года Sony признала свою ошибку и, почти сразу после выпуска обновленной версии этого агрегата, грозилась прекратить производство медиа-комбайна PSX. Однако, видимо, слишком много средств было вложено в его разработку, чтобы так быстро похоронить. Выход PSP должен помочь хоть как-то оживить этого монстра или, по крайней мере, привлечь к нему интерес обладателей портативной консоли. В настоящее время любой желающий может приобрести DESR-5700 и DESR-7700, различающиеся лишь объемами встроенных жестких дисков (160 и 250 Гбайт соответственно) и другими стандартными функциями, присутствовавшими в предыдущих моделях. Новая серия обзавелась лишь

одной необходимой вещью, а именно – способностью конвертировать фильмы в формат, распознаваемый PSP. Для записи используются Memory Stick Duo, на 512 Мбайт которой должно уместиться 60 минут высококачественного видео с битрейтом в 768 Кбит. Правда, цена на новую линейку PSX все еще впечатляет и отпугивает: \$575 за младшую модель и \$767 за право обладать более навороченным железом. Однако же обладателей PSP даже эти цифры могут не смутить, так как к настоящему времени PSX серии x700 является единственным бытовым устройством, позволяющим записывать фильмы для портативной консоли Sony, если, конечно, не учитывать изобретения народных умельцев, такие как создает Video 9. ■



■ УСТРОЙСТВО ТИПА «ВСЕ В ОДНОМ» НА БАЗЕ PLAYSTATION 2 НРАВИТСЯ ДАЛЕКО НЕ ВСЕМ.

КОРОТКО

► **ОФИЦИАЛЬНО АНОНСИРОВАНА** новая игра серии Sonic – она называется Shadow of Hedgehog и выйдет зимой на PlayStation 2, GameCube и Xbox. Судя по обещанному арсеналу оружия и техники, нас ждет, скорее, нечто вроде Ratchet & Clank, нежели классический трехмерный платформер. Главный герой – Shadow, «темный еж».

► **КОМПАНИЯ «СОФТ КЛАБ»** анонсировала российский этап всемирного чемпионата по Gran Turismo 4. Подробности ищите в нашем разделе «Киберспорт/консоли» и на сайте <http://www.gt4.ru>.



словам, они готовы лишь исправлять механические недостатки, вроде заедания кнопок, неработающих приводов и т.п., а вот экраны их не волнуют, так как выпадение пикселей присуще ЖК-технологиям и этот аспект оговаривается даже в инструкции пользователя, прилагаемой к PSP. ■

Акелла



ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ Dead to Rights II



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

"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 клыкастого напарника из подразделения К-9 для драк с врагом

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

CONSTANT ENTERTAINMENT

namco



И. Сидорова
Разработка игр и поддержка
брендов "COI/O3" и "M. Sidorova"

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, оптовое продаж: (095)363-4614

© 2005 "Akella".



Акелла



КОРОТКО

► **ЕЖЕГОДНАЯ ИГРОВАЯ** выставка Edinburgh International Games Festival в этот раз пройдет с 10 по 14 августа 2005 года.

► **ЛЕТОМ В ЯПОНИИ** на GBA выйдет Boktai 3, продолжение action/RPG, посвященной борьбе с вампирами. В картридж с игрой, как обычно, будет встроен специальный сенсор, реагирующий на солнечный свет.

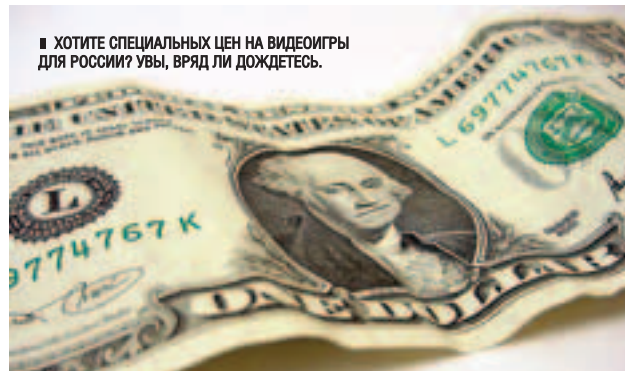
► **КЛОН UFO: ENEMY UNKNOWN** анонсировала Namco для GBA. RebelStar Tactical Command действительно уж очень похожа на древний хит для PC. Пошаговые бои, изометрическая перспектива, и пришельцы ждут вас.

ИГРЫ СТАНУТ ДОРОЖЕ ИЛИ ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ.

► Аналитики посчитали, что в следующем году цена на коробку с игрой должна возрасти на 20%, цена же разработки проекта AAA-класса увеличится в полтора раза.

Аналитики подсчитали и выдвинули свое решение по поводу цен на игры следующего поколения. Естественно, введение новых технологий потребует от разработчиков увеличения финансового потока, плавно перетекающего в карманы сотрудников исследовательских отделов. Также будет увеличен расход на содержание программистов и моделлеров, поскольку грань между высоко- и низкополигональными моделями с приходом новых технологий постепенно стирается, то и объем работ, соответственно, увеличивается. Стоимость высококалассного проекта в будущем может составить от \$10 до \$15 млн. Первый удар, по мнению многих, должна будет нанести Microsoft со второй версией Xbox, именно после ее выхода

станет ясно, насколько же больше придется платить геймерам. Пока же, по предварительным подсчетам, цена за коробку с игрой возрастет приблизительно на двадцать процентов. Например, Activision уже сейчас открыто заявляет, что цена на игры для платформ следующего поколения, выходящие под их торговой маркой, увеличится на \$10. Однако общее количество продаваемых игр должно возрасти, при этом цифры называются достаточно внушительные. Посудите сами: почти на 10% должны увеличиться продажи в следующем году, при этом на их рост не повлияет выход новых консолей, наоборот, он, скорее, должен его затормозить. Основной доход, видимо, будут приносить продажи развлекательного ПО



■ ХОТИТЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ЦЕН НА ВИДЕОИГРЫ ДЛЯ РОССИИ? УВЫ, ВРЯД ЛИ ДОЖДЕТСЯ.

для портативных консолей. В 2007 году, когда консольный рынок будет снова поделен между тремя гигантами, уровень продаж увеличится на 27%. Так что меньше издатели игр получать не будут, ведь если взять за отправную точку результаты 2004 года, принесшего \$7.3 млрд., то, учитывая

увеличение цен и подъем уровня продаж, в 2006 году эта цифра достигнет \$8.76 млрд. К 2007 году этот показатель составит уже 10.73\$. Кстати, цены в игровой индустрии не повышаются практически со времени начала массового производства игр, т.е. уже почти двадцать лет. ■

SONY БУДЕТ САЖАТЬ ПРОДАВЦОВ ЧИПОВАННЫХ КОНСОЛЕЙ

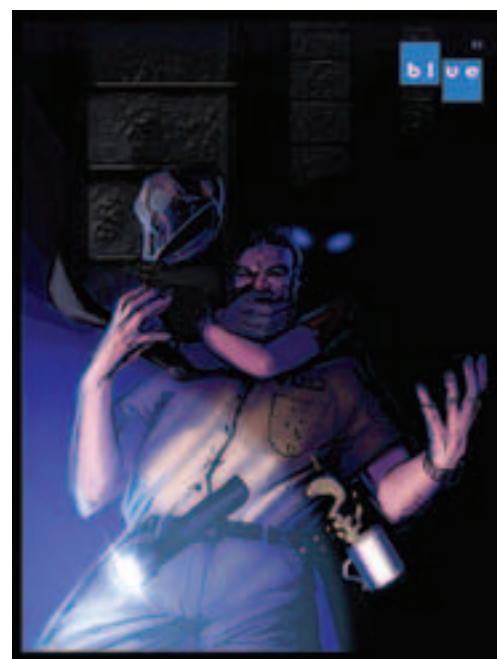
► Компания Sony делает еще одну попытку пресечь модифицирование своих приставок на территории Австралии. На судебной скамье опять окажется Эдди Стивенсон.

Sony не собирается сдаваться и продолжает бороться с чиповкой своих приставок. Ни для кого не секрет, что некоторая часть PS2 сейчас работает с нелегально поставленными мод-чипами, снимающими региональную защиту и имеющими интересное побочное свойство – возможность запускать пиратские диски. Sony же такой расклад не по душе, и сейчас в ее планах стоит очищение Австралии от этого «уличного бизнеса», т.е. от установки чипов. Так, с введением в этой стране



нового закона о продаже, в суд был подан иск против компании Эдди Стивенсона. Напомним, что остановить предприимчивого Стивенсона японцы тщетно пытаются еще с 2002 года. Именно тогда было выдвинуто первое обвинение против Эдди. В то далекое время вся игровая пресса с упоением наблюдала за проигрышем медиа-гиганта, за вмешательством Австралийской Потребительской Ассоциации, благодаря чему моддеру удалось выйти сухим из воды, сославшись на то, что установка региональной защиты – это нарушение прав потребителя, не позволяющее ему покупать игры по всему миру. Естественно, такой гигант, каким является Sony, успокоиться после провального дела никак не мог, так что в июле 2003 была подана апелляция в Верховный суд Англии: Стивенсон дело проиграл. Теперь же, после подписания соглашения о свободной торговле между Австралией и Америкой, первой пришлось немного изменить свои законы. Такого поворота событий Sony пропустить не смогла – так и не сломленный Эдди отправился в суд в третий раз. Дело этого года обещает оказаться не менее интересным, чем то, что слушалось в 2002 году. Распространился слух, что на стороне любителей мод-чипов выступит Европейский Союз, который также считает введение региональной защиты ущемлением прав пользователей, к тому же на территории Европы многие новинки появляются намного позже, чем в Азии или США. ■

BLUE 52 СДЕЛАЛА РУЧКОЙ



Многообещающая студия разработчиков Blue 52 так и не смогла доказать свою состоятельность, закрывшись восемнадцатого марта этого года. Причина закрытия, как всегда, банальна: нет денег, чтобы заплатить по счетам. На момент закрытия штат фирмы составлял 65 человек, в разработке находилось два проекта. Один из них, Stolen, все-таки появится на полках магазинов, судьба же второго, проходящего под названием DeadLight, пока неизвестна; быть может, он будет передан сторонней студии. Сейчас по Интернету прошел слух о том, что большая часть сотрудников Blue 52 перейдет в недавно образованную Curve Games Studios. ■

METAL HEART ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ



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

- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов



ТУРНИР ДЕСЯТИ ГОРОДОВ. ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ – В ТВОЕМ ГОРОДЕ!

➔ Вы хотели, чтобы Дни читателя проводились не только в Москве и Санкт-Петербурге, но и в вашем городе? Мы решили пойти вам навстречу! Ждите – мы к вам обязательно приедем!

Водушевленные успехами предыдущих Дней читателя, которые прошли в прошлом году в Питере и Москве, а также прочитав многочисленные письма с просьбой приехать в ваш город и устроить подобный праздник, мы вместе с нашим надежным партнером – компанией Gigabyte – в начале апреля объявили о Турнире 10 городов. С апреля по сентябрь – в Иркутске, Санкт-Петербурге, Перми, Красноярске, Нижнем Новгороде,

Екатеринбурге, Новосибирске, Казани и Краснодаре пройдут праздники для всех, кто любит игры, кто читает наши игровые журналы «РС ИГРЫ», «Страна Игр», «Путеводитель». На эти встречи обязательно приедут те, кто создает для вас любимые журналы – главные редакторы, редакторы рубрик, авторы самых интересных статей. Конечно, мы не сможем в каждый город ездить всей редакцией (кто же тогда будет журналы делать),

но кое-кто обязательно прибудет, дабы познакомиться, пообщаться, раздать подарки и, конечно, понаблюдать за компьютерными баталиями. В рамках мероприятия состоится турнир по Quake III: Arena. Победитель получит от компании Gigabyte новороченную материнскую плату и видеокарту Gigabyte, а также приглашение (с оплаченным билетом и проживанием) в Москву на финал праздника и розыгрыш суперприза (организаторы

пока не уточняют, что будет призом), который пройдет в октябре 2005 года. 9 апреля Турнир 10 городов стартовал в Иркутске – репортаж о нашем пребывании в этом сибирском городе читайте в следующем номере. А 30 апреля мы ждем вас на встрече в Питере. Все подробности, а также дату и место проведения Турнира в вашем городе вы найдете на официальном сайте турнира: www.tur10.ru. До встречи! ■

ФИНАЛ IMAGINE CUP

В середине марта в подмосковном Виноградово прошел финал российского тура Imagine Cup – конкурса, организованного компанией Microsoft с целью выявления молодых талантов в областях, так или иначе связанных с применением компьютерных технологий. На суд жюри были представлены самые экзотические разработки – включая даже систему анализа рентгенограмм, однако не может не печалить тот факт, что не было самого логичного и ожидаемого программного продукта – не было игр. Почти. Один проект, с некоторыми оговорками все-таки можно было считать игровым. Команда из Мурманского технического университета ведет разработку онлайн-системы, которая позволит всем желающим играть в интеллектуальные игры – «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» и другие прямо в сети. Ребята с энтузиазмом говорят о своей идее, поскольку сами являются членами клуба интеллектуалов, кстати, они очень ждут поддержки от других знатоков. Мурманчанам достался приз зрительских симпатий, может быть это поможет в развитии проекта. ■

МОЛОДЕЖНАЯ АКЦИЯ – ИГРОВОЙ ФЕСТИВАЛЬ «ЦИФРОВОЙ МАРШРУТ»

➔ Очередной крупный турнир не обойдется без «Страны Игр». Если вам понравилось то, что мы провели на «ИнфоКоме» в прошлом году, приходите и сюда.

С 11 по 14 мая 2005 года организаторы и партнеры Финала Кубка России по компьютерным играм 2005 проводят молодежную акцию – специализированный фестиваль электронных игр и цифровых технологий «Цифровой Маршрут», который состоится в зале № 1 павильона №7 выставочного комплекса «Экспоцентр» на Красной Пресне. У каждого посетителя появится возможность окунуться в мир инновационных цифровых разработок, познакомиться с последними достижениями информационных технологий, с новинками игровой индустрии. Все пришедшие на Фестиваль примут участие в викторинах, конкурсах, турнирах по компьютерным, консольным и мобильным играм, мастер классах по цифровому фото, веб-дизайну, сборке компьютеров. В учебных заведениях Москвы распространяются приглашения с информацией об Игровом Фестивале «Цифровой Маршрут», который проходит в рамках Финала

Кубка России по компьютерным играм. На приглашениях также есть план Экспоцентра, с указанием места проведения и краткое описание правил «Цифрового маршрута». У входа в зал посетители получают маршрутную карту (игровой маршрут, правила игры, анкета участника). На пунктах следования посетители будут выполнять различные задания (участвовать в викторинах, конкурсах и турнирах). Особое внимание следует уделить юбилейному сетевому турниру «Двадцать лет Tetris». Кроме того, журнал «Страна Игр» традиционно проведет соревнования по видеоиграм. Дисциплины – Soul Calibur II (PS2), Tekken 4 (PS2), Gran Turismo 4 (PS2) и, возможно, Halo 2 (Xbox). Информацию о них ищите в рубрике «Киберпорт/Консоли» в этом и последующих номерах. Генеральный партнер Кубка – ЗАО «Система Телеком». Рекомендуем заглянуть на сайт Кубка: <http://www.cybercup.ru>. ■

ЦИФРОВОЙ @ПГРЕЙД

➔ На телеканале ТВ3 стартует новый телевизионный проект для компьютерных маньяков «ЦИФРОВОЙ @пгрейд».

Это не просто новостная программа, а интерактивное шоу с участием простых зрителей. Если смотреть в сторону устаревшего компьютера нет сил, не отчаивайтесь. Цифровая лаборатория все исправит! А именно – заберет развалюху у владельца на настоящий «ЦИФРОВОЙ @пгрейд». Новая видеокарта, свеженький процессор и все остальные компьютерные новинки в вашем компьютере! Но это не все! Есть еще моддинг! ЦИФРОВОЙки разрисуют и соорудят из системного блока чудо, подобие которого не сыщешь во всем

мире. Все изменения подойдут под стиль жизни героя программы: любителю авто – системный блок в виде колеса, курильщику – встраиваем пепельницу и зажигалку. Любителю фэнтези – арт-галерея со всех сторон системного блока. Начинающему фотографу спецы превратят компьютер в фотолабораторию, если человек снимает видео – получит станцию нелинейного монтажа, а хардкорный игрок – мощнейшую игровую станцию с выходом в Интернет... И самое главное – все это бесплатно. Географическое месторасположение

желающего стать участником проекта не имеет значения! Единственное, что необходимо сделать, – это дать о себе знать, оформив заявку на официальном сайте программы www.cifra-tv.ru. Кроме истории превращения телезрителей также ждут новостные блоки – «Digital News» (новости с фронта компьютерного мира), «Релиз» (игровые новинки уходящей недели), «Exclusive» (эксклюзивное видео о разрабатываемых играх). Планируемая дата премьеры – 30 апреля в 19.00 на телеканале ТВ3. ■

■ СИСТЕМНЫЙ БЛОК ДЛЯ НАСТОЯЩИХ МАНЬЯКОВ.



ВАМ НУЖНА МНОГОЗАДАЧНОСТЬ



КОМТЕК ОЛИМП ЗЕВС



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

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

г. Иркутск, ул. Грязнова, 1

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

г. Братск, ул. Крупской, 35

г. Улан-Удэ, ул. Ленина, 30а

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

(3952) 258-338

(3951) 565-656

(3953) 421-220

(3012) 210-010

(3912) 343-509



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



■ **Codename: Panzers, Phase Two** | Продолжение популярной стратегии в реальном времени. Не «Блицкриг», но тоже неплохо.



■ **Kessen III** | В новой стратегии от Koei вы завоюете Японию в образе известного исторического деятеля Нобунаги Оды.



■ **Midnight Club 3: DUB Edition** | Красивые машинки мы уже видели в других гонках, но почему бы не покататься на них еще раз?

ДОЖДАЛИСЬ?

DEATH BY DEGREES

■ Платформа: PS2
■ Издатель: SCEE

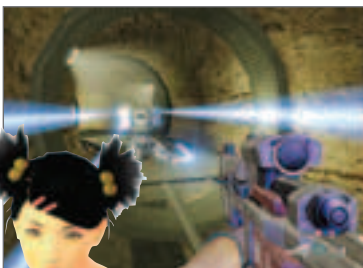
Европейский релиз игры на носу. Американцы встретили сольное приключение Нины Вильямс из Tekken прохладно, без лишних восторгов. А мы ждем игру с особым интересом: она появится незадолго до релиза файтинга Tekken 5. ■



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»? ■



■ **Singles 2: Triple Trouble**
Удачный конкурент The Sims вскоре обзаведется сиквелом. Соблазнять девочек будем в конце мая.



Новый Resident Evil Online без сетевого режима?

В сентябре до Европы должен добраться Resident Evil Outbreak File #2. Сильно подозреваем, что нас опять обделят online-режимом.

PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
15.04	* Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar	Европа
15.04	SNK vs. Capcom: SVC Chaos	Ignition	Европа
22.04	Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	Atari	Европа
22.04	LEGO Star Wars: The Videogame	Eidos Interactive	Европа
22.04	* MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
25.04	* Area 51	Midway	США
29.04	Haunting Ground	Capcom	Европа
29.04	* Kessen III	Koei	Европа
05.05	Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith	LucasArts	Европа
06.05	* Enthusia Professional Racing	Konami	Европа
06.05	Yeti Sports Arctic Adventures	JoWood	Европа
13.05	* Juiced	THQ	Европа
27.05	* Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
27.05	Monster Hunter	Capcom	Европа
01.06	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	США
24.06	* Destroy All Humans!	THQ	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
14.07	Fantastic Four	Activision	Европа
12.07	Charlie and the Chocolate Factory	Take-Two	США
02.09	Aquanox: The Angel's Tears	JoWood	Европа
02.09	Resident Evil Outbreak File #2	Capcom	Европа
15.09	* Gungame: Overdose	Mastiff	США
TBA	* God of War	SCEE	Европа
TBA	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Европа
TBA	Bombberman Hardball	Ubisoft	США
TBA	* SingStar Popworld	SCEE	Европа
TBA	Commandos Strike Force	Eidos Interactive	Европа
TBA	Conflict: Global Terror	SCI	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	Европа
TBA	SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo	не объявлен	Европа
TBA	Street Racing Syndicate	Namco	Европа
TBA	* Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Европа
TBA	* Tekken 5	SCEE	Европа
TBA	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	Европа
TBA	* Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа
TBA	* Dynasty Warriors 5	Koei	Европа
TBA	* EyeToy: Kinetic	SCEE	Европа
TBA	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
TBA	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
TBA	* Brothers in Arms 2	Ubisoft	Европа
TBA	* Call of Gthulhu: Tainted Legacy	не объявлен	Европа
TBA	Fear & Respect	Midway	Европа
TBA	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
TBA	Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	* Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	* Shadow the Hedgehog	Sega	Европа
TBA	* Soul Calibur III	SCEE	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	Vivendi	Европа
TBA	* The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
TBA	* The Warriors	Rockstar	Европа
TBA	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBA	* Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder	Empire Interactive	Европа
TBA	Cold Winter	VU Games	Европа
TBA	Ford Mustang: 40th Anniversary Edition	Take-Two	Европа
TBA	Gene Troopers	TDK	Европа
TBA	Just Cause	Eidos Interactive	Европа
TBA	* Kingdom Hearts II	SCEE	Европа
TBA	Knights of the Temple 2	TDK	Европа
TBA	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Европа

GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
29.04	* Star Fox: Assault	Nintendo	Европа
03.06	* Donkey Konga 2: HR Song Parade	Nintendo	Европа
15.07	Fantastic Four	Activision	Европа
01.05	* Advance Wars: Under Fire	Nintendo	США
09.05	* Donkey Konga 2: HR Song Parade	Nintendo	США
15.05	Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Ignition	США
24.05	Madagascar	Activision	США
01.06	* Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	США
28.06	Fantastic Four	Activision	США
02.08	* Madden NFL 2006	Electronic Arts	США
23.08	Zatchbell	Bandai	США
27.09	Scooby-Doo! Unmasked Action	THQ	США
22.11	* Blitz: The League	Midway	США
TBA	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBA	* Shadow the Hedgehog	Sega	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	* Advance Wars: Under Fire	Nintendo	Европа
TBA	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
TBA	* Fire Emblem	Nintendo	Европа
TBA	Frogger	Konami	Европа
TBA	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Европа
TBA	Odama	Nintendo	Европа
TBA	* The Legend of Zelda	Nintendo	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	Total Club Manager 2005	Electronic Arts	Европа

XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
15.04	* Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar	Европа
18.04	WWE WrestleMania XXI	THQ	США
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
25.04	* Area 51	Midway	США
03.05	Pariah	Groove Games	Европа
05.05	* Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith	LucasArts	Европа
06.05	Yeti Sports Arctic Adventures	JoWood	Европа
13.05	* Juiced	THQ	Европа
20.05	Sid Meier's Pirates!	Atari	Европа
27.05	Allen Hominid	Zoo Digital	Европа
03.06	* Capcom Fighting Jam	Capcom	Европа
10.06	* MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Европа
10.06	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
24.06	* Destroy All Humans!	THQ	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
15.06	Fantastic Four	Activision	Европа
27.06	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Европа
22.07	Charlie and the Chocolate Factory	2K Games	Европа
02.09	Aquanox – The Angel's Tears	JoWood	Европа
TBA	* Jade Empire	Microsoft	Европа
TBA	SNK vs. Capcom: SVC Chaos	Ignition	Европа
TBA	Cold War	DreamCatcher Interactive	Европа
TBA	World War II Squadron	Ubisoft	Европа
TBA	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen Interactive	Европа



■ **Charlie and the Chocolate Factory** | Новый фильм Джони Деппа не обойдется без игры по мотивам. Пока нам показали целых три скриншота.



■ **Gungrave: Overdose** | Этот боевик от Red Entertainment в США взялась издавать замечательная компания Mastiff, известная по La Pucelle.



■ **Mega Man Battle Network EXE 5** | Пятая по счету action/RPG из этого сериала мало чем отличается от предыдущих.



Хотите Fable на PC?

Игра будет не просто портирована на персональный компьютер, в ней появится немало интересных дополнений. Ищите в конце года коробочку с надписью Fable: The Lost Chapters.

TBA	Beat Down: Fist of Vengeance	Capcom	Европа
TBA	Conflict: Global Terror	SCI	Европа
TBA	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	Европа
TBA	Lula 3D	CDV UK	Европа
TBA	Rogue Trooper	SCI	Европа
TBA	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
TBA	Brian Lara International Cricket	Codemasters	Европа
TBA	* Dead to Rights II	Electronic Arts	Европа
TBA	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	Европа
TBA	SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo	не объявлен	Европа
TBA	Street Racing Syndicate	Namco	Европа
TBA	Stubbs The Zombie in Rebel Without a Pulse	Aspyr	США
TBA	* Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Европа
TBA	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	Европа
TBA	* Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа
TBA	Commandos Strike Force	Eidos Interactive	Европа
TBA	* Without Warning	Capcom	Европа
TBA	Fear & Respect	Midway	Европа
TBA	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
TBA	Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
TBA	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBA	Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	Battlestations: Midway	SCI	Европа
TBA	Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder	Empire Interactive	Европа
TBA	Carnageddon	SCI	Европа
TBA	Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
TBA	Kameo: Elements of Power	Microsoft	Европа
TBA	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа

10.06	* MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
15.07	Fantastic Four	Activision	Европа
22.07	Charlie and the Chocolate Factory	2K Games	Европа
06.08	* Chaos League: Sudden Death	Digital Jesters	Европа
19.08	American Conquest: Divided Nations	CDV UK	Европа
26.08	* Blitzkrieg Anthology	CDV UK	Европа
26.08	* Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
TBA	Beyond Blitzkrieg	GMX Media	Европа
TBA	* RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!	Atari	США
TBA	* S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Европа
TBA	Creature Conflict: The Clan Wars	Genega	Европа
TBA	Neocron II: Beyond The Dome of York	Atari	Европа
TBA	Psychotoxic	Whiptail Interactive	Европа
TBA	Restricted Area	Whiptail Interactive	Европа
TBA	Brian Lara International Cricket	Codemasters	Европа
TBA	* Cold War	DreamCatcher Interactive	Европа
TBA	* Commandos Strike Force	Eidos Interactive	Европа
TBA	* Dead to Rights II	Electronic Arts	Европа
TBA	* Delta Force: Reloaded	Novalogic	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	Европа
TBA	* Myst V: End of Ages	Ubisoft	Европа
TBA	SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo	Black Bean Games	Европа
TBA	Starship Troopers	Empire Interactive	Европа
TBA	* The Settlers: Heritage of Kings – Mission Pack	Ubisoft	Европа
TBA	* Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа
TBA	* Black and White 2	Electronic Arts	США
TBA	* Fable: The Lost Chapters	Microsoft	Европа
TBA	Gods and Heroes: Rome Rising	не объявлен	Европа
TBA	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	Европа
TBA	Lula 3D	CDV UK	Европа
TBA	* Star Wars: Empire at War	LucasArts	Европа
TBA	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	* UFO: Aftershock	Genega	Европа
TBA	* X3: Reunion	Deep Silver	Европа

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
15.04	Battle of Britain II: Wings of Victory	GMX Media	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	* Transport Giant Gold	JoWood	Европа
22.04	* Domination	DreamCatcher Interactive	Европа
22.04	* Dungeon Lords	DreamCatcher Interactive	Европа
22.04	LEGO Star Wars	Eidos Interactive	Европа
29.04	* Imperial Glory	Eidos Interactive	Европа
29.04	* The Bard's Tale	Ubisoft	Европа
25.04	* Area 51	Midway	США
02.05	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	США
03.05	* Pariah	Groove Games	Европа
05.05	* Star Wars Galaxies: Episode III – Rage of the Wookiees	LucasArts	Европа
06.05	Yeti Sports Arctic Adventures	JoWood	Европа
06.05	Yeti Sports World Tour	JoWood	Европа
20.05	* Bolling Point: Road to Hell	Atari	Европа
20.05	Universal Combat: A World Apart	DreamCatcher Interactive	Европа
20.05	* Area 51	Midway	Европа
27.05	* Singles 2: Triple Trouble	Deep Silver	Европа
06.05	Asheron's Call 2: Legions	Codemasters	Европа
13.05	Asheron's Call 2: Throne of Destiny	Codemasters	Европа
07.06	* F.E.A.R.	VU Games	США
10.06	* Codename: Panzers – Phase 2	CDV UK	Европа

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
22.04	Yoshi's Universal Gravitation	Nintendo	Европа
22.04	LEGO Star Wars	Eidos Interactive	Европа
28.04	Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith	Ubisoft	США
06.05	Kingdom Hearts: Chain of Memories	Square	Европа
23.05	Madagascar	Activision	США
03.06	* WarioWare Twisted!	Nintendo	Европа
10.06	* Mega Man Battle Network 5	Capcom	Европа
15.06	Fantastic Four	Activision	Европа
17.06	Batman Begins	Electronic Arts	США
24.06	Mario Party Advance	Nintendo	Европа
24.06	* Madagascar	Activision	Европа
11.07	* Charlie and the Chocolate Factory	Take-Two	США
22.07	* Charlie and the Chocolate Factory	Take-Two	Европа
29.11	Dora The Explorer: Super Star Adventures	TDK	США
TBA	Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	Shaman King: Legacy of the Spirits	Konami	Европа

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

НА ГОРИЗОНТЕ

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

■ Платформа: PS2
■ Издатель: Konami

Мы уже посмотрели демо-версию новых гонок от Konami, существует и японская версия. Игра вряд ли станет «убийцей Gran Turismo 4», но внимания геймеров все же заслуживает. ■



RAINBOW SIX: LOCKDOWN

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

Очередная игра «от Тома Кланси» слегка задерживается, но к лету мы снова будем управлять командой спецназовцев, штурмующих захваченные террористами помещения и спасающих несчастных мирных жителей.



Haunting Ground

Фиона освободила пса по имени Хьюи, и теперь он сопровождает ее повсюду. В игре ужаснее это очень полезно.





PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 19.03 – 26.03

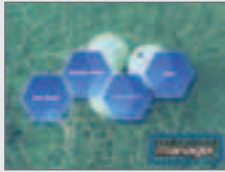
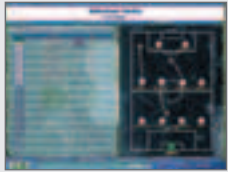


* ► игра

► издатель

1 Championship Manager 5

Eidos



Описание:
Уж лучше играть в Championship Manager 5, чем следить за успехами сборной России по футболу, согласитесь. Но вот зачем оно англичанам?

- 2 The Sims 2: University
- 3 Brothers In Arms: Road To Hill 30
- 4 Football Manager 2005
- 5 The Sims 2
- 6 Act of War: Direct Action
- 7 Silent Hunter III
- 8 Rome: Total War
- 9 Half-Life 2
- 10 Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

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



PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 19.03 – 26.03



* ► игра

► издатель

1 Gran Turismo 4

SCEE



Описание:
Даже А. Купер оценил по достоинству новые гонки от Sony. Боюсь, у конкурентов просто нет никаких шансов. Да здравствует Polyphony Digital!

- 2 FIFA Street
- 3 Brothers in Arms: Road to Hill 30
- 4 Devil May Cry 3: Dante's Awakening
- 5 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 6 TimeSplitters: Future Perfect
- 7 Rugby 2005
- 8 Fight Night Round 2
- 9 Mercenaries: Playground of Destruction
- 10 The Spongebob Squarepants Movie

- Electronic Arts
- Ubisoft
- Capcom
- Konami
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- LucasArts
- THQ

Timesplitters:
Future Perfect



GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 19.03 – 26.03



* ► 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 TimeSplitters: Future Perfect
- 3 Mario Party 6
- 4 FIFA Street
- 5 Mario Power Tennis
- 6 Metroid Prime 2: Echoes
- 7 The Incredibles
- 8 Donkey Kong: Jungle Beat
- 9 The Legend of Zelda: Four Swords
- 10 Robots

- Electronic Arts
- Nintendo
- Electronic Arts
- Nintendo
- Nintendo
- THQ
- Nintendo
- Nintendo
- VU Games



XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 19.03 – 26.03

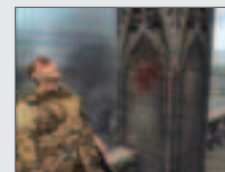
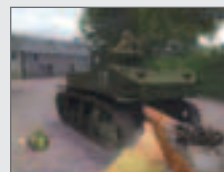


* ► игра

► издатель

1 Brothers in Arms: Road to Hill 30

Ubisoft



Описание:
Рецензия на боевик обитает в этом номере, пролистайте его чуток вперед. Интересно, что вышел он на многих платформах, но только на Xbox был оценен по достоинству.

- 2 FIFA Street
- 3 TimeSplitters: Future Perfect
- 4 The Punisher
- 5 Star Wars: Republic Commando
- 6 Rugby 2005
- 7 Fight Night Round 2
- 8 Mercenaries: Playground of Destruction
- 9 Star Wars: Knights of the Old Republic 2
- 10 Sonic Mega Collection Plus

- Electronic Arts
- Electronic Arts
- THQ
- LucasArts
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- LucasArts
- LucasArts
- Sega



ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)



* ► игра

► издатель

1 Phantom Kingdom

Nippon Ichi PS2



Описание:
Новая тактическая RPG от Nippon Ichi отлично продается в Японии. Даже очередной блокбастер от Коеи был вынужден потесниться. Надеемся увидеть игру в США и Европе!

* ► игра

► издатель

- 2 Shin Sangoku Musou 4
- 3 One Piece Grand Battle! Rush
- 4 Donkey Konga 3 Kubehoudai! Harumogitate 50 Ma
- 5 Enthusia Professional Racing
- 6 Nana
- 7 Harvest Moon: Corobuckle Station
- 8 One Piece Grand Battle! Rush
- 9 Sarugetchu!
- 10 Tales of Eternia

- Koei PS2
- Bandai PS2
- Nintendo GC
- Konami PS2
- Konami PS2
- Marvelous DS
- Bandai GC
- Sony PSP
- Namco PSP

Комментарий: Phantom Kingdom вышел в двух версиях – обычной и подарочной. Последняя тоже продается отлично.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

 **PS2** 21.03-29.03

* > игра	> рейтинг
1 Gran Turismo 4	56
2 Metal Gear Solid 3: Snake Eater	24
3 Gran Theft Auto: San Andreas	33
4 Fight Night Round 2	16
5 Killzone (рус. субтитры)	15
6 Need for Speed Underground 2	14
7 Robots	12
8 Ace Combat: Squadron Leader	12
9 Shrek 2	11
10 Ratchet & Clank 3	10

 **PC (BOX)** 21.03-29.03

* > игра	> рейтинг
1 The Sims 2: University	95
2 The Sims 2	20
3 Myst IV: Revelation	20
4 The Sims 2 (DVD)	15
5 Возвращение на Таинственный остров	14
6 Half-Life 2	12
7 Бой с тенью (DVD)	11
8 Full Spectrum Warrior	10
9 Need for Speed Underground 2	10
10 Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)	10

 **PC (JEWEL)** 21.03-29.03

* > игра	> рейтинг
1 Человек-паук 2	26
2 Call of Duty: Второй фронт	25
3 Rome: Total War	24
4 Бой с тенью	23
5 Street Racing Syndicate	21
6 Бой с тенью (DVD)	21
7 Алеша Попович и Тугарин Змей	14
8 Men of Valor (русская версия)	11
9 Scrapland. Хроники Химеры	10
10 Принц Персии 2. Битва с судьбой	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 21 по 29 марта 2005 года.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

 **PS2** 14.03-27.03

* > игра	> рейтинг
1 Gran Turismo 4	67
2 Grand Theft Auto: San Andreas	22
3 Metal Gear Solid 3: Snake Eater	22
4 Fight Night Round 2	17
5 Shrek 2	16
6 Devil May Cry 3: Dante's Awakening	15
7 Killzone (рус. субтитры)	14
8 The Incredibles	14
9 Prince of Persia Warrior Within	13
10 Mercenaries: Playground of Destruction	12

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

Акелла

по мотивам произведений Э. Успенского

Трое из Простоквашино

В поисках клада



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

«Трое из Простоквашино: В поисках клада» – первый квест из серии игр по мотивам произведений Эдуарда Успенского. Не по годам рассудительный Дядя Федор, ироничный кот Матроскин, простодушный Шарик и подозрительный почтальон Печкин

Более 50 ярких и полностью анимированных локаций, не уступающих по своей красочности и стилизации оригинальному мультфильму

Знакомые герои, созданные прямоком со страниц книг Эдуарда Успенского и одноименного мультфильма

Множество хитроумных головоломок, развивающих логику и память



www.akella.com





©2005 "Акелла"
 © Э.У. Успенский
 © 2005 "Electronic Paradise"
 Все права защищены.
 Невозможные авторские произведения
 ИТК и дизайн: www.akella.com
 отклик при заказе: (095)363-4814
 тек.поддержка - support@akella.com
 распространять на Украине - "СфераПринт"
www.multitrade.com.ua

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



В ПРОДАЖЕ С 13 АПРЕЛЯ

ЧИТАЙ В АПРЕЛЬСКОМ НОМЕРЕ:

Идеальная камера: какая из них твоя?

Выбираем вспышку.

Обзоры камер Canon PowerShot A510, Casio EXILIM EX-S100, Kodak EasyShare LS755, Sony Cyber-shot DSC-P200, Konica Minolta DYNAX 7D, Nikon COOLPIX 4800.

В одном флаконе.

Сравнительный обзор фотокамер с лучшими возможностями съемки видео.

И конечно, наш суперкаталог.

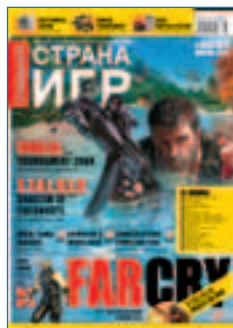
Более 200 моделей цифровой фототехники с крупными иллюстрациями, техническими характеристиками, оценками и вердиктами.

**ВЫБЕРИ
СВОЮ
ФОТОКАМЕРУ!**

→ FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

08 (161) 2004



→ **НА ОБЛОЖКЕ:**

Far Cry

В том памятном апреле А. Купер, только что вернувшийся из Чернобыля (самого что ни на есть настоящего!), бегал по редакции и светился, рассказывая об игре S.T.A.L.K.E.R. Экскурсия в мертвый город произвела на него неизгладимое впечатление – попробуйте себе представить, что чувствовали европейские журналисты, которых разработчики возили туда несколько позже. S.T.A.L.K.E.R. с тех пор много раз откладывался, но мы все

равно ждем его и прочим проекту большое будущее.

Из игр, что были на слуху год назад, стоит вспомнить Onimusha 3: Demon Siege. Все тот же А. Купер, на днях посмотревший демо-версию японского боевика Genji, заявляет, что это будет «та же Onimusha, только красивая». Пока что боевик от Capcom остается непревзойденным. Может, лишь God of War сбросит его, а заодно и Devil May Cry 3, с пьедестала. ■

Кол-во страниц:

160

Тираж:

80 000

Кол-во материалов:

62

Бонусы:

1 DVD
2 постера
наклейка

5 ЛЕТ НАЗАД

08 (65) 2000



→ **НА ОБЛОЖКЕ:**

Stormbringer

Внутри журнала читателей ждал обзор Dead or Alive 2, сопровождающийся пессимистическими заявлениями на тему будущего файтингов. Что ж, прошло немало времени, а жанр как развивался, так и развивается, пусть и столь быстро, как хотелось бы. Спорные заголовки в номере тоже встречаются: глаз цепляется за «Браузерные стратегии – отклонение в развитии?». Что касается темы номера, ролевой игры по мотивам ро-

манов Майкла Муркока, то с ней дела обстоят весьма грустно. Stormbringer был заморожен в конце 2000 года и потихоньку исчез из списков релизов. Подобная болезнь на самом деле свойственна многим громким российским проектам, которые сначала активно продвигаются пиарщиками в прессе, а затем о них дипломатично «забывают». С играми от западных разработчиков такое если и случается, то гораздо реже. ■

Кол-во страниц:

96

Тираж:

50 000

Кол-во материалов:

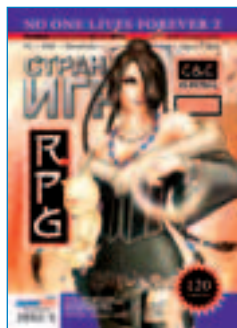
49

Бонусы:

1 CD
1 постер

3 ГОДА НАЗАД

08 (113) 2002



➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Final Fantasy X

Волшебницу Лулу из Final Fantasy X на обложке этого номера нарисовала Ева Соулу из арт-группы LAMP. Последняя до сих пор сотрудничает с нами, и многие читатели начинают изучение нового номера с картинки, оформляющей рубрику «Обратная связь».

Лулу на обложке появилась не просто так, она продвигает спецматериал «RPG: Вехи жанра», где А. Купер кратко прошелся по истории этого замечательного жанра. А Глеб Соко-

лов рассказал о российских ролевых играх – немногочисленных, но весьма примечательных. А Константин Шаврук – человек, способный две недели кряду копать руду в Star Wars: Galaxies, рассказал о MMORPG. Еще одним подарком ролевикам стал рассказ о вселенной Ultima. Но и это не все. В рубрике Fandom появилась одна из трех статей культового автора под псевдонимом Lord Hanta, которые были написаны им для «Страны Игр». ■

Кол-во страниц:

120

Тираж:

55 000

Кол-во материалов:

53

Бонусы:

**1 CD
2 постера**

7 ЛЕТ НАЗАД

04 (22) 1998



➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Sin

Один день из жизни пилота Microsoft Flight Simulator 98 в спецматериале «Просьба пристегнуть ремни» поражает воображение – кажется, что мы читаем специализированное издание для фанатов гражданской авиации, а не игровой журнал.

Семь лет назад в разработке находились гонки Burnout. Однако это отнюдь не первая часть популярного сериала, а совершенно другой проект от Bethesda, позже поступивший в продажу под названием Burnout: Championship

Drag Racing на PC. Банальный симулятор драг-рейсинга с ограниченными возможностями по настройке автомобилей. Готовились мы тогда и к релизу Dune 2000, римейка самой первой и самой известной стратегии в реальном времени. Надеялись, что получим все же новую игру, однако Westwood обновила графический движок, но и не притронулась к геймплелю. Зато фанаты японских RPG торжествовали – им достались рецензии на Saga Frontier и Breath of Fire III. ■

Кол-во страниц:

208

Тираж:

80 000

Кол-во материалов:

110

Бонусы:

1 CD



Акелла

По мотивам произведения Кира Булычева

ПУТЕШЕСТВИЕ 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-



Приключенческая игра по мотивам юнга именитого писателя-фантаста
 • Множество хитроумных загадок, в решении которых юнга Кира Булычев окажет вам незаменимую помощь
 • Отменная мультипликационная графика и превосходная анимация
 • Любимые герои, знакомые поклонникам отечественной фантастики с юных лет

www.akella.com



© 2005 "Akella"
 © 2005 Sharp Creative Group
 Все права защищены.
 Незаконное копирование произведения
 игры с доставкой: www.cdgames.ru
 контактная информация: (095)353-4814
 тел.поддержка - support@akella.com
 представительство на Украине - "МультиВидео"
 www.multivideo.com.ua



Акелла

ТЕМА НОМЕРА



Честно признаюсь, до личного знакомства с проектом «Xenus: Точка кипения» я представлял себе эту игру чем-то вроде Far Cry. То есть шутером динамичным, но не замумным, из разряда kill'em all. Черт знает, почему. То ли энергичные ролики так «проехали» по мозгам, то ли я подсознательно сравнивал Xenus с Code-named: Outbreak – предыдущей игрой лидеров Deep Shadows Сергея Забарянского и Романа Лута... Но факт – то было обманчивое

впечатление. Если уж с чем-то и проводить параллели, то, ни больше ни меньше, а с культовым Fallout'ом. «Вот так заявочка!» – скажете вы. Да-да, именно так. Технологически это, конечно, абсолютно разные проекты, но очень близкие по духу. Живой мир, нелинейность сюжета, масса авторских приколов – у Xenus'a действительно гораздо больше общего с классикой компьютерного ролеплея, чем с залихватским «тропическим» FPS. Два дня тесного общения с разработчиками и релизной версией «Точки кипения» позволяют сделать столь смелые выводы. Пояснения нижеследуют.

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Deep Shadows
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.8 ГГц, 512 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.xenus.ru>



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★★

8.5

Наше резюме:

Больше, чем шутер. Не меньше, чем RPG. Несколько десятков часов гарантированного удовольствия.

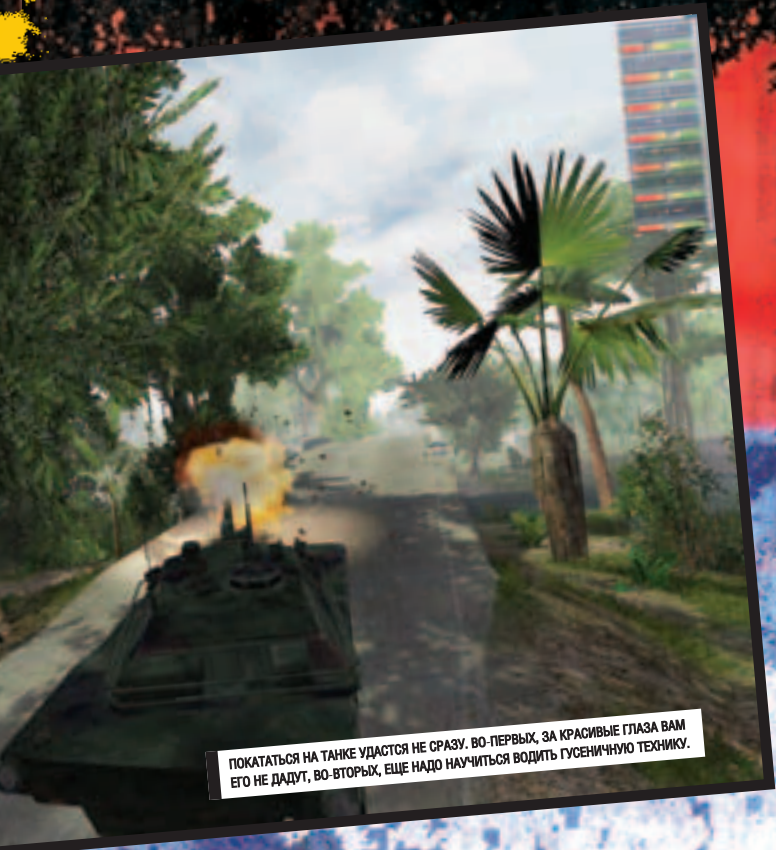
XENUS

ТОЧКА КИПЕНИЯ

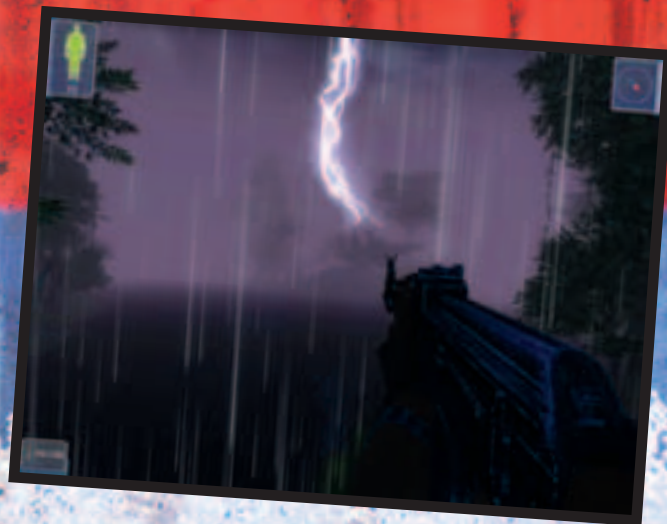
BOILING POINT: ROAD TO HELL

Автор:

Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru



ПОКАТАТЬСЯ НА ТАНКЕ УДАСТСЯ НЕ СРАЗУ. ВО ПЕРВЫХ, ЗА КРАСИВЫЕ ГЛАЗА ВАМ ЕГО НЕ ДАДУТ, ВО ВТОРЫХ, ЕЩЕ НАДО НАУЧИТЬСЯ ВОДИТЬ ГУСЕНИЧНУЮ ТЕХНИКУ.



«Колумбия – идеальная страна для сценариста, – поясняет ответственный за сюжет Александр «Че Гевара» Хруцкий. – Правительство ведет бесконечную войну с партизанами, ЦРУ уже несколько десятилетий пытается прищучить наркомафию (в Колумбии производится восемьдесят процентов потребляемого в мире кокаина), бандиты похищают туристов. Уровень преступности заоблачный. Бэкграунд даже придумывать не надо было,

от нас требовалось лишь написать интригующую историю и воплотить ее в игре». Трудно не согласиться. Удивительно, почему разработчики до сих пор лепят проекты на тему Второй мировой, не обращая внимания на беспокойное южноамериканское государство.

Компания Atari – западный паблицер Xenus'a – настояла на небольшой трансформации первоначального сюжета. Если раньше главгерой Сол (Кевин) Майерс отправлялся в Колумбию на поиски пропавшей сестры, то теперь он едет выручать свою дочь. Не суть важно: поменяли шило на мыло, смысл остался примерно тем же.

Достаточно тривиальная завязка в конечном итоге приводит к мистическим событиям, рассказывать о которых мы не будем. Даже не просите! Намекнем лишь, что далеко не последнюю роль в этой истории играет загадочный древний камень Ксенус.

Если уж с чем-то и проводить параллели, то, ни больше ни меньше, а с культовым Fallout'ом.

ЧТО ТАМ ЗА ГОРИЗОНТОМ?

Здесь самое время отвлечься от сюжетных перипетий и сказать пару слов о технологии. Сергей Забарянский и Роман Лут давно возятся с движком собственного производства под названием Vital Engine. Именно на нем был сделан Codename: Outbreak, а сразу после окончания работ над проектом Сергей и Роман приступили к созданию второй версии мотора. Vital Engine 2 включает приличный физический пакет и отводит по 5000 полигонов на персонажа. Но главное, он позволяет отображать огромные пространства без дополнительной подгрузки уровней. В этом и состоит основная технологическая особенность Xenus'a:



С ПОМОЩЬЮ RPG-18 ОБЕЗВРЕДИТЬ ЧАСОВЫХ НА ВЫШКАХ НИЧЕГО НЕ СТОИТ. ЖАЛЬ С БОЕПРИПАСАМИ ПРОБЛЕМА...

СРОЧНО К НАРКОЛОГУ!

Поначалу кокаин благотворно сказывается на самочувствии героя – он перестает чувствовать боль (снижаются повреждения). Однако систематический прием наркотика, как и положено, вызывает привыкание – здоровье начинает пошаливать. Впрочем, местные доктора знают, как поставить наркомана на ноги. Всего двести пятьдесят песо, и жизнь снова в радость!



действие игры разворачивается на внушительной территории в шестьсот двадцать пять квадратных километров. Впрочем, вам ведь интересно, как все это сказывается на геймплее? Во-первых, мир игры неделим, что избавляет нас от долгих раздражающих загрузок. Во-вторых, (внимание!) пойти можно абсолютно в любую сторону на вышеописанном участке. Что самое важное, свобода эта не является липовой (и тут уместно снова вспомнить Fallout): игроку позволено свернуть с сюжетной тропинки,



КАЛАШ, КАК ИЗВЕСТНО, ОРУЖИЕ НАДЕЖНОЕ И ДЕШЕВОЕ. РЕКОМЕНДУЕТСЯ ЕГО ПРИКУПИТЬ В САМОМ НАЧАЛЕ ИГРЫ.

как только возникнет такое желание, и заняться исследованием страны или поиском новых заданий.

Расстояния тут совершенно дикие, а потому без транспортных средств не обойтись. Описывать их все не имеет смысла, отмечу лишь, что список внушительен и в нем есть почти все, начиная от ржавой колыхаги и заканчивая боевым вертолетом. С автомобилем Сол управляется без проблем, а вот чтобы освоить всю остальную технику, ему придется слегка подучиться по ходу игры. Спешу обрадовать любителей шутеров и разочаровать симуляторщиков: управление транспортом строго аркадное, и это мудрое решение. В конце концов, техника лишь вспомогательный элемент, геймплей и так достаточно разнообразен, чтобы его расширять за счет гонок.

ЗДРАВИА ЖЕЛАЮ, АГЕНТ СМИТ!

Но к делу! Игра начинается с разговоров, а не со стрельбы, и это симптоматично. Поначалу вообще можно подумать, что Xenus – чистая, без примесей RPG от первого лица. По улицам колумбийского городка бродят прохожие, с каждым из которых можно поговорить, есть торговец оружием, доктор, харизматичные NPC. Даже имена у них подобраны с юмором: например, партизана, выпивающего в местном баре, кличут Фиделем (в английской версии он, кстати, стал Хаимом, дабы у игроков не возникло ненужных ассоциаций), цэзрушник – это вообще агент Смит. «Что вижу, то пою, – гордо заявляет Че Гевара. – Характеры некоторых персонажей, манеру общения лепил с друзей-знакомых». И то верно: лучше, чем в жизни, все равно не придумаешь. Вот если б еще нашу редакцию задействовать – один Врен чего стоит... Впрочем, я отвлекся. Игра просто вынуждает общаться с



ТАК И ХОЧЕТСЯ СКАЗАТЬ: «А ЗОРИ ЗДЕСЬ ТИХИЕ, И ЗАКАТЫ ТОЖЕ». НО ЭТО НЕ ТАК. СКРИНШОТ ПОСТАНОВОЧНЫЙ, ПРИЗВАННЫЙ ПОКАЗАТЬ ВОЗМОЖНОСТИ ДВИЖКА.



АЛЬТЕРНАТИВА

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ



Far Cry

НА УРОВНЕ



Deus Ex

САМОЛЕТАМИ, ПАРХОДАМИ...

Всевозможных средств передвижения в игре около 20 видов – сухопутных, водных и воздушных. Такое разнообразие объясняется очень просто: обойти территорию общей площадью в 625 квадратных километров на своих двух теоретически можно, но времени на это уйдет уйма. Итак, чем воспользоваться для перемещения по Колумбии?



СТИЛЬНЫЙ, ТЮНИНГОВАННЫЙ ДЖИП. БЫСТРЫЙ И МАНЕВРЕННЫЙ.



МОТОРНАЯ ЛОДКА ДОСТУПНА ПРАКТИЧЕСКИ С САМОГО НАЧАЛА ИГРЫ.



ТРАНСПОРТНЫЙ ВЕРТОЛЕТ МИ 8. СОВЕТСКАЯ ТЕХНИКА ПОЛЬЗУЕТСЯ СПРОСОМ В КОЛУМБИИ.



ЕСЛИ ВЫ РАЗДОЛБАЛИ СВОЙ АВТОМОБИЛЬ, ДО ПУНКТА НАЗНАЧЕНИЯ МОЖНО ДОБРАТЬСЯ НА ТАКСИ.

NPC, причем для некоторых персонажей написано до сотни фраз. В диалогах по несколько опций: можно собеседника подкупить, запугать, обмануть... Социальных умений не предусмотрено, реакция каждого персонажа прописана заранее, и потому нельзя быть уверенным, что уловка сработает. Можно, однако, предположить по манере общения. Уже первые события настраивают на позитивный лад. Поговорив с редактором газеты, где работала пропавшая дочка, и местным барменом, персонаж получает первые сюжетные квесты. Точнее задание-то одно (поговорить с наркобароном, «забаррикадовавшимся» на своей вилле), но выполнить его можно разными путями. Прорваться с боем, перебив охранников, взять ключи от

секретной двери у архитектора дома, скорешиться с наркомафией и договориться о встрече. «У нас более 300 квестов, как сюжетных, так и побочных, – заливается солвьем Александр. – Практически каждая цель достигается разными путями. Более того, на доступность заданий влияют ваши взаимоотношения с группировками. Какие-то вы просто не сможете взять. Так что каждое следующее прохождение отличается от предыдущего». Здесь необходимо пояснить, что в игре есть шесть различных фракций, находящихся между собой в, э-э, сложных отношениях. ЦРУ в сотрудничестве с правительством пытается задавить наркомафию и герилью. Те, естественно, всеми силами сопротивляются, и небезуспешно. Плюс еще есть бандюганы и забытые аборигены-индейцы. Каждая из группировок поначалу относится к персонажу нейтрально, но рано или поздно с

СМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ 5

В статье уже говорилось, что средств убийства в Xenus'e достаточно, но в дополнение к стандартным стволам в арсенале главгероя имеется чистый экземплярчик. Самым страшным оружием является... банка с вареньем. Главное метко метнуть ее во врага. Запачканный сладкой, душистой массой супостат обречен. На запахах в джунглях мгновенно слетаются дикие осы и жалят бедолагу до смерти. Ужас!



КВУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Огромный единый живой мир, достойный лучших ролевых игр; неплохой графический движок; удачный нелинейный сюжет; богатый арсенал.



Минусы:

Небольшие дырки в балансе; отдельные некритичные баги и отсутствие многопользовательских режимов.





ГЕРИЛЬЯ

Пожалуй, самая неоднозначная группировка в игре – это герилья. С одной стороны, партизаны выступают против нарушения прав человека правительством, уничтожения профсоюзных и студенческих лидеров и политического подавления оппозиции. С другой стороны, они ведут борьбу, не гнушаясь самыми грязными способами – террористическими актами и убийствами. Да к тому же лидеры герильи разрешают крестьянам выращивать на своих землях кока. Партизанское движение зародилось в Колумбии около сорока лет назад. Сейчас крупнейшие партизанские организации – FARC EP (Революционные Вооруженные Силы Колумбии – Армия народа) и ELN (Армия Национального Освобождения) – представляют собой грозную силу и контролируют около тридцати процентов территории страны (от 500 до 1000 деревень и поселков). Естественно, герилья находится в Колумбии вне закона, но достаточно успешно противостоят официалам, даже несмотря на то, что США за последние годы выделило два миллиарда долларов на борьбу с красной заразой.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Девелоперы уже приступили к работе над add-on'ом, у которого пока нет названия. Нарисованы скетчи по всем моделям, написан сюжет и первые диалоги... В продолжении, помимо нового оружия, квестов и тому подобного, мы наконец-то увидим мультиплеер. Остальные особенности add-on'a пока находятся на стадии обсуждения и утверждения.

кем-то вам придется подружиться, а с кем-то вступить в конфликт. Вот, скажем, выполнив квесты наркобарона дона Эстебана, вы неизбежно навлечете на себя гнев официалов. На пропускных пунктах вас будут встречать огнем, зато у новых криминальных друзей можно и оружием по дешевке разжиться, и хорошо оплачиваемые задания взять. Вот и возникает вопрос: не такую ли свободу выбора и нелинейность мы надеемся увидеть в каждой ролевой игре?

ПУЛЯ – ДУРА

Но не будем забывать и про FPS-часть. Стрелять, так или иначе, доведется. Противников хватает: боевики из враждебных группировок жаждут вашей крови, и даже в лесу шагу нельзя ступить, не напоравшись на змею (есть и другое зверье). В качестве аргумента при общении с ними рекомендуется использовать огнестрельное оружие, коего здесь немало. Тут и знаменитый АК-47, и УЗИ, и американская M16, и французский Famas, и снайперская винтовка Драгунова. Три гранатомета, нож, взрывчатка... Для ценителей экзотики есть снайперский арбалет и банка с вареньем (смотрите врезку). «Боевую часть стремились сделать максимально реалистичной, – не унимается Александр. – Дальность стрельбы, емкость магазина и так далее – учтены все основные параметры. Кстати, большинство стволов можно модифицировать». Экшн-часть удачно дополняется ролевой. О какой-то сложной механике речь не идет, но практические занятия с оружием в руках поощряются ростом соответствующих стрелковых умений.



Таскать это добро персонажу приходится в достаточно вместительном рюкзаке. Загрузить туда все двадцать пушек не получится, но четыре-пять избранных экземпляров (плюс патроны, шприцы и прочие спецсредства) взять все-таки можно. Однако, предупреждаю, отыскать в Xenus'е глубокую ролевую часть даже не пытайтесь: повторюсь, проект близок к чистому RPG идеологически, а не технологически.

ЗА ЗДРАВЬЕ!

Как всегда, ближе к концовке статьи судорожно пытаюсь вспомнить, что же такого-

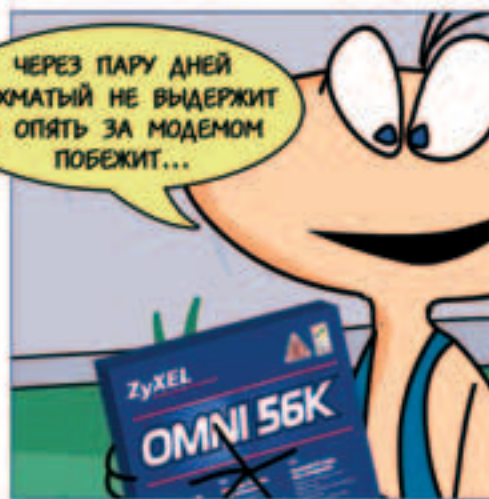




ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН



Береги свой ZyXEL с молодости!

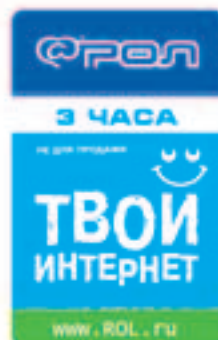


модемы серии
OMNI 56K

Модемы Омни 56К

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

При покупке модема — Интернет-карта в подарок*



* Только для модемов с наклейкой РОЛ



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

OMNI.ZyXEL.RU

Даже имена подобраны с юмором: партизана кличут Фиделем, а цээрешник — это вообще агент Смит.



А ТЕПЕРЬ ПЛАВНО НАЖИМАЕМ НА СПУСКОВОЙ КРЮЧОК...

МУМИЯ ВОЗВРАЩАЕТСЯ В КОЛУМБИЮ

На совести продюсеров из Atari изменение не только сюжета, но и лица главного героя. Добавить харизмы Солу Майерсу был призван актер Арнольд Вослу (Arnold Vosloo), известный по роли Имхотепа в фильмах «Мумия» (The Mummy) и «Мумия возвращается» (The Mummy Returns). Яйцеголовый злодей, ставший теперь положительным, хотя и весьма кровожадным, героем, красуется на западном боксе игры и на нашей обложке.



БАХ-БАХ – И ПОПАЛ!

Практически каждую понравившуюся пушку можно модифицировать. Улучшать позволяет четыре параметра: скорострельность, дальность стрельбы, емкость магазина, скорость перезарядки. За апгрейд оружия отвечает соответствующее умение в параметрах главного героя. Поначалу девайсы, предназначенные для модификации стволов, будут ломаться, но, набив руку, вы сможете с высокой долей вероятности успешно собирать продвинутые пушки. Правда, если вам нужна стопроцентная гарантия, лучше поручить эту работу за небольшую плату профессионалу-оружейнику.



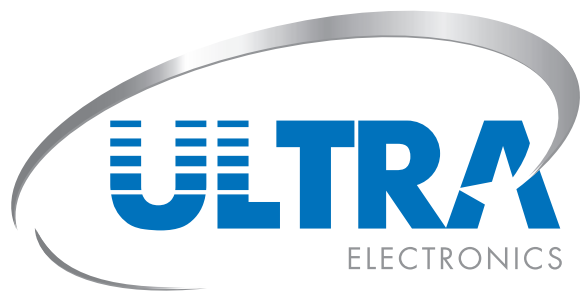
эдакого еще не рассказал. Ах да! В игре можно употреблять наркоту и алкоголь. Между прочим, чтобы войти в доверие, частенько достаточно распить стаканчик-другой с «объектом». Знакомство с барменом я начал с джина, затем накатил текилы и пивка... Да, а потом я отравился печеньем. Эффект забавный: экран «замыливается», тело не подчиняется командам. С первого раза в дверь пройти не удалось. «Удобнее передвигаться на карачках, жми С», — заботливо советует Че. А то мы не знали!.. Шутки шутками, а надо бы пройтись и по мнусам игры. Почти все они являются следствием достоинств Xenus'a. Как так? Очень просто. Не устаю повторять, это большой и комплексный проект. А потому неудивительно, что пара-тройка неотловленных багов осталась и в релизе. Ушлые игроки обязательно

но найдут дырки в экономике и быстро справятся с финансовой несостоятельностью персонажа. Простой пример: предполагается, что на классную машину надо хорошо потрудиться, но ежели аккуратно подкрасться к месту стычки, например, правительственных войск и наркомафии, можно в одночасье разжиться недешевым джипом. Отсутствие мультиплеера (чуть-чуть не успели доделать) тоже немножко коробит. Впрочем, не исключено, что он появится вместе с первым патчем (в крайнем случае, с add-on'ом). Но, право дело, все это никоим образом не может испортить удовольствие от игры. За свободу и нелинейность принято щедро платить, и пара недочетов — цена совсем смешная. Купив Xenus, вы уж точно не прогадаете! ■



ИНВЕНТАРЬ ДОСТАТОЧНО ВМЕСТИТЕЛЬНЫЙ. ПРАВДА, НЕ НАДО ЗАБЫВАТЬ ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ВЕСУ, КОТОРОЕ ЗАВИСИТ ОТ СИЛЫ ГЕРОЯ.

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



Более 12 000 наименований на складе компьютеров, комплектующих, ноутбуков, оргтехники, аудио-видео техники, Hi-Fi и компонентов, мобильных телефонов, аксессуаров.

**ДОСТАВКА - ПРОДАЖА В КРЕДИТ
СБОРКА КОМПЬЮТЕРОВ НА ЗАКАЗ
ОПЛАТА В РУБЛЯХ РФ, ДОЛЛАРАХ США И ЕВРО**



Москва

www.ultracomp.ru

(095) 775-7566

м. Отрадное

Юрловский проезд, д. 13

м. Коломенская

ул. Коломенская, д. 17

Санкт-Петербург

www.spb.ultracomp.ru

(812) 336-3777

м. Кировский завод

ул. Возрождения, д. 20А

Интернет-магазины:

www.ULTRA-online.ru

www.spb.ULTRA-online.ru

ПРИШЛО ВРЕМЯ ЗАМЕНИТЬ ВАШИ СТАРЫЕ ПК?



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

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

КВЕСТ ВЖИВУЮ

Заскучавшие посетители конференции могли принять участие в мини-квесте ConfQuest, который призвал охотиться на монстров, блуждающих по комплексу. Все, что требовалось, — выбрать персонажа из шести представленных классов или, как вариант, создать свою команду единомышленников до трех человек. Специальные сотрудники конференции с ленточкой Monster на бэджиках и являлись «монстрами» — они всегда были готовы вступить в схватку с искателями приключений. Оружие, броня и прочее приобреталось на специальном стенде — в обмен на заработанные очки. Приз доставался тем, кто достигал десятого уровня.



МАГАЗИНЧИК С МЕРЧАНДАЙЗОМ ПОЛЬЗОВАЛСЯ ОСОБОЙ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ.



НА МНОГИХ СТЕНДАХ РАЗРАБОТЧИКИ ВЕЛИ ПОИСК НОВЫХ ТАЛАНТЛИВЫХ КАДРОВ.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ

16 лет назад небольшая компания из 25 разработчиков собралась в гостиной обычного дома, чтобы обсудить насущные проблемы. Это и стало началом GDC, которая впоследствии выросла до масштабного события. Изначально на конференции освещались только компьютерные игры, однако с появлением новых платформ внимание стали уделять консольным играм, а также играм для аркадных автоматов, наладонников и мобильных телефонов.

Огромный висячий мост через пролив Golden Gate уходит в пустоту. Очертания острова Алькатрас еле прорисовываются сквозь густой туман. Меланхолично накапывает дождик. Сан-Франциско грустит — грустим и мы, потому что покидаем этот город.

С 7 по 11 марта в Сан-Франциско, штат Калифорния, США, прошла Game Developers Conference. Более 10000 человек, представителей игровой индустрии и специализированной прессы со всего мира, побывали в West Moscone Convention Center. За пять дней было

проведено более 300 мастер-классов, лекций и семинаров, а в последние три дня работала выставочная часть. Посещение GDC, крупнейшего в мире мероприятия от разработчиков для разработчиков, является отличной возможностью для обмена опытом и взглядами на будущее.

Семинары и лекции разбиты по тематическим группам: бизнес, программирование, визуальное и аудио-направление, гейм-дизайн, сложности производства, а также доклады от IGDA, международной ассоциации разработчиков игр. Новое направление на конференции

этого года — развитие индустрии в будущем — по этой теме сделали доклады такие ключевые фигуры, как Джей Аллард, вице-президент Microsoft, и Сатору Ивата, глава Nintendo. Оба выступления были признаны ключевыми и собрали порядка шести тысяч участников кон-

САТОРУ ИВАТА, ГЛАВА NINTENDO, СПАЗИЛСЯ НА DS С ИМЕНИННИКАМИ ИЗ ЗАЛА.



ДЛЯ ДОРОГИХ ДРУЗЕЙ



Когда Нобуо Уэмацу поднялся на сцену, зал аплодировал стоя. По окончании первого дня GDC все желающие приглашались на симфонический концерт Dear Friends, на котором звучали музыкальные темы из популярной JRPG-серии Final Fantasy. Нобуо Уэмацу, создатель саундтрека, за свою карьеру написал музыку примерно к тридцати видеоиграм. Хитовая композиция Eyes on Me из Final Fantasy VIII, получила награду в номинации «Песня года» на Japan Gold Disc Awards в 1999 году и продалась на родине тиражом в 400000 копий.

Автор:
Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru



НА ВЫСТАВОЧНОЙ ЧАСТИ ТАКЖЕ ЖАРКО КАК НА E3 – КУЧА ЛЮДЕЙ АТАКУЮТ СТЕНДЫ.

СТУДЕНЧЕСКИЙ БИЛЕТ

Чтобы стать участником GDC, на которой из года в год определяются ключевые направления развития игровой индустрии, необходимо приобрести пропуск. Самый дешевый пасс стоит \$195 и подойдет новичкам, которые хотят ознакомиться с мероприятием и попасть на простенькие обучающие программы. С VIP-пропуском вы получаете доступ везде, однако выложить придется немалую сумму — \$1975.



Game Developers Conference 2005

ференции в главном зале комплекса. Правда, выделить из докладов что-то конкретное сложно – и Nintendo, и Microsoft устроили грамотный PR, нацеленный на привлечение разработчиков к созданию игр для Revolution и Xbox 2, представили свое видение индустрии.

Nintendo рассчитывает на игровые инновации, Microsoft – на создание универсального развлекательного центра, который бы совместил в себе функции консоли, PC и многих бытовых устройств вроде DVD-плееров. Официальные спецификации новых приставок так и не объявля-

ны – дружно ждем E3, которая традиционно пройдет в Лос-Анджелесе в середине мая. Изучая толстый буклет с расписанием лекций, невольно подчеркиваешь доклады с участием известных представителей индустрии. Уилл Райт, подаривший миру The Sims, с

упоением рассказывал о требованиях к игровому контенту в будущем. Питер Молине, создавший Black & White, также представил свой взгляд на геймплей в новом веке. Клифф Блэжински, главный дизайнер Unreal, поделился своими профессиональными приемами и сек-

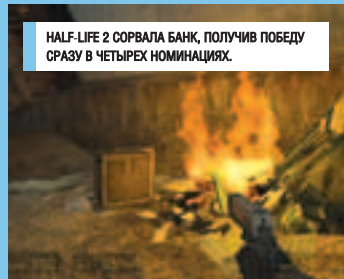
ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

По окончании третьего дня GDC была проведена уже пятая церемония награждения разработчиков, учрежденная ассоциацией IGDA и именуемая Game Developers Choice Awards. До этого три года подряд проводилась более мелкая Spotlight Awards, которая впоследствии переросла в знаковое событие конференции.

«Лучшей игрой» Game Developers Choice Awards стала... барабанная дробь... Half-Life 2 от Valve Software. Этот же проект отличился в «Лучшем дизайне персонажей», «Лучшей технологии», «Лучшем сценарии», сорвав еще три дополнительные награды. Приз в номинации «Лучший звук» получила Halo 2, разработанная Bungie Software. «Лучшим игровым дизайном» похвасталась Katamari Damacy от Namco. За «Лучшую графику» на пьедестал почета воздвигнута World of Warcraft, созданная Blizzard Entertainment. Компания Crytek стала «Лучшей новой студией» ушедшего года – успех Far Cry не остался незамеченным. За инновации были отмечены три игры: Donkey Konga с барабанами в комплекте (Namco/Nintendo), I Love Bees (4orty2wo Entertainment/Microsoft Game Studios) и, как упоминалось выше, отличившаяся гейм-дизайном Katamari Damacy (Namco). Из специальных номинаций можно выделить Lifetime Achievement, в которой приз был вручен Евгению Джарвису, легендарному разработчику игр для аркадных автоматов. За «Вклад в комьюнити» отметили Шерри Грейнер Рэй, защищающую интересы женщин в игровой индустрии. Полный список всех номинантов и победителей вы можете посмотреть на официальном сайте церемонии: <http://www.igda.org/awards/>.



КАТАМАРИ ДАМАСУ ОТ NAMCO ЗАСЛУЖЕННО ВЫИГРАЛА НАГРАДУ «ЛУЧШИЙ ИГРОВОЙ ДИЗАЙН».



HALF-LIFE 2 СОРВАЛА БАНК, ПОЛУЧИВ ПОБЕДУ СРАЗУ В ЧЕТЫРЕХ НОМИНАЦИЯХ.



СТИВА НИКСА ИЗ RITUAL МЫ ЕЩЕ ВСТРЕТИМ В ДАЛЛАСЕ, КУДА НАПРАВИМСЯ ПОСЛЕ ЕЕ.

НЕЗАВИСИМЫЕ ПРИЗЕРЫ

Также в рамках конференции был проведен седьмой по счету Independent Games Festival, учрежденный CMP Game Group. На фестивале поощрялись независимые разработчики за инновации и вклад в игровую индустрию. Проголосовать за понравившуюся игру мог любой участник конференции — пообщаться с создателями, прошедшими в финал и попавшими на GDC, а заодно посмотреть на их проекты можно в специальном павильоне. Возможно, через пару-тройку лет имена этих пока безымянных разработчиков будут у всех на слуху, а их проекты будут расходиться миллионными тиражами.



ГОВОРЯТ, ЧТО ВИНСА ДЕЗИ — ОДИН ИЗ НЕМНОГИХ, КОГО НЕ ПУСКАЮТ НА ЕЗ. СКАНДАЛИСТ!



ПАСМУРНАЯ ПОГОДА В ПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ ПРЕБЫВАНИЯ СОЗДАЛА ОСОБУЮ АТМОСФЕРУ.

ретами. Не меньший интерес вызвали лекции на нестандартные темы — например, о привлечении прекрасного пола в игровую индустрию или об уместности сексуальных элементов в играх. В последние три дня GDC работала выставочная часть. В рамках выставки «достижений народного хозяйства» разработчики и издатели вели активный поиск талантливых кадров, производители железа демонстрировали последние достижения в области звуковых эффектов и трехмерной графики. И, опять же, никаких сенсаций и шокирующих заявлений — все самое интересное отложено до ЕЗ.

Из представителей российской игровой индустрии мы встретили ребят из «Нового Диска», делегацию от «Акеллы» во главе с Дмитрием Архиповым, а также Сергея Орловского, директора Nival Interactive. GDC — событие, которое сложно проигнорировать, здесь всегда есть чему поучиться, заодно можно перенять новейшие тренды и посмотреть на передовые технологии. Винс Дези, президент Running With Scissors, которого мы встретили в выставочном зале, в очередной раз признался в любви к России и передал пламенный привет всем нашим читателям. По словам создателя Postal, его главная миссия на GDC —

найти красивую девушку на ночь, ну а технологии и все остальное подождут. Не то место, Винс, совсем не то — направили мы Винса к стенду Nintendo, вокруг которого мелькали симпатичные booth-babes. Ключевых фигур на GDC предоставлено: неуловимый красавчик Клифф Блэжински, который постоянно ускользает из объектива фотоаппарата, дружелюбный Джефф Бриггз из Firaxis, подошедший к нам познакомиться на площадке для курения, приятели из Ritual Entertainment — Стив Никс и Том Мастейн, коллеги неизвестного Левелорда. Обязательно посмотрите наш видеорепортаж о GDC на

DVD-приложении — там вы увидите многих знаменитостей. Особенный интерес вызывал GDC Store, небольшой магазинчик с официальным мерчендайзом конференции, расположенный на втором этаже комплекса. Помимо футболок, балахонов, ручек и значков с символикой, посетители могли приобрести различную литературу для разработчиков, а также игровые саундтреки. Пять дней пронеслись незаметно. Плотный график, включавший самые основные события GDC, подчеркивал размах мероприятия. В следующем году конференция пройдет в Сан-Хосе, и мы обязательно вернемся в Калифорнию! ■

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

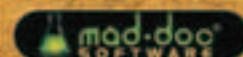
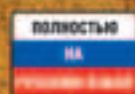
**ПОЛНОСТЬЮ
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ**

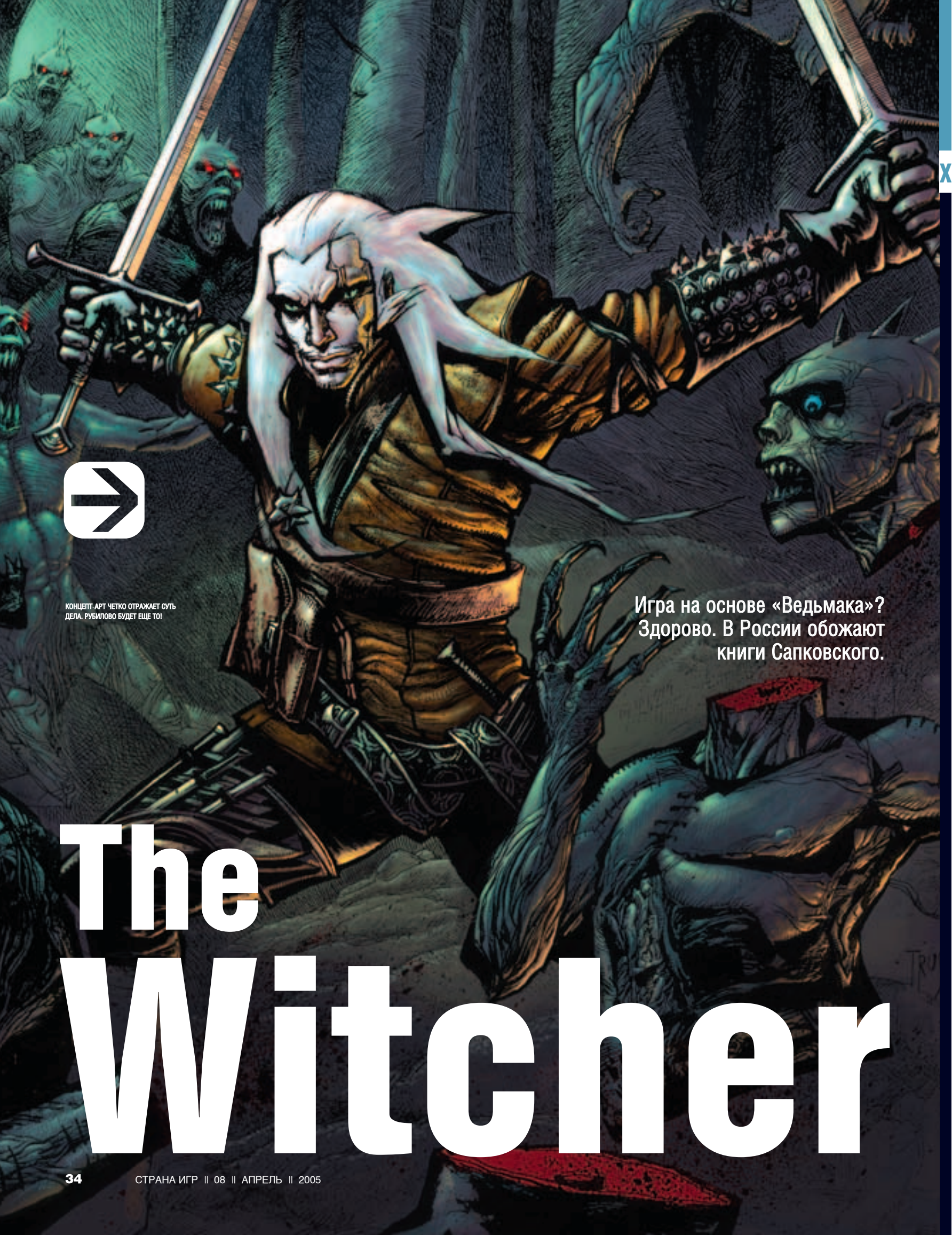
**ОДНОВРЕМЕННО
С МИРОВОЙ ПРЕМЬЕРОЙ**

АПРЕЛЬ 2005

WWW.EMPIREEARTH2.RU

WWW.SOFTCLUB.RU





КОНЦЕПТ-АРТ ЧЕТКО ОТРАЖАЕТ СУТЬ ДЕЛА. РУБИЛОВО БУДЕТ ЕЩЕ ТО!

Игра на основе «Ведьмака»? Здорово. В России обожают книги Сапковского.

The Witcher



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	CD Projekt Red
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

■ ОНЛАЙН:
<http://www.thewitcher.com>

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

Ролевая игра на движке Neverwinter Nights от польской команды CD Projekt? Дебютный проект начинающих разработчиков? Легко оказаться во власти предрассудков: мировая пресса считает девелоперов новичками, а игру – самопальным модом, который едва ли заслуживает внимания. Поляки понимают, как нелегко будет проложить дорогу к сердцам издателей, геймеров и журналистов. Признание пришло в прошлом году на E3, организаторы которой дали The Witcher почетный значок «The Best of E3 2004». Несмотря на это, об игре по-прежнему почти ничего неизвестно, издатель не найден, дата выхода не определена. Классический долгострой? Нет. Одна из лучших ролевых игр 2006 года. Специально ради «Страны Игр» из Варшавы прилетел глава CD Projekt Михал Кицински. Он привез демонстрационную версию «Ведьмака», он твердо намерен нас очаровать.

ГЛАС РАССУДКА I

Михал, улыбчивый черноволосый поляк невысокого роста, ходит по Москве с системным блоком в огромном черном рюкзаке. «Такие вот у нас портативные компьютеры», – шутит он, распаковывая чудо-машину в редакции «Страны Игр». Мы освобождаем стол Ворона, который не поторопился прийти в офис и остался теперь без

рабочего места, подсоединяем провода и заводим разговор. – Игра на основе «Ведьмака»? Здорово. В России обожают книги Сапковского. – А то! Мы встречались с российскими издателями, и все сходится в том, что у игры огромный потенциал. Как-никак, у вас самая читающая страна, а «Ведьмак» – одна из лучших фэнтези-эпопей. – Только она, как бы сказать, завершена. Все! Анджей Сапковский поставил точку и решил, что больше писать не будет. Как он относится к вашему творчеству? – Анджей нас, если так можно выразиться, благословил. Он в курсе, он одобрил сюжет, присматривает за разработкой. – Значит, последняя книга Сапковского – это еще не конец? Игра начинается там, где заканчивается восьмой том, – и завершает сагу, так? И в следующих книгах, если они таки появятся, мы увидим отсылки к событиям игры? – Не совсем. Анджей по большому секрету сообщил нам, что если он все же соберется вернуться к приключениям Геральта, то новая история будет приквелом. Поэтому у нас руки развязаны. Но, повторюсь, все делается с одобрения писателя. Без него мы никуда. «Портативный компьютер» тем временем загрузился. Windows XP встречает синими заголовками окон, Михал запускает демонстрационную версию.

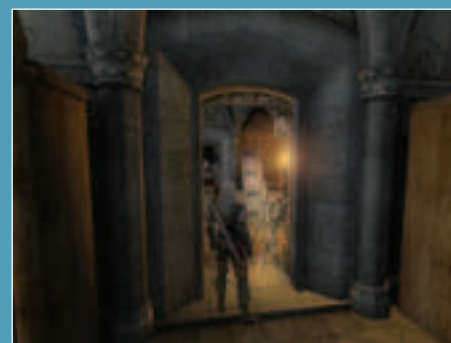
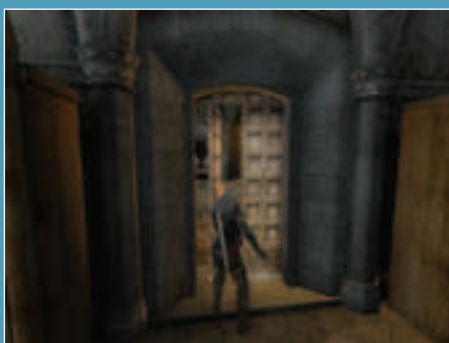
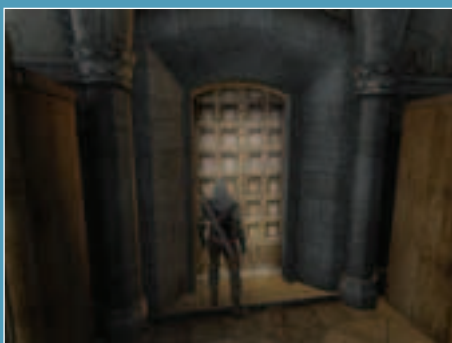
ГЕРАЛЬТ НОСИТ ЗА СПИНОЙ ДВА МЕЧА, НО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОБА ОДНОВРЕМЕННО НЕЛЬЗЯ: СВОБОДНОЙ РУКОЙ ВЕДЬМАК ЧЕРТИТ ЗНАКИ.

Персонаж начинает игру без меча, без лошади, без снадобий, даже без амулета ведьмака.



ОТКРЫВАЙТЕ! ВЕДЬМАК ПРИШЕЛ

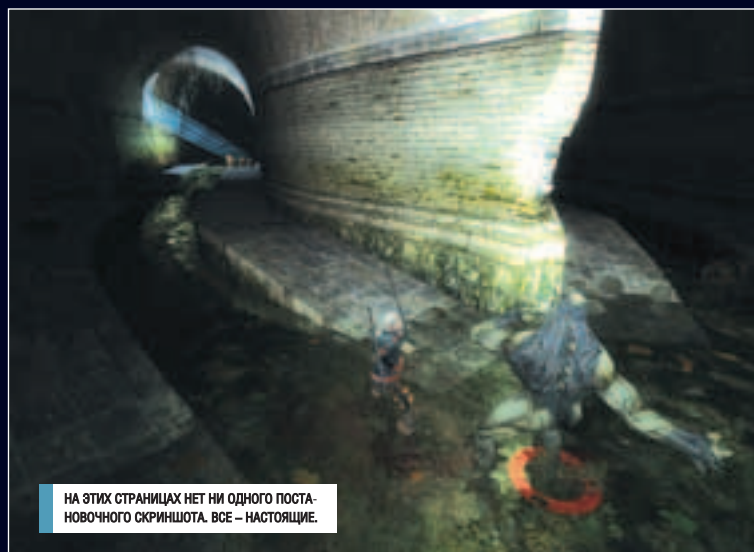
The Witcher – первая ролевая игра с честной физикой от движка Karm. Ведьмак подходит к запортой двери, чертит знак – и та разлетается в клочья.



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



ГЕРАЛЬТ ЧЕРТИТ ЗНАК – ВРАГИ ВАЛЯТСЯ НА СПИНЫ, ДОС- ПЕХИ РАЗПЕТАЮТСЯ НА ЧАСТИ. ВЫГЛЯДИТ ПОТРЯСАЮЩЕ.



НА ЭТИХ СТРАНИЦАХ НЕТ НИ ОДНОГО ПОСТА- НОВОЧНОГО СКРИНШОТА. ВСЕ – НАСТОЯЩИЕ.

– Персонаж начинает игру без меча, без лошади, без снадобий, даже без амулета ведьмака. Ему говорят, что Геральт мертв. Люди видели, как ведьмак испустил дух, – раскрывает карты Михал, – но он-то, персонаж игры, живехонек – и выглядит точно, как Геральт. Кто он такой – чудом спасшийся ведьмак или его копия? Сюжет игры делится на две части: можно сразу, ничем не заморачиваясь, взяться за работу ведьмака – уничтожать чудовищ за деньги, а можно всерьез исследовать свое прошлое, отыскать людей, знавших Геральта, и раскрыть тайну. Впрочем, ничего этого мы в демо-версии не увидели.

– Сами понимаете, чтобы понять сюжет, нужен не один час, – говорит Михал, – поэтому начнем с подземелья. Геральт должен принести голову чудовища, которое пожирает горожан, чтобы его пропустили к королю.

ПОЕХАЛИ!

На экране монитора – тоннели средневековой канализации. Самые красивые тоннели средневековой канализации, какие только есть в RPG! Вода струится под ногами Геральта, на ее поверхности колыхнутся кленовые листья. По углам пищат крысы, откуда-то сверху бьет солнечный луч, оставляя в воздухе светлую полосу.

– Можно приблизить камеру и посмотреть на мир из-за плеч Геральта, можно поднять повыше, в традиционное для ролевых игр положение. – Михал что-то нажимает, и камера взмывает вверх.

– Ого. Похоже на Diablo 2. Знаете, сколько нам писем приходит в духе «обожаю Diablo 2, во что бы подобное поиграть»?

– Представляю. Польские геймеры солидарны с российскими, да мы и сами понимаем, что боевая система Diablo 2 почти идеальна. Поэтому

бою в «Ведьмаке» (а боев в игре будет много) похожи на битвы в Diablo.

– Красная сфера здоровья, синяя сфера маны, заклинания по правой кнопке мыши?

– Не все так просто. Михал пускается в объяснения. Игра еще далеко не завершена, поэтому сейчас он лишь обрисовывает контуры игрового процесса. В-первых, никакой партии. Иногда Геральт будет сражаться вместе с товарищами, но управлять ими нельзя. И так, в центре экрана ведьмак. Вы кликаете на монстра – ведьмак атакует. Кликаете еще раз и Геральт связывает два удара в комбо. Михал открывает окошко навыков персонажа: «Герой получает опыт, ему открываются новые удары и более продолжительные комбо. Игрок сам составляет комбо из доступных атак». В связке четыре слота, наш гость перетаскивает на пустые места иконки ударов и

тут же применяет созданные приемы на ближайшем монстре. «Для каждого противника придется подбирать свои атаки. Некоторые слишком быстры и не пробивают брони, другие слишком медленны, противник успевает увернуться».

USE THE FORK

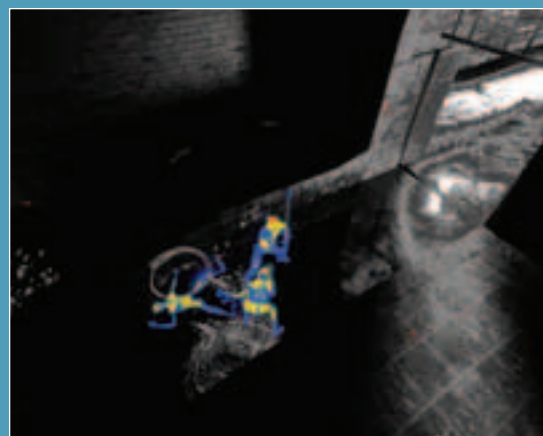
– А сейчас мы будем использовать силу, Люк, – шутит Михал. Геральт поднимает руку, от ведьмака расходится ударная волна, монстры отлетают, шлепаются на спину. Геральт подходит к ближайшей твари и всаживает меч ей в грудь.

– Упавшего врага можно прикончить одним ударом, – комментирует Михал, – что до магии, то сейчас из ведьмачьих знаков мы ничего показать еще не можем – не готово. Но не сомневайтесь – все будет точно, как в книгах. Геральт тем временем расправился с противниками. Включается зас-

ПРИВЕТ ФИШЕРУ!



Кто читал книги, знает, как Геральт повышал свой тонус перед важным боем, – готовил нужные зелья, пил их и обретал самые важные ведьмачьи способности. Будет алхимия и в игре: герой таскает с собой три бутылки, в которых придется смешивать базовые эликсиры. Только так можно получить самые действенные зелья. Ведьмак отлично видит в темноте (экран становится как бы черно-белым, тьма рассеивается), может распознавать идущее от предметов тепло (эффект, как от термальных очков в Splinter Cell).



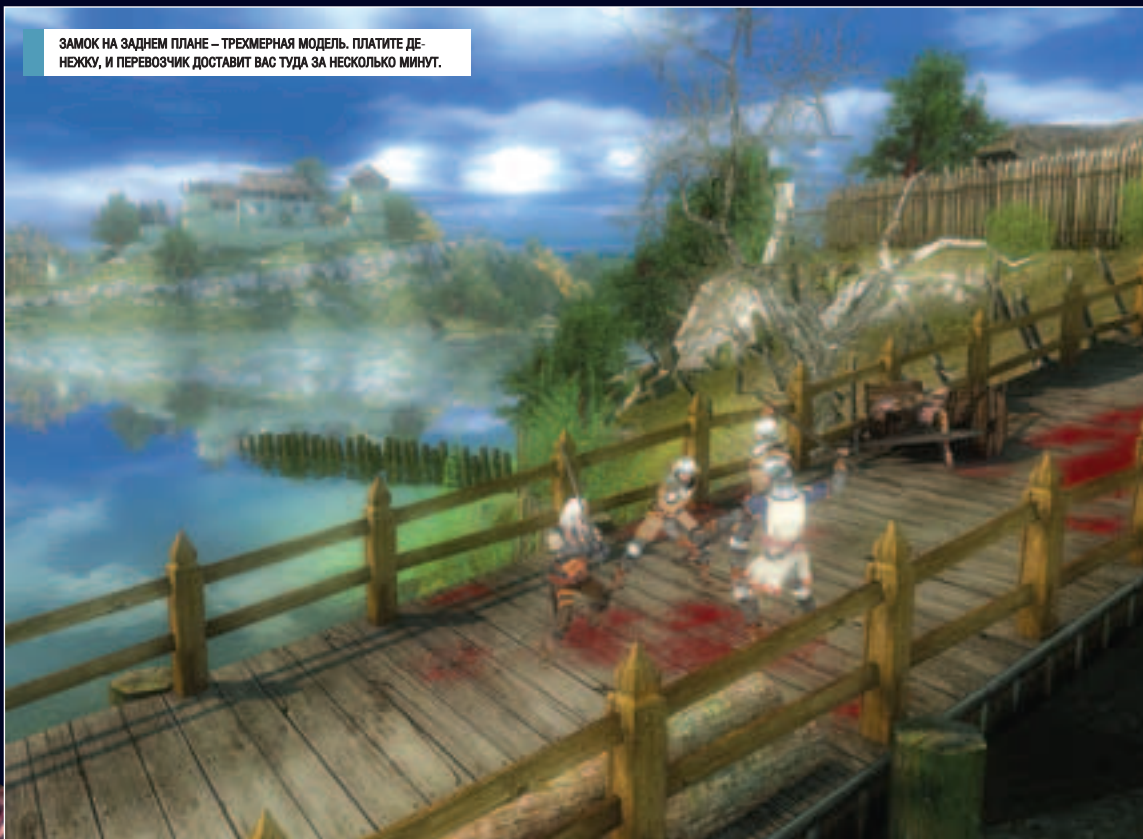
ГДЕ ТЫ, ЛЮТИК?

На вопрос о прочих персонажах из книг Михал рассказывает историю трубадура Лютика. Он, оказывается, зашел в бордель и не смог оплатить услуги – теперь поет песни под бдительным надзором тамошних вышибал. Геральту придется его выволочить. Побеседуешь за кружкой эля с нужным человеком – и дело в шляпе. «Выпивка – это целая мини-игра», – рассказывает Михал. Нужно, с одной стороны, пить, чтобы развязать язык собеседнику, но с другой стороны – не нализаться в стельку. От пьяного Геральта в драке толку никакого. А драк в тавернах будет ого-го сколько! Для них (и рукопашного боя вообще) сделают отдельный движок, но сейчас он еще не готов.

ЭТО КИКИМОРА. ПРИЗНАЙТЕСЬ, ВЫ ПРЕДСТАВЛЯЛИ ЕЕ НЕМНОГО ДРУГОЙ.



ЗАМОК НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ – ТРЕХМЕРНАЯ МОДЕЛЬ. ПЛАТИТЕ ДЕНЕЖКУ, И ПЕРЕВОЗЧИК ДОСТАВИТ ВАС ТУДА ЗА НЕСКОЛЬКО МИНУТ.

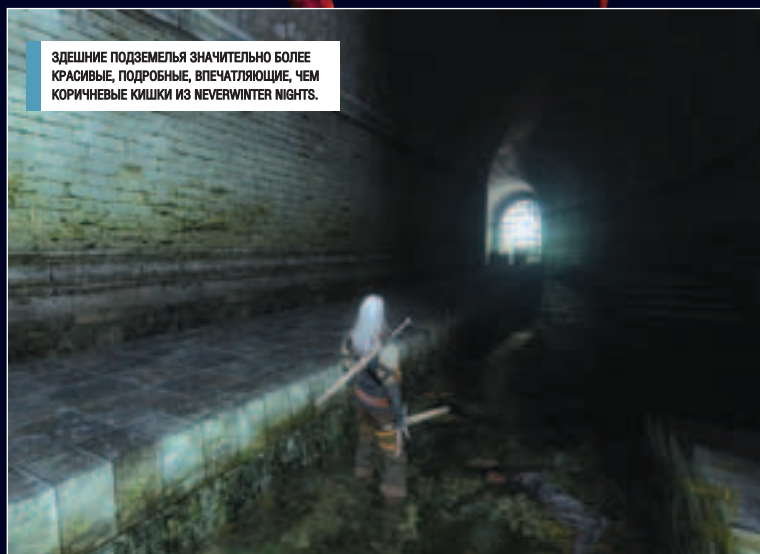


тавка на движке: показывается босс уровня, Геральт устремляется за ним. «Здравствуйте, кто пришел», – говорит чудовище и нападает. Геральт вертит мечом в воздухе, проводит пару удачных атак – на модели монстра появляется кровь, чудовище рычит, хватается за ноги труп и начинает дубасить ведьмака мертвым телом. Геральт не ступает, атакует, побеждает. Чудовище сдается: «Пощади, ведьмак! Я не по своей воле в такую личину обратился, заколдовала ме-

ня злая колдунья!». Внизу – несколько вариантов ответа. – Хотите расколдовать его и получить больше опыта? Врет он все, – со знанием дела говорит Михал, и ведьмак приканчивает противника. Геральт выбирается из подземелья и встречает гопников. Гопники хотят отобрать голову монстра и получить награду. Ведьмак, защищаясь, убивает двоих. Последний оставшийся в живых предлагает Геральту сорок монет и сапоги в придачу, только чтобы отпустил.

– Мы ни на йоту не отступим от духа книг. У всех персонажей свои резоны, они не стесняются обманывать ведьмака, лишь бы получить выгоду. Можете наняться на работу к любой из семи крупных сил игрового мира, а потом предать ее и переметнуться к другим. – Так можно быть злым? Грабить и убивать, и все равно получать квесты – или быть врагом общества, как в Fallout или Baldur's Gate? – Злым быть можно. В мире «Ведьмака» нет ни света, ни тьмы,

ЗДЕШНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЗНАЧИТЕЛЬНО БОЛЕЕ КРАСИВЫЕ, ПОДРОБНЫЕ, ВПЕЧАТЛЯЮЩИЕ, ЧЕМ КОРИЧНЕВЫЕ КИШКИ ИЗ NEVERWINTER NIGHTS.



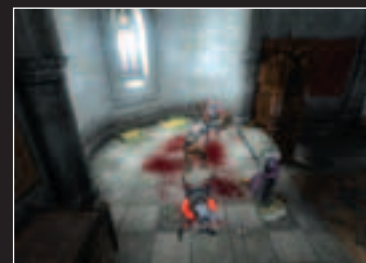
НОЧЬЮ НАД ОЗЕРОМ СТЕЛЕТСЯ ТУМАН. ДНЕМ НЕ СТЕЛЕТСЯ. ЗДОРОВО.



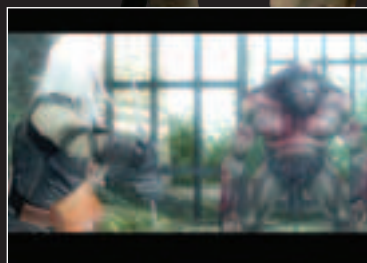
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



НА СКРИНШОТАХ ИГРОВОГО ИНТЕРФЕЙСА НЕТ: РАЗРАБОТЧИКИ КАК РАЗ ДОДЕЛЫВАЮТ ЕГО ОБНОВЛЕННУЮ ВЕРСИЮ ДЛЯ Е3.



ЗОМБИ – НЕ ЗАКЛЯТЫЕ ВРАГИ ВЕДЬМАКА, А ИСТОЧНИК СТАБИЛЬНОГО ЗАРАБОТКА.



и часто Геральт, как в книгах, будет искать «меньшее зло». Мы следим, чтобы в «Ведьмаке» можно было играть как угодно и чтобы действия Геральта влияли на расстановку сил в мире игры.

ПРОЩАЙ, NWN!

Герой отправляется к королю в замок, поднимается на мост. – Сейчас я изменю время в игре, – Михал открывает консоль и вводит какую-то команду. – Видите крестьян у замка? Ночью они спят. Михал ставит восемь утра, всходит солнце, крестьяне расходятся по своим делам. Эффект от переключения времени – невероятный! – И это движок Neverwinter Nights? – спрашиваю, остолбенев. – Половину мы переписали заново. От Auroga остался только базовый код, – с гордостью отвечает Михал. Подземелья – лишь малая часть игры. На открытом воздухе солнце взаправду идет с востока на запад, затем садится (меняется цвет освещения, предметы отбрасывают честные тени), всходит луна, ползет по небу, отражаясь в озере. От коричневых подземелий Neverwinter Nights не осталось и сле-

да. Движок с легкостью обрабатывает открытые пространства метров на сто вперед. Графика – высшего качества.

– Простите, а как у вас дела с издателем? Нашли кого-нибудь? – спрашиваю.

Михал отвечает, что наметки есть, но он как разработчик готов доверить свою игру только той компании, которая увидит в ней проект высшего класса. «У нас впереди еще год разработки – и мы не хотим идти на компромисс. Мы делаем лучшую ролевою игру-2006, и точка!».

Михал заканчивает демонстрацию, собирается уходить, показывает мне вязаные перчатки: «Ух и весна у вас в России! Снега выше головы». Я тем временем размышляю вслух: «Почему, интересно, ведьмак носит за спиной два меча, а дерется только одним? Можно разработать дополнительный стиль боя – двумя мечами, но без использования знаков». Михал смотрит хитро: «Мы уже сделали motion capture для героя, дерущегося двумя мечами. И, может быть, году этак в 2007-ом выпустим дополнение о судьбе нового персонажа – да, с двумя мечами. Но – тсс. Я вам этого не говорил». ■

О The Witcher почти ничего неизвестно, издатель не найден, дата выхода не определена. Классический долгострой? Нет. Одна из лучших ролевых игр 2006 года.

ОДИНОЧКА

Михал, между делом, говорит, что ведьмак может приказывать товарищу остаться на месте и не мешать себя под ногами. «Ого. Так ведьмак сможет болтать с друзьями! Можно ли залезть к ним в инвентарь? Надеть нужную броню, выбрать подходящее оружие, поговорить за жизнь – знаете, как в Fallout 2?», – спрашиваю. «Ни в коем случае, – объясняет наш польский гость, – мы не хотим сводить игру к менеджменту инвентарей. Вы же сами знаете, что Геральт всегда работает один. Напарники будут появляться редко и ненадолго. Им же лучше: простые люди не выживают там, где сражаются ведьмаки».

Поиграй со мной

PLAYBOY

THE MANSION™

Лицам до 18 лет
НЕ рекомендуется



Официальный саундтрек
в продаже с апреля



© 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: byka@byka.ru



Destroy All Humans!



Игра для детей и взрослых,
фанатов инопланетян и людей,
относящихся к зеленым
человечкам без особого
пиетета.

ПРИЗНАЮСЬ ЧЕСТНО: Я БОЮСЬ
ИНОПЛАНЕТЯН. НО ЭТОТ КАЖЕТСЯ МНЕ
МИЛЫМ И СИМПАТИЧНЫМ.

ХИТ? ХИТ?



КРУШИТЬ И УБИВАТЬ ГЕРОЙ ОЧЕНЬ ЛЮБИТ. ЖАЛКИЕ ЧЕЛОВЕКИ, ТРЕПЕЩИТЕ!

разум в человекообразных приматах. Раса чужаков с тех пор тоже успела эволюционировать и на определенном этапе утратила способность к воспроизводству естественным образом. Новые особи получались исключительно путем генной инженерии и клонирования. Все шло хорошо, но постепенно сородичи Крипто стали вырождаться. Теперь их дела из рук вон плохи, и помочь может лишь приток свежей крови. Вернее, не крови, а чистых, не модифицированных искусственно генов, которые сохранились на Земле еще со времен последнего посещения нашей планеты фурунцами. Крипто достаточно отловить нужное количество людей и «вытянуть» из них искомое, а затем отправить на родину. Обычно такой сюжет предполагает, что геймер находится на стороне людей, храбро защищающихся от орд пришельцев. Но сце-

наристы Destroy All Humans! предпочли иное.

ОДИН ПРОТИВ ВСЕХ

Высадившись на Земле, Крипто первым делом пытается установить контакт с коровами – эти существа кажутся ему наиболее разумными из местных обитателей. Получив в ответ на свою воинственную тираду пару лепешек из-под хвоста невозмутимого животного, он приходит в ярость и начинает крушить все вокруг. Чуть позже он stalkивается с местным фермером и его работниками, обнаруживает, что именно в их головах содержится необходимое ему ДНК, и принимается за работу. Черепные коробки лопаются, как кожица перезрелого плода, и мозги несчастных людей так и сыплются в копилку пришельца. Не могут защитить себя даже подоспевший полицейский патруль и отряд регулярных войск армии

США. Под конец разбушевавшийся Крипто разносит на летающей тарелке все в пределах видимости и убывает на корабль-матку, прячущийся на орбите Земли. Однако вторжение только началось. В дальнейших миссиях сценарий «эскалации конфликта», как это называют разработчики, повторяется по той же схеме. Как только инопланетянина заметит определенное количество обычных людей, они вызывают полицию. Два-три уничтоженных патруля – и прибывает армия. И уже в самом конце на поле боя появляются агенты организации Majestic – что-то вроде «Людей в черном», но они изначально ориентированы на бескомпромиссную борьбу с инопланетянами, а не на проверку их регистрационных документов. Они давно знают о существовании пришельцев, владеют технологиями, полученными после исследования обломков тарелки, по-

терпевшей крушение в 1947 году под Розвеллом. Агенты Majestic проводят эксперименты над людьми, стараясь получить мощных телепатов, которые могли бы соперничать с пришельцами на равных. И, естественно, они хотят заполучить Крипто живьем, чтобы изучить его как следует.

ЧЕГО ХОЧЕТ ЖЕНЩИНА?

Наш герой начинает с разведки – исследования людей, структуры их общества, желаний и возможностей. Крипто с самого начала не обделен способностями – он может отводить глаза окружающим, притворяясь человеком, вооружен парализатором, дезинтегратором и гранатами, умеет читать мысли любых существ, внушать им доверие к себе и заставлять исполнять свои приказы. Не обошелся список парапсихологических способностей и без телекинеза. Да, во

ЧТО УМЕЕТ ТАРЕЛКА?

Стандартная пушка у разведывательного летательного аппарата, коим и является летающая тарелка, поливает землю огнем (боезапас бесконечен). Куда более интересен луч, захватывающий относительно небольшие объекты и переносящий их на значительные расстояния. Поначалу Крипто способен таскать без проблем лишь легкие автомобили, но позже он будет поднимать любые незакрепленные вещи, будь то танк или здоровенный грузовик. Кроме того, есть несколько специализированных бомб и разрушительных лучей – одни идеально годятся против прочных бетонных зданий, другие – против больших по размеру, но хрупких щитовых строений.



Destroy All Humans!

ИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ТЕЛЕКИНЕЗОМ КРИПТО ВЛАДЕЕТ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ ПЕРСОНАЖИ PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY.

СДЕЛАЙ МНЕ СМЕШНО



Среди оружия, находящегося в распоряжении Крипто, есть бластер, сжигающий людей на месте, — совсем как в кинофильме «Марс атакует!». А парасихологические способности позволяют поднимать живых существ в воздух, а затем усилием воли вышвыривать за горизонт. В случае с коровами это сильно напоминает знаменитые их полеты из игр серии Earthworm Jim. Но бывают и еще более веселые штуки. Подчинив себе волю живого существа — человека или же коровы — можно отдавать ему разного рода приказы. Среди них есть контекстуально зависимые (например, «открыть дверь» появляется, если рядом есть что открывать), а есть и стандартные. Например, «отвлечь окружающих». Применив это ко все той же корове, мы увидим, как животное встает на задние лапы и начинает танцевать. Естественно, все люди собираются вокруг и глазееют, пытаясь понять, что же происходит. В это время Крипто и делает свое черное дело.

ВИРТУАЛЬНЫЙ КИНОЗАЛ

В одной из миссий Крипто посещает кинотеатр, где крутится один из дешевых боевиков об инопланетянах 50-х годов — Plan 9 from Outer Space (1959). Разработчики закупили права на несколько минут реальной ленты. Другой полнометражный фильм такого же класса — Teenagers from Outer Space (1959) — будет выложен на диск с игрой целиком (!), в качестве бонуса. Чтобы открыть его, придется немало полететь, проходя Destroy All Humans! Но настоящему киноману это не помеха, не так ли?

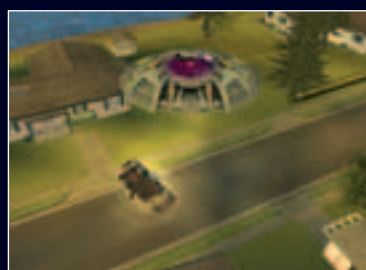
ЭТОТ БОЕВОЙ РОБОТ ПАТРУЛИРУЕТ ПЕРИМЕТР ВОЕННОЙ БАЗЫ США ПОД НАЗВАНИЕМ AREA 42.



многом Destroy All Humans! повторяет идеи Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, и ничего плохого в этом нет — уж больно разнятся сюжет и атмосфера у этих игр. Естественно, у Крипто имеются определенные ограничения. Например, некоторые люди — офицеры — могут разглядеть инопланетянина за его камуфляжем и поднять тревогу. Хотя огневая мощь человеческого оружия и не столь солидна, как у инопланетного, но в больших количествах даже простые солдаты представляют собой угрозу для пришельца.

Собственно, поэтому геймплей не сводится к банальному «убей их всех», и разработчики настойчиво убеждают журналистов в существовании элементов стелса. Действительно, очень часто есть два варианта прохождения уровня — «напролом» и «скрытный». На презентации THQ нам показали около десятка уровней, и среди них были даже такие, в которых stealth-стиль был не просто более предпочтительным, но единственно возможным. Например, вторая миссия предполагает, что Крипто проберется на ярмар-

ку, где на импровизированной сцене выступает местная королева красоты, а затем внушит ей мысль «отправиться к летающей тарелке». Прodelать все это в облике инопланетянина невозможно — придется попросту перестрелять всех людей, да еще и справиться с полицией. Зато, притворившись человеком, можно зайти и уйти, оставшись незамеченным. А экшн будет потом — когда надо будет «зачистить» территорию, уничтожив все следы не только своего пребывания, но и самого существования этой ярмарки. По-



ХИТ? ХИТ?



БЕКОНЕЧЕН ЛИШЬ БОЕЗАПАС ОГНЕННОГО ЛУЧА. ЭКОНОМИЯ НЕ ПОВРЕДИТ.



ОБЫЧНЫЙ АМЕРИКАНСКИЙ ФЕРМЕР. ЧУТЬ ПОХОЖ НА РЕБЯТ ИЗ REDNECK RAMPAGE.

хотя ситуация складывается и в миссии, где Кристо оказывается пойманным людьми. Сидя в клетке, без оружия, вряд ли можно рассчитывать прорваться сквозь охрану напролом. Вместо этого лучше приказать солдату освободить вас, а затем прошмыгнуть мимо людей на улицу, не вступая в перестрелки. Варианты действий появляются в миссии, где необходимо проникнуть на базу людей, убить телепатов и взорвать аппаратуру, позволяющую усилить человеческие парапсихологические способности. Охрана здесь хороша, но не настолько, чтобы невозможно было ее уничтожить. С другой стороны, умелое применение навыков впуска и отвода глаз, позволит проникнуть внутрь и выполнить свое черное дело раньше, чем кто-либо поднимет тревогу. Встречаются и миссии с суровым экшном – например, когда Кристо должен

защищать две телевышки до того, как они успеют передать в эфир необходимую ему информацию. Однако однообразия нет и здесь – Кристо может бегать «пешком», расстреливая людей и их технику из ручного бластера, либо забраться в тарелку и прикрыть территорию сверху. Лучше всего чередовать оба варианта.

ИДИ КУДА ХОЧЕШЬ

Всего разных миссий имеется более двух десятков, и при желании можно возвращаться к уже пройденным. Практически в каждой около 30% времени уделено полетам на тарелке, остальное – прогулкам пешком. Геймплей предполагает свободу действий – вы всегда можете бродить по местности куда захочется, – однако существует последовательность заданий, которые необходимо выполнять для продвижения по сюжету. По их заверше-

нии вам предложат вернуться на корабль-матку для перехода на следующий этап, но можно и остаться на Земле, добывая людей и «высасывая» ДНК из их мозгов. Собранные гены фактически являются местной разновидностью валюты – с их помощью Кристо покупает себе дополнительные способности. Перед уничтожением людей бывает забавно прочесть их мысли – простые смертные отнюдь не думают о спасении человечества и прочих глупостях, их желания куда приземленнее. Управление героем стандартно для боевиков от третьего лица – одной аналоговой рукояткой мы передвигаемся, второй – крутим камеру. К шифтам и обычным кнопкам привязаны атаки, смена оружия и телепатические возможности. Применение последних сопровождается подсказками – ведь после проведения гипноза по отношению к

человеку есть несколько вариантов действий, и каждому из них отведена отдельная кнопка. В результате освоиться с управлением можно за считанные минуты, что особенно важно для геймеров младшего возраста. Destroy All Humans!, в отличие от того же Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, позиционируется как игра для самой широкой аудитории. Конечно, более молодое поколение не сможет оценить цитаты из кинофильмов 50-х годов в полной мере, но сюжет сконструирован таким образом, что над тамашными шутками можно смеяться, даже не понимая до конца их смысл. Для истинных же ценителей видеоигр и кино Destroy All Humans! наверняка окажется настоящим подарком. Дети, правда, теперь будут думать, что ДНК находится исключительно в мозгах. Ну да ладно – одним мифом больше, одним меньше... ■

湾岸 MIDNIGHT CLUB 3™ DUB edition



УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

ТОЛЬКО ДЛЯ PLAYSTATION 2!
СКОРО – НА PSP™!

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB3



ВЫБЕРИ СВОЙ ПУТЬ К ПОБЕДЕ СРЕДИ НОЧНЫХ УЛИЦ
АТЛАНТЫ, САН-ДИЕГО И ДЕТРОЙТА.



НОЧНЫЕ ПРОГУЛКИ НА ФОНЕ ГОРОДСКИХ ОГНЕЙ И
АЗАРТНЫЕ ГОНОЧНЫЕ ЗАЕЗДЫ НА СПОРТИВНЫХ И
ЛЮКСОВЫХ АВТОМОБИЛЯХ, КОНЦЕПТ-КАРАХ И МОТОЦИКЛАХ.



ШИРОЧАЙШИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПО НАСТРОЙКЕ И
ТЮНИНГУ ПОЗВОЛЯТ СОЗДАТЬ АВТОПАРК ТВОЕЙ
МЕНТЫ.



PlayStation 2

PSP





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ДА, ИМЕННО ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕРИТЬ ПОНРАВИВШУЮСЯ ВЕЩЬ МНЕ ВСЕГДА НЕ ХВАТАЛО В MMORPG.

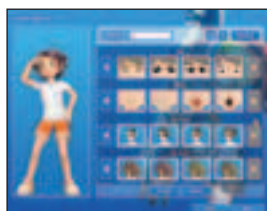


В ГОНКАХ ПРЕДОСТАТОЧНО ФИНТОВ, КОТОРЫЕ УСКОРЯТ ХОД ЛЕТАЮЩЕЙ ДОСКИ. ПРИХОДИТСЯ И ПАЛЬЧИКАМИ ПО КЛАВИАТУРЕ СТУЧАТЬ, И ГОЛОВОЙ РАБОТАТЬ.

HoverBoard ASDF



MMORPG ПРО ПОЗИТИВНЫХ СКЕЙТБОРДИСТОВ БУДУЩЕГО? БЕРЕМ!



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	racing/MMORPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Apipark
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
■ ОНЛАЙН:	http://global.asdfgame.com

Пеняй на зеркало

Процесс создания персонажа в корейских MMORPG – медитативное занятие, за которым не жалко провести час-другой. Вариантов в HoverBoard ASDF немного: невозможно повлиять на стартовые характеристики персонажа или его начальную одежду. Базовая трехмерная модель тоже одна для каждого пола – рост и вес всех героев одинаков. Единственное, что мы настраиваем по своему вкусу, – рожица нашего мальчика (девочки). И вот тут есть где развернуться.

Корейские MMORPG – лучшие MMORPG на свете! Тамшние разработчики из кожи вон лезут, стараясь придумать что-нибудь этакое и отхватить кусок аудитории побольше. На десять скучных, обыденных ролевок всегда найдется бриллиант – игра дивной красоты и оригинальности. Первая находка – MapleStory. Вторая – HoverBoard ASDF.

Только ленивый не говорил, что жанр MMORPG нужно революционизировать. Все современные многопользовательские RPG словно сошли с одного конвейера: игроки бегут из города в подземелье, рубят монстров, бегут из подземелья в город, продают награбленное, покупаются эликсирами, бегут из города в подземелье... HoverBoard ASDF – игра, в которой, при всех формальных признаках MMORPG, нет ни подземелий, ни мечей, ни магии, – зато

есть киви, ховерборды и майки с логотипом Coca-Cola.

Вместо охоты на чудовищ – гонки на летающих скейтах! В HoverBoard ASDF не встретишь ни одного NPC, ни одного монстра. Есть сервер. На сервере собираются несколько сотен игроков, находят себе соперников и уединяются с ними в комнатах, выбирают трассу и тип игры – и начинают гоняться. После заезда движок вознаграждает

всех участников опытом и деньгами – чем выше уровень тех, кого вы обогнали, тем больше вознаграждение. Каждый персонаж носит два набора одежды – ту, что влияет на ходовые качества и ту, что показывается на трехмерной модели (наконец-то можно наряжаться в то, что приятно глазу, а не дает «+10 к атаке»). Средств для общения и развлечения – море: от возможности жениться на персонаже



ПОБЕДИТЕЛЬ МОЖЕТ ПОГЛУМИТЬСЯ НАД ПРОЧИМИ УЧАСТНИКАМИ С ПЕРВОЙ СТУПЕНИ ПЬЕДЕСТАЛА.



СКАЖЕМ ЧЕСТНО: РИСОВАННАЯ ТРАССА МОГЛА БЫ БЫТЬ И ПОЧЕТЧЕ. ПРАВДА, ТОГДА БЫ ПОЛНЫЙ КОМПЛЕКТ КАРТ НЕ ВЕСИЛ ВСЕГО СОТНИ МЕГАБАЙТ.

Просим прощения!



Вынужден извиниться перед дорогими читателями: как только я призвал страну подключаться к MapleStory, игру перевели из открытого бета-тести-

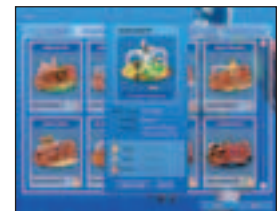
рования в закрытое, соответственно, теперь попробовать ее за просто так уже нельзя. HoverBoard ASDF сейчас тестируется всем миром, открыто и безвоз-

мездно – и, судя по состоянию игры, это будет продолжаться еще не один месяц. Наверняка говорить мы, конечно, не можем. Будьте бдительны.

противоположного пола и дарить ему подарки на день святого Валентина до турниров и состязаний на выделенном канале. Такая незамысловатая схема разом избавляет игру от всех болезней современных MMORPG: здесь нет лутеров и нет кемперов, нет штрафов за смерть персонажа, равно как и нет самой смерти. Герой вообще не может потерять набранный опыт, нажитые предметы и состояние. Разработчики Guild Wars толь-

ко силятся создать «RPG с человеческим лицом», а корейцы сделали ее давным-давно. И это «человеческое лицо» оказывается не из приятных. Серверы отданы во власть самим игрокам и не модерируются: у каждой комнаты есть владелец, который может выгнать любого участника, не объясняя причины; подобрать саму комнату можно только с помощью случайного выбора за кнопкой Quick Join. Картина получается

безрадостная: в восьмидесяти случаях из ста владелец комнаты – неудачник, который боится играть с сильными противниками (даже если те ниже его уровнем). Вы заходите в комнату, выигрываете первую гонку и мгновенно получаете пинок под зад – хозяин не хочет проигрывать. Одно слово против хозяина комнаты – и вы мгновенно получаете бан. Безумные израильяне периодически совершают набеги на сервер и выгоняют из своих комнат не-соотечественников. Игрой правит безжалостная мантра «Ready or Kick» – запустить гонку владелец может только тогда, когда все игроки нажмут на кнопку Ready – а лопухов, которые начинают возиться в инвентаре и задерживать всех, на планете предостаточно. Самый умный игрок, имени которого история не сохранила, отказывался начать гонку, пока моя девочка не женится на его персонаже! «Все мужики – козлы!», бросила ему избранница и удалилась. HoverBoard ASDF – прекрасная игра, испорченная людьми. Разработчикам срочно нужно ввести систему автоматической модерации и случайного поиска партнеров для гонки. Иначе с темной силой игроков им не совладать. ■



Одиночество в MMORPG

Как в любой приличной MMORPG, в HoverBoard ASDF присутствуют квесты. Задания эти рассчитаны на одного игрока – нужно проехать данную трассу за данное время. Чем выше ваш уровень, тем сложнее доступные задания и тем лучше награды. Система званий («новичок», «ветеран», «элита») еще не работает.



ПЕРЕВОД С КОРЕЙСКОГО БЕЗБОЛЕЗНЕННО НЕ ПРОШЕЛ: НЕКОТОРЫЕ СИМВОЛЫ ОТОБРАЖАЮТСЯ НЕВЕРНО.





ЛАНДШАФТ КТО-ТО ЗАЛАПАЛ.



КТО НАЖАЛ НА КРАСНУЮ КНОПКУ БЕЗ МОЕГО РАЗРЕШЕНИЯ?



ГРАФИКА, КАК И РАНЬШЕ, СОВЕРШЕННО НЕЗЕМНАЯ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	K-D LAB
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2005 года

Периметр: Завет Императора (Perimeter: Emperor's Testament)

■ ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/perimeter_zavet

«Главная задача дополнения – улучшить и углубить»...



Император, бесконечный в своей неисчерпаемой мудрости, создает новую модель Наместника. Тем временем гнилое пятно расплзающейся Скверны одного за другим поражает Наместников прежних. Вновь прибывший исполняет великую волю Императора – сотворить Механического Спирита. Процесс творения завершается не самым удачным образом: Наместник заброшен в неизведанный сектор Спанж-пространства под кодовым названием Горсть, связь с Императором потеряна, а новорожденный Спирит провозгласил себя Механическим Мессией и намерен сам повелевать осиротевшим Наместником.

ГОРСТЬ СЮРПРИЗОВ

Звучит, как диагноз? Тогда вы просто не знакомы с «Периметром» (сочувствуем!). Ведь это – не что иное, как сюжетная завязка дополнения «Периметр: Завет Императора». Разработчики собираются обогатить вселенную игры, на практике сие означает появление новых миров всех форм и расцветок, новых юнитов, новых пород Скверны и, конечно,

новой музыки. Ее пишет питерский композитор Андрей Комаров, автор электронного проекта Vishudha Kali. Горсть по своей структуре отличается от Цепи Миров. Примечательно, что в англоязычном варианте «Завета Императора» новая область Спанж-пространства называется не «Горстью», а «Сетью». Говорят, не случайно. Наконец, некоторые миры Горсти-Сети вообще не являются привычными психосферными образованиями, а представляют собой вселенные иной природы. Какой – пока секрет.

Дизайнеры при создании миров Горсти проявили творческие способности и недюжинную фантазию во всей красе. Мало того что каждый «пузырь» пространства индивидуален. Некоторые из них настолько необычны, что запомнятся надолго, если не навсегда. К примеру, мир-пасть являет собой затянутую кожей равнину с исполинскими клыками по краям...

ДАЕШЬ ЭЛЕКТРИФИКАЦИЮ!

Ряды фантазмагоричных бойцов де-Легата (так теперь именуется глав-

Думай, что думаешь!

История вселенной «Периметра» простирается далеко за рамки сюжетных линий дополнения и оригинальной игры. Ей посвящен целый раздел на сайте Exodist (www.exodist.net), так что всем заинтересовавшимся – туда. Если вкратце: боевые действия ведутся в Спанж-мирах, разбросанных в бурлящем хаосе Психосферы. Психосфера – есть надпространственное измерение, формирующееся мыслительной деятельностью человечества. Представить ее можно как губку с множеством полостей. Спанж-мир – область стабильности в Психосфере, одна из «полостей» внутри «губки». Каждый такой мир воплощает в себе человеческие переживания, страхи, мысли, мечты.





ЧЕРНЫЙ ВОРОН, ЧТО Ж ТЫ
ВЬЕШЬСЯ НАД МОЕЮ ГОЛОВОЮ?



ИНТЕРЕСНО, ГДЕ ВОЛЬШЕ
ДРОИДОВ: В «ПЕРИМЕТРЕ»
ИЛИ В НОВЫХ ЭПИЗОДАХ
«ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН»?

Откуда ноги растут

«Страна Игр»: Идея Психосферы и всего, с ней связанного, принадлежит сценаристам K-D LAB или основывается на каких-то литературных произведениях? Михаил «ChSnark» Пискунов, сценарист: Психосфера – целиком плод раздумий сценаристов-концептуалистов K-D LAB на базе концепции Спанж-Пространства Кранка. Он, как известно, с большой неприязнью относится к космическим перелетам в дальние миры и постоянно ищет, где можно «срезать дорогу». Отдельные «психосферные» мысли возникали задолго до работы над «Периметром», но в основном концепция оформилась и закрепилась во время специальных сценарных сессий-рассуждений. Это был своего рода активный обмен мыслями в русле непринужденного, но направленного потока. Тогда и произошло соединение Спанжа и Псиho. В качестве же источника вдохновения можно назвать серию книг Ф. Херберта по вселенной Дюны.



Дизайнеры при создании миров Горсти проявили творческие способности и незаурядную фантазию во всей красе.

◆
НОВОЕ ОРУЖИЕ
В ДЕЙСТВИИ.



герой) наполнились целым классом не встречавшихся ранее машин. Свежая техника – Шокер, Махаон и Кондуктор – относится к классу «энергетических» технологий, мощными электроразрядами она перерабатывает войска неприятеля в металлолом. Только «Завет Императора» не имел бы права гордо носить в названии слово «Периметр», окажись он просто сделанным на коленке набором новых юнитов. Разработчики оценивают выход дополнения как «важный и нужный шаг для развития и совершенствования всей концепции». Ведь «Периметр» был первым и единственным в своем роде. Многие подводные камни обнаружили только после релиза – их и должно устраи-

вать это дополнение. Так, K-D LAB отказалась от постоянного переключения между враждующими сторонами. Дабы не путать несчастного геймера, вся сюжетная линия дополнения подается от лица Механического Мессии. Кроме этого разработчики обещают откорректировать баланс и сетевой код игры. «Периметр» прослыл «игрой не для всех». Многие его не поняли или не пожелали, поленились понять. Однако армия преданных поклонников этого шедевра отечественной игровой индустрии огромна. Дополнение ориентировано прежде всего на верных фанатов. На тех, кто готов часами бороздить Спанж-пространство, пить его, растворяться в нем. Может быть, на вас? ■

Да помогут нам трансмиттеры!

Дизайн миров Горсти призван не только поражать воображение своей неординарностью и великолепием. Он также самым непосредственным образом сказывается на игровом процессе. По сведениям из достоверных источников, в «Завете Императора» нам встретятся миры, сос-

тоящие из множества больших и малых островов. Терраформинг, необходимый для строительства базы, в них будет затруднен. А значит, и борьба за выживание окажется ощутимо сложнее и напряженнее. Вся надежда на трансмиттеры!





ДУЭЛИ ВЫГЛЯДЯТ ПОТРЯСАЮЩЕ. НО ЧТО ОТВЕТАТ «КОРСАРЫ III»?



ВРАГ НЕ УЙДЕТ, ПУШКИ УЖЕ ЗАРЯЖЕНЫ КНИП-ПЕЛЯМИ. А В ЗАПАСЕ ЕЩЕ ЯДРА И КАРТЕЧЬ.



ЗДОРОВО НЕ ХВАТАЕТ МЕНУЩИХСЯ ПО ПЫЛАЮЩЕЙ ПАЛУБЕ МАТРОСОВ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy/action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ascaron
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ascaron
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.ascaron.com>

Tortuga: Pirate's Revenge

Пятнадцать человек на сундук мертвеца, йо-хо-хо, и бутылка рома!



Команда Ascaron, выпускающая морские стратегии одну за другой, давно и небезуспешно кормится на ниве, исконно принадлежащей «Акелле» и Firaxis. Надо заметить, что серьезную конкуренцию китам индустрии студия пока составить не может. Tortuga: Pirates of the New World на пару с двумя Port Royale не дотягивают ни до уровня Sid Meier's Pirates!, ни, тем более, до «Корсаров». Изменит ли ситуацию Tortuga: Pirate's Revenge? А вдруг?

Действия новой игры развернутся в уже родном и знакомом Карибском архипелаге. На дворе XVII век, в парусах – ветер, в сердце – отвага, а в желудке – пол-литра рома. Герой очередной пиратской истории – беглый раб Аврелий, негр. Разработчики уверяют, что в роли храброго морехода мы сможем вдоль и поперек избородить все Карибы, вкушая прелести безграничной свободы. Однако вместо подробностей о представленных в игре островах, колониях и квестах, авторы сообщают лишь сюжетную подоплеку. Главная задача – поиск сокровищ! Кто бы

мог подумать? За испанским золотом Аврелий отправится в самое сердце Бермудского треугольника. Пора наконец разобраться, кто столько веков безобразничает на Бермудах. Захватывающая, по словам разработчиков, история будет раскрыта в тридцати пяти высококачественных видеороликах.

Но на одном мореходстве далеко не уплывешь. Разнообразить геймплей призваны битвы на шпагах. Хочется верить, что хотя бы механикой боя эти дуэли будут отличаться от того, что мы уже видели. Таким образом, единственным неоспоримым достоинством Tortuga: Pirate's Revenge остается графика. Картинка и впрямь хороша: облака дыма над водой, брызги, отражения и тщательно проработанные персонажи, бесспорно, впечатляют. Вот только выход игры запланирован на первый квартал текущего года. А к тому времени даже по самым пессимистичным прогнозам, появятся «Корсары III», сводя на нет последнее преимущество Tortuga: Pirate's Revenge. Впрочем, Ascaron запросто может прятать туз в рукаве... ■

Причем здесь черепаха?

Tortuga – небольшой остров в Карибском море. Значительную его часть занимают скалы, на камнях борются с непогодой редкие деревца. Северная область острова практически неприступна. Море омывает утесы, среди которых нет ни гаваней, ни отмелей. Поэтому жизнь кипит лишь на юге Тортуги. Туда прибывают корабли, там же располагаются табачные плантации. Скалистый ландшафт острова превращает его почти в идеальную крепость и стратегически важный пункт. Вот почему испанцы и французы годами сражались за Тортугу. Кстати, в переводе с испанского Tortuga означает «черепаха». Название остров получил за свою округлую форму.



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!





МАСШТАБ – ПОТРЯСАЮЩИЙ. ТЕПЕРЬ МОЖНО ОКАЗАТЬСЯ В САМОЙ ГУЩЕ БОЯ «ОТ TOTAL WAR».



БОЕВЫЕ СЦЕНЫ РАДУЮТ ГЛАЗ. ВТОРОСТЕПЕННЫМ ПЕРСОНАЖАМ ЗДЕСЬ УДЕЛЕНО НИЧУТЬ НЕ МЕНЬШЕ ВНИМАНИЯ, ЧЕМ ГЛАВНОМУ ГЕРОЮ.



ОТ ЭТОГО СЛАВНОГО ВОИНА ЗАВИСИТ СУДЬБА СПАРТЫ.



Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Creative Assembly
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2005 года

Spartan: Total Warrior

ХОТЕЛИ БОЛЕЕ ДЕТАЛИЗИРОВАННЫЕ МОДЕЛИ СОЛДАТ ИЗ TOTAL WAR? ПОЛУЧИТЕ.

Легким движением руки Total War превратился в Total Warrior. Теперь мы не командуем, а сами машем мечом.



Судя по всему, Sega, купив Creative Assembly, решила расширить поле деятельности своих новых подопечных. Студия, заработавшая себе имя на компьютерных RTS, основанных на реальных исторических событиях, теперь займется разработкой консольного экшна. Действие игры будет происходить в древней Спарте, а главным героем станет воин, возглавивший борьбу со Священной Римской империей, с героями древнегреческого эпоса и чудовищами из античной мифологии – похоже, сотрудники Creative Assembly не намерены забывать о своем любимом историческом сеттинге. Игра сохранила эпический дух сериала Total War: судя по трейлеру (который больше похож на рекламный ролик исторического блокбастера), нас ждут битвы народов, многотысячные армии, подробнейшие пейзажи (от пустынь и античных городов до заброшенных крепостей и римского Колизея) и детальная архитектура. На этот раз мы не наблюдаем за сражением с высоты птичьего полета, а принимаем в

битве непосредственное участие. Разработчики обещают детальную прорисовку всех персонажей, их беззудоризненную анимацию, выполненную с помощью технологии motion capture, и множество способов ведения боя (включая возможность эффектно прикончить противника). Судя по кинематографичности проекта, сценарий и качество игровых заставок должны быть на высоте. Геймеру придется сражаться не только в одиночку, но и бок о бок с товарищами, ведомыми искусственным интеллектом. «Spartan: Total Warrior совместит в себе динамичность экшна с размахом RTS. Никому не приходило в голову осуществить такой замысел на консолях нынешнего поколения», – обещает нам Скотт Штейнберг, вице-президент по маркетингу компании Sega of America. Из-за необычного подхода к жанру, игра может стать либо мощным хитом, либо полным провалом. По словам одного из представителей Sega, Total Warrior должен возглавить новую линейку высококлассных игр компании. ■

Краткий экскурс в историю древней Спарты

Полноправными гражданами в Спарте были только члены «общины равных» — спартиаты. Постоянно отстаивая права на завоеванные земли, спартиаты превратили свою общину в военный лагерь. Со школьной скамьи в них вырабатывались такие качества, как физическая сила, выносливость и безоговорочное повиновение старшим. Среди спартиатов был развит геноцид по признакам физического развития – слабых и немощных детей сбрасывали со скалы. По части женских нравов были совсем не спартацкие: достаточно сказать, что главная красотка античности – Елена Прекрасная – была женой царя Спарты Менелая. Правда, недолго, но это уже совсем другая история.



[АНТИ] КИЛЛЕР

«КОЗА НОСТРА» НЕ ПОГРЕЕТ РУК
У НАШЕГО КОСТРА!

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

© 2005 DDIK INTERACTIVE. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. © 2002-2005 MB PRODUCTION. © 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



ПИСТОЛЕТ ОДИН, ЗАТО СТВОЛОВ – ТРИ.



НОВЫХ ГЕРОВ – СКОЛЬКО УГОДНО. ВОТ ОДИН ИЗ «ГЛУБОКОЗЕМНЫХ» СОЛДАТ. КАЖЕТСЯ, ОН ТОЛЬКО ЧТО ПРОЛОМИЛ СТЕНУ.



ВОЗМОЖНО, ЭТО ИМЕЛ В ВИДУ НОМУРА-САН, КОГДА ГОВОРИЛ ОБ ОТЛИЧИЯХ ОТ ДМСЗ. ВИНСЕНТ МОЖЕТ ПРЯТАТЬСЯ ОТ ВРАГОВ!



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
■ ОНЛАЙН:	
	http://www.square-enix.com

Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus

Красный плащ. Пистолет. Классная фигура. Стервозный характер. Хм... И это не Данте.



Square Enix может позволить себе все. Ни одна другая компания так не дразнит своих фанатов – и не пользуется при этом такой безграничной любовью масс. О возрождении Final Fantasy VII говорили долго, Square бросила пробный шар – выпустила первое прямое продолжение «финалки» Final Fantasy X-2 и пошла вразнос: мир Final Fantasy VII расширят аж четыре игры. Загибайте пальцы: уже вышедшая в Японии ролевка для мобильных телефонов Before Crisis, CG-фильм Advent Children, экшн для PlayStation 2 с Винсентом Валентайном в главной роли Dirge of Cerberus и экшн-RPG для PSP под названием Crisis Core. Для начала – поиграем в буквы. Сократив названия игр, получим AC, BC, DC и CC. Если отбросить последнюю C, остаются A, B, C, D – первые буквы английского алфавита. Совпадение? Попробуем подступить с другой стороны. Расположим названия в хронологическом порядке. События Before Crisis происходят за шесть лет до того, что было в Final Fantasy VII, чуть позже

идет Crisis Core, затем сама FF VII, два года спустя начинается Dirge of Cerberus, еще через год – Crisis Core. И так, Before Crisis Crisis Core ~ Final Fantasy VII ~ Advent Children Dirge of Cerberus Смотрите на первые буквы, читайте сверху вниз – BC и AD, Before Christ и Anno Domini – аббревиатуры, означающие в английском языке «до рождения Христа» и «нашей эры». Сама Final Fantasy VII, таким образом, – первый год, начало отсчета, время рождения Спасителя. Что это означает? Пока что – ровным счетом ничегошеньки. Кроме того, что Square Enix хочет, может и умеет вкладывать в свои творения десятки полунамеков. Вернемся к играм. О Crisis Core мир не знает ничего. О Dirge of Cerberus, виновнике торжества, кое-что известно. Герой игры носит красный плащ, таскает с собой пистолет и автомат, он палит от бедра, он чертовски красив. «Данте, ты ли это?» – воскликнули миллионы обожателей

Клауд на сноуборде!

Square Enix недавно выпустила игру по мотивам Final Fantasy VII для мобильных телефонов, не входящую, однако, в семью Compilation of Final Fantasy VII. Это Final Fantasy VII Snowboarding, навеянная мини-игрой из оригинальной седьмой Final Fantasy. В этой потрясающей гоночной игре Клауд едет с горки на сноуборде и собирает воздушные шарики. Противостоят ему вставшие стеной на трассе гигантские кактуары и муглы-переростки, купо! Что тут скажешь. То ли «полиморфное отношение к играм», то ли «дойная корова». Нынче время такое – не разберешь.





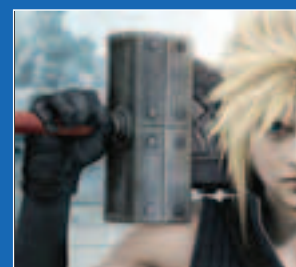
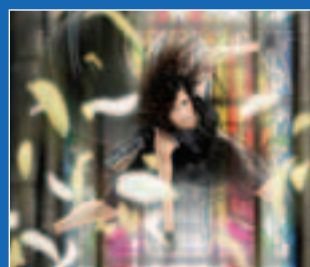
В РОЛИКЕ ВИДНО, КАК ВИНСЕНТ СРЕЛЯЕТ ИЗ АВТОМАТА. ВИДАТЬ, ОТОБРАЛ ОРУЖИЕ У ЭТИХ БЕДНЫХ ПАРНЕЙ.



СВЕРХУ: НОВЫЙ ВИНСЕНТ ИЗ DIRGE OF CERBERUS. СПРАВА: СТАРЫЙ ВИНСЕНТ ИЗ FINAL FANTASY VII.

Правда об Advent Children

Синдзи Хасимото, продюсер Advent Children, недавно раскрыл шокирующие подробности об ожидаемом CG-фильме по мотивам Final Fantasy VII: «Я бы не стал называть Advent Children художественным фильмом. Мы собирались сделать подборку видеоклипов по мотивам FF VII, начали работать. Сделали двадцать минут, потом тридцать... В общем, сейчас у нас всего больше часа видео. Но это не полнометражный фильм, а сборник эффектных заставок потрясающего качества. Тецуя Номура, наш режиссер, снимает Advent Children так, чтобы он понравился даже тем, кто игры не видел и в душе не представляет, что происходит». Самый злободневный вопрос, который периодически приходит в «Обратную связь», – выйдет ли картина на DVD? Говорить об этом рано, но учитывая, что DVD-плееры стоят сейчас почти в каждом доме (в Японии), Square Enix вряд ли упустит такую возможность.



Главный герой – Винсент Вэлентайн, один из скрытых персонажей Final Fantasy VII.

◆ БУДЬ ЗДЕСЬ ДАНТЕ, ТОТ БЫ ДАВНО УЖЕ ВСЕХ ПЕРЕБИВАЛ. ВИНСЕНТ НЕ ТАКОВ. ВЫЖИДАЕТ.



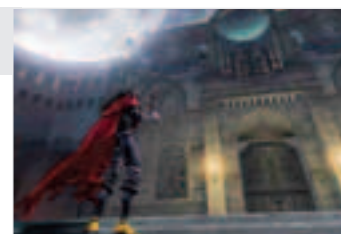
Final Fantasy VII. Тецуя Номура ответил: «Те, кто ждет, что Dirge of Cerberus будет похожа на DMC, здорово удивятся». Игроки на все лады толкуют кадры единственного приличного ролика (смотрите на DVD-части нашего диска!), а мы выкладываем все, что известно об игре. Главный герой – Винсент Вэлентайн, один из скрытых персонажей Final Fantasy VII. Винсент затарился оружием, теперь у него пистолет, винтовка с оптическим прицелом и автомат, вместо левой кисти, как раньше, золотой протез. Игра начинается в городке, который штурмуют Deep Ground Soldiers (DG Soldiers) – таинственные солдаты, живущие под землей. Их не было в Final Fantasy VII, можете не искать. Напа-

дающие, похоже, совсем не люди – они бегают на четвереньках, их лица скрыты железными шлемами. С ними – Рив и его создание Кейт Сит (Cait Sith), наши старые знакомые. Солдатам нужен Винсент. А Винсента, знамо дело, голыми руками не возьмешь – и начинается пальба. Что будет дальше – тайна за семью печатями. У Square Enix за пазухой столько «почти готовых» хитов, что с заявлениями «мы не хотим, чтобы наши игры конкурировали друг с другом» компания будет выпускать их до второго пришествия. Dirge of Cerberus вряд ли появится в продаже в этом году, но как только авторы приоткроют завесу тайны – мы сообщим первыми. И не забудьте про чудо-ролик на диске! ■

Говорит и показывает Square

Цитируем пресс-релиз компании Square Enix: «Эти игры – пример нашего «полиморфного» отношения к играм. Мы выпускаем игры с известными именами на разных платформах – и охватываем самую широкую аудиторию. Final Fantasy VII была издана в 1997 году для PlayStation, разошлась тиражом около девяти мил-

лионов экземпляров по всему миру. Теперь мы хотим вернуться к этой игре и разработать новые продукты для владельцев мобильных телефонов, консолей PlayStation 2 и DVD-проигрывателей». Расчет понятен – о Final Fantasy VII теперь будет не знать только слепой, глухой и ленивый одновременно.





ЭТО БЫЛ ПЛОХОЙ САНТА.



НУ ПОЧЕМУ КО МНЕ НЕ ПРИХОДЯТ ТАКИЕ «СНЕГУРОЧКИ»?



ЗРЯ ВЫ НЕ ПОЗВАЛИ МЕНЯ НА ВЕЧЕРИНКУ...



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	stealth/action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	IO Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005 года

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

Hitman: Blood Money

Не пора ли лысому на пенсию? Остался ли порох в пороховницах? Hitman: Blood Money – экзамен для серии.



Каникулы у шароголового обломались еще в Hitman II: Silent Assassin. Не успело ласковое итальянское солнце хорошенько прогреть блестящую лысину, как снова стрельба, убийства, кровь. Работа, в общем. Сорок Седьмой под конец насталою осатанел без отпуски, что принялся рвать жертвы мясницким крюком! В четвертой части «саги» наконец-то забрезжил долгожданный покой, правда, вечный. Кто-то учинил расправу над членами агентства ISA, бесменными работодателями героя. Опасаясь стать следующей жертвой, Сорок Седьмой отправляется в США, страну равных прав и безграничных возможностей. Наемный убийца по определению должен получать за свою кровавую работу твердую валюту. Однако во всех предыдущих злоключениях лысого финансовый вопрос оставался за пределами внимания разработчиков. Только в Hitman: Blood Money отпущенный на вольные хлеба Сорок Седьмой сможет поддержать в руках честно заработанные баксы. Увы, недолго. Ведь он

теперь на хозрасчете. За все оружие придется платить. Разработчики снова пускают в дело престарелый движок Glacier. В то время как на форумах кипят страсти, хорошо это или плохо, создатели поют хвалебные оды графике. Янос Флоссер (Janos Flosser), директор по менеджменту в IO Interactive, без ложной скромности заявил, что уровень графики и искусственного интеллекта превзошел ожидания самих разработчиков. Джеспер Кид (Jesper Kyd), композитор игры, ставший такой же маркой серии, как лысина Сорок Седьмого, возвращается в лоно пафосного хорала. Не сказать, чтобы электронный эмбиент Hitman: Contracts был плох, но лично мне торжественное хоровое пение больше по душе. В роли исполнителей выступает знакомый по Hitman II: Silent Assassin Будапештский симфонический оркестр. Hitman умудрялся держать планку качества до последней, третьей по счету, части включительно. Будем надеяться, что разработчики найдут способы освежить геймплей и в этот раз. Провожать Сорок Седьмого на пенсию совсем не хочется. ■

Ликбез для самых маленьких

Сорок Седьмой вышел на тропу войны четыре с половиной года назад. Первая часть сериала, Hitman: Codename 47, увидела свет в ноябре 2000-го. Тем, кто попал в игровой мир позднее памятной даты, посвящается эта справка. Кто такой Сорок Седьмой? Почему у него столь странное «имя»? Дело в том, что наш герой – клон. Дитище безумного профессора, рожденное с одной целью – убивать. К несчастью для создателя, клон получился слишком умным и своевольным. В финале Hitman: Codename 47 он убивает «папашу» и оказывается предоставлен самому себе. Сегодня о трудном «детстве» напоминает лишь отсутствие имени (вместо него номер) и штрихкод на бритом затылке.



СМОТРИТЕ В КИНОТЕАТРАХ

СТИВЕН
ДОРФФ

КРИСТИАН
СЛЕЙТЕР

ТАРА
РИД

Они
ждали
тысячелетия...

ОДИН В ТЕМНОТЕ

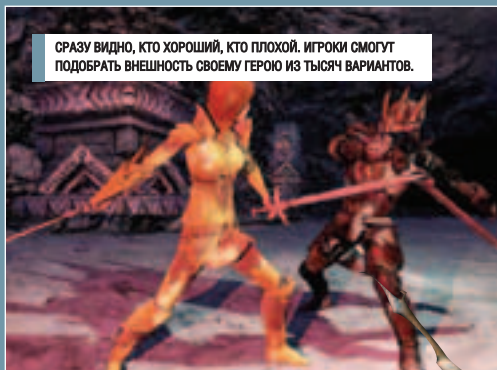
ALONE IN THE DARK



тел./факс: (095) 975-85-19/18, 797-68-61/62, 961-24-69; e-mail: borisova@lc-trade.ru; www.lizard-cinema.ru



СОЧЕТАНИЕ ЦВЕТОВ ДОСТОЙНО КИСТИ ВЕЛИЧАЙШИХ ХУДОЖНИКОВ. КОМПОЗИЦИЯ ПРЕКРАСНА. ВСЕ, ХОЧУ ТУДА, ДАЖЕ ЕСЛИ ЭТОТ ОРК МЕНЯ ЗАБЬЕТ.



СРАЗУ ВИДНО, КТО ХОРОШИЙ, КТО ПЛОХОЙ. ИГРОКИ СМОГУТ ПОДОБРАТЬ ВНЕШНОСТЬ СВОЕМУ ГЕРОЮ ИЗ ТЫСЯЧ ВАРИАНТОВ.



КЛАССИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ «ТРОЕ НА ОДНОГО». ТРУП БЫЛ НЕПРАВ, НАДО БЫЛО СОБРАТЬ КОМАНДУ. ПОД ТАКОЕ ДЕЛО ИГРОЙ ДАЖЕ МОЖЕТ БЫТЬ СГЕНЕРИРОВАНА ОТДЕЛЬНАЯ ЛОКАЦИЯ.



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Turbine Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ДАТА ВЫХОДА:	2005 год

Middle-Earth Online

В ИГРЕ ОРКИ ВЫГЛЯДЯТ ДАЖЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ НА ТАКИХ КАРТИНКАХ.

Скажи «Друг» и входи. Новый способ очистить улицы от людей с деревянными мечами.



Человечество распробовало творения Толкиена не сразу. Задуманные им эпические произведения не соглашались публиковать ни один издатель. Не помогло даже то, что его друг, К. С. Льюис, позаимствовав для своих романов часть мифологии профессора, расхваливал во вступлении труды своего «уважаемого коллеги». Издателей пугал размах – временной и пространственной – писательской вселенной. Громадный «Сильмариллион» сжался до размеров «Властелина колец», а затем уж вовсе до детской сказки про хоббитов. И только тогда неискушенная в высоких материях публика оценила труды маэстро. Процесс постепенно пошел в обратную сторону – если автор всю жизнь старался обуздать свою фантазию, то теперь, благодаря многочисленным восторженным поклонникам, вселенная Толкиена вновь расширяется.

«СИЛЬМАРИЛЛИОН» ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

Но время приносит с собой не только толпы свежих поклонников, но и

упрощение, и оболванивание. Кому охота вникать в глубины философии, основанной на христианских взглядах мастера? Те, кого подобный вариант мироустройства не привлекает, всеми силами дополняют его вселенную с темной стороны. В России вообще и в Москве в частности эти идеи цветут буйным цветом, появляются разнообразные произведения (и даже находят себе издателя, причем гораздо легче, чем оригинал) «по мотивам, но за темных». Из активных поклонников-назгулов при желании можно сформировать легион.

Есть также огромная армия фанатов, узнавших о хоббитах и эльфах благодаря фильмам Питера Джексона. Рискуно предположить, что этих привлекает еще одна сторона выдуманного мира – его зрелищность. Стремясь угодить неофитам, компания Vivendi Universal анонсирует MMORPG «по мотивам». Знакомые по фильму лица увидеть не получится: права на них принадлежат Electronic Arts. Зато можно лично поучаствовать в памятных событиях. Предполагается, что все начнется примерно в то время,

Человечество

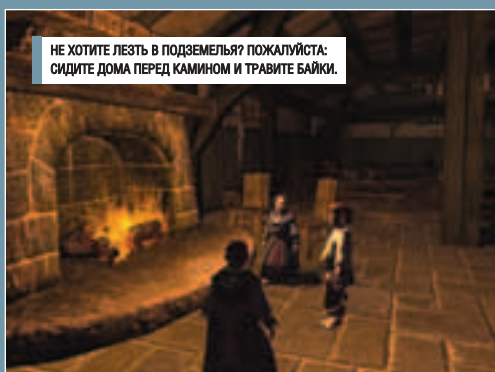
Люди в Middle-Earth могут быть четырех классов, по два варианта в каждом, за добро и за зло. Охотники (Hunter) делятся на рейнджеров и убийц. Первые оттачивают искусство боя в сражениях с лесными тварями, вторые тренируются на двуногих и не брезгают ударом в спину. Мудрецы (Sage) становятся волшебниками – искусными врачевателями и авторами смертоносных заклинаний. Также они могут стать некромантами, которые занимаются извещением.

Солдаты оберегают покой мирных граждан. Они могут быть либо благородными воинами, либо беспринципными наемниками. Есть еще Сквайры – рыцари (Knight) и тираны (Tyrant), вселяющие в вассалов ужас больший, чем сами враги.





В ДРУГИХ ИГРАХ ТОЛЬКО ГЕРОИ НЕ ПОХОЖИ ДРУГ НА ДРУГА, А В МОО УНИКАЛЬНЫ И МОНСТРЫ.



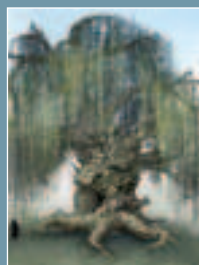
НЕ ХОТИТЕ ЛЕЗТЬ В ПОДЗЕМЕЛЬЯ? ПОЖАЛУЙСТА: СИДИТЕ ДОМА ПЕРЕД КАМИНОМ И ТРАВИТЕ БАЙКИ.

НА ЭТОМ СКРИНШОТЕ, МЕЖДУ ПРОЧИМ, ЕСТЬ ЦЕЛЫХ ПЯТЬ ХОББИТОВ, ОДИН ИЗ НИХ ДАЖЕ ТОРГУЕТ ЧЕМ-ТО НА ИМПРОВИЗИРОВАННОМ ЛОТКЕ. НЕ ОТЧАИВАЙТЕСЬ, ЕСЛИ ВАМ НЕ УДАЛОСЬ ИХ ОБНАРУЖИТЬ, УТЕШЬТЕСЬ ПРЕКРАСНЫМ ВИДОМ.



Жены энтов, или за кого поиграть пока не дадут

Нельзя сказать, что к выбору доступных рас разработчики подходят особенно творчески. В самом деле, всех их можно легко встретить и в других играх, пусть иногда и с несколько нетрадиционным дизайном. Хочется чего-то новенького, и, в принципе, обширное наследие Толкиена располагает к фантазиям на тему. Вот, например, те самые жены энтов – никто никогда их не видел, но они однозначно когда-то существовали. Богатейшее поле для творчества! Дать поиграть за орков тоже пока не обещают, однако это было бы вполне логичным – когда появится дополнение в виде соответствующего региона. Люди с востока тоже почему-то пока обделены вниманием, а ведь у них есть мумяки. (Кому что, а мне они больше всех нравятся... Мумяки, разумеется, а не жители Харада.) Будем надеяться, дополнения исправят это досадное упущение.



Предполагается, что все начнет-ся примерно в то время, когда Братство Кольца выбирается из подземелий Мории.

О МОРИИ О КАЗАД ДУМІ ГМ. ВСЕ ХОРОШО, ВОТ ТОЛЬКО ОРКИ, КАК ВСЕГДА, МЕШАЮТ ПОЗТИЧЕСКОМУ НАСТРОЕНИЮ.



когда Братство Кольца выбирается из подземелий Мории. Покуда будущие спасители мира под руководством эльфов прозревают грядущее в Лориене, прочие смертные (и не очень смертные) получают возможность лично повлиять на равновесие добра и зла в мире.

ОТКУДА У ЭЛЬФОВ УШИ РАСТУТ

Доступными расами объявлены люди, хоббиты, эльфы и гномы. Героям игры, так же как и героям книги, придется начинать с малого: предполагается, что на старте игры будет доступен Эриадор и его окрестности, точнее – то, что окружает Шир, прямо как в первой части книги. С развитием событий земли будут расши-

ряться. Обещают, что в конце войны желающие смогут беспрепятственно прогуляться в дальние земли, к морю Рон, например. Братства Кольца мы в своих скитаниях не встретим, а вот более оседлых персонажей вроде Элронда – пожалуйста. Впрочем, и на родине будет чем заняться. Начать можно с обычного домоводства. Да-да, не обязательно быть странником – можно завести маленький домишко – или жилище побольше, смотря по доходам, и украсить его на

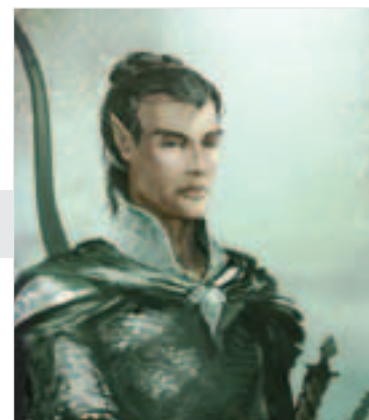
Эльфы

Вот уж кого трудно упрекнуть в тайных связях с Сауроном. Но тьма захватывает все новые области, и некогда прекрасные леса к востоку от

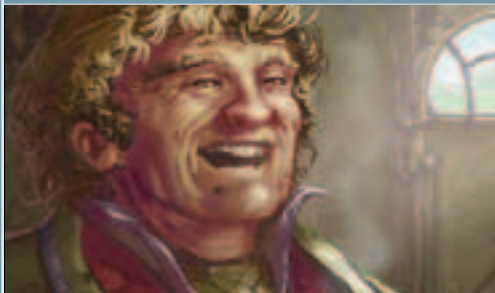
Андуина ныне почти полностью погружены во мрак. Он разделил эльфов-разведчиков (Scout) на два лагеря. Одни из них, лучники, охраняют

покой эльфийских королевств, не давая злу проникнуть в заповедные пределы. Другие – мстители (Avenger), заняты тем, что изыскивают

иные, нехарактерные для эльфов занятия. Они любой ценой согласны заплатить за древнее могущество, которое надеются обрести.



Хоббиты

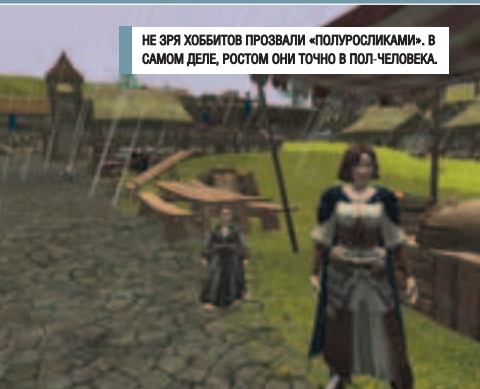


Ушлый народец эти полурослики! Уютная норка им дороже всего на свете, но уж если пришлось ее покинуть, хоббит никому не даст себя провести, особенно человеку-верзиле. Ведь он с детства умеет исчезать и бегать бесшумно. Тут уж хочешь не хочешь, а делайся вором, и разработчики не станут препятствовать. В распоряжении игрока, выбирающего персонажа-хоббита, две разновидности воришек: благородные и не очень. Первые полагаются на природную ловкость и верный глаз, замечаящий малейшую слабинку в обороне противника. Эти воруют только нечестно нажитое добро. Вторые не делают различий, не гнушаются ядом и ловушками.



БАЛРОГ, А НЕ БАРМАГЛОТ, ПОПРОШУ НЕ ПУТАТЬ ЕГО СОЗДАЛИ ЕЩЕ В 2003 ГОДУ И ГОРДО ПРЕДСТАВИЛИ ПУБЛИКЕ. НО ТО ЛИ ИНТЕРЕС К СРЕДИЗЕМЬЮ БЫЛ СЛАБЫМ, ТО ЛИ ФИНАНСИРОВАНИЕ. ИГРУ ОТЛОЖИЛИ.

НЕ ЗРЯ ХОББИТОВ ПРОЗВАЛИ «ПОЛУРОСЛИКАМИ». В САМОМ ДЕЛЕ, РОСТОМ ОНИ ТОЧНО В ПОЛ-ЧЕЛОВЕКА.



«Посмотри, как хорош город тот, где ты живешь...»



Мир игры будет хоть и большим, останется всего лишь частью обширной карты Средиземья. В основном он будет состоять из областей, о которых во «Властелине колец» упоминается только вскользь. Во многие из них герои вообще не попадают, даже после окончания войны. Разработчики решили одним махом убить двух зайцев – раз эти районы окружают Шир, где, сами понимаете, поселятся виртуальные хоббиты, и о жителях этих областей ничего неизвестно, значит можно разместить там все игральные расы для удобства и компактности. Людей, разумеется, поселят в еще одном знаменитом месте – в Бри, эльфам достанутся дивные холмы, гномам – горные хребты Эред Луин. И в каждой области будет, само собой, участок, заселенный монстрами, который неопытным путешественникам «категорически не рекомендуется посещать». Ха, как же!



свой вкус. На одном сервере разрешается иметь один дом на один аккаунт. Зато свой, личный. Если хочется чего-то посolidнее – скопите на большое здание и живите в нем целым кланом. Ходите в гости. Торгуйтесь с NPC. Создавайте собственными руками различные изделия. Пишите книги и письма, меняйтесь ими с другими обитателями. Путешествуйте. На своих двоих, на лодке, в телеге. Правда, последние два средства будут реализованы как «автоматические перемещения», а жаль. Когда наскучит мирная жизнь – подеритесь с ближним, точнее с представителем враждующего клана. Война добра со злом, и все такое.

ДОБРО ДОЛЖНО БЫТЬ С КУЛАКАМИ

Да-да, в Middle-Earth Online будут PvP-драки. Однако создатели пока умалчивают, что же случится с проигравшим. Ведь, если следовать Толкиену, эльфов и людей после кончины ждет совсем разная судьба... Но не будем о грустном. В игре будут разнообразные квесты – как одиночные, так и для групп игроков, и постоянные испытания верности добру или злу. Даже Морготу служить следует добросовест-

но, – и у вас будет возможность сделать это. Подозреваю, если российские фанаты писателя дружно кинутся в онлайн, победное швыряние кольца в Ородруин может не состояться. Все желающие, разумеется, получат возможность сразиться с монстрами. Благо мест, где «распространяется тьма и все живущее склоняется ко злу», должно быть предостаточно. Не стоит надеяться отвоевать редкое оружие или ценный артефакт в борьбе с какой-нибудь лесной тварью – выпадающее из чудовищ добро зависит от типа вражины. Как в жизни: если орка с запячленным мешком представить себе можно, то у варга, например, вряд ли есть карманы. И самое главное – уникальная система «повременного развития» (Time Based Advancement) позволит персонажу тренировать навыки даже в ваше отсутствие. Разработчики пока не называют точную дату выхода игры, но надеются выпустить ее уже в этом году. Время подходящее – благодаря фильмам Джексона труды Толкиена перестали быть выбором меньшинства. Теперь почитателей его творчества хватит, чтобы заполнить огромный мир. Не случилось бы перенаселения! ■

Гномы

Может быть, они не такие древние, как скалы, но уж точно такие же крепкие. В свободное от каменерезного труда время гномы освоили еще один вид искусства – искусство боя. В трудах маэстро Толкиена создания Ауле верно держались светлой стороны, и благодаря своей верности достигли больших высот, избегая, по возможности, союзов с Морготом и Сауроном. Со временем они стали могучими военачальниками (warlords). Разработчики, однако, слегка нарушают «историческую правду» во имя баланса и вводят для гномов подкласс берсерков, для которых с течением времени битва стала самоцелью, а уж с кем воевать – дело десятое.



Это первый беспристрастный и жесткий взгляд на войну, которая может начаться уже завтра.

Это первый шаг к пониманию того, что в мире НЕТ безопасного места.

ACT of WAR

ШОК И ТРЕПЕТ

«Техногенная стратегия в реальном времени. Вы против зла»

PC Gamer

«Серьезный, многогранный конфликт с участием США, аккуратно втиснутый в рамки лихой сюжетной кампании из трех десятков миссий»

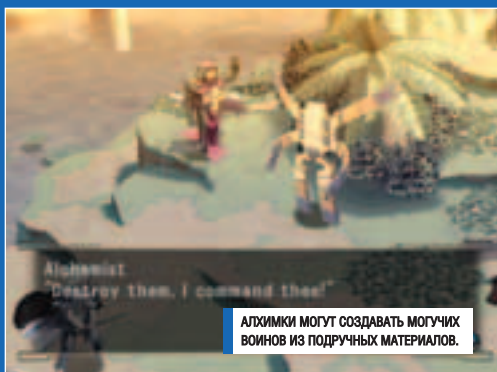
Страна Игр



© 2005 «Eugen Systems». All rights reserved. © 2005 «Atari». All rights reserved. © 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
© 2005 «Руссофт-Лаб/Клики». Все права защищены. www.guulobit-m.ru Отдел продаж: office@guulobit-m.ru; (800) 215-16-11, 907-15-80.
Техническая поддержка: support@guulobit-m.ru; (800) 979-55-58, а также на форуме по адресу: <http://www.guulobit-m.ru/forum/>



И ВНОВЬ БЕГ ПО ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ – А ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО АТАКА СЗАДИ ПО-ПРЕЖНЕМУ КУДА АКТУАЛЬНЕЙ ФРОНТАЛЬНОГО НАТИСКА.



АЛХИМИКИ МОГУТ СОЗДАВАТЬ МОГУЧИХ ВОИНОВ ИЗ ПОДРУЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ.



КОМБО-УДАРЫ В STELLA DEUS МОЩНЫ, НО РАСХОДУЮТ БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО «ОЧКОВ ДЕЙВИЯ» И ЗАВИСЯТ ОТ РАСПОЛОЖЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ НА ПОЛЕ. ТАКОЙ КОЗЫРЬ ЛУЧШЕ ПРИБЕРЕЖЬ НАПОСЛЕДОК.



Автор:
Наталья Одинцова
serizawa@mail.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	strategy/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Atlus
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	4 мая 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	
	http://www.atlus.com

Stella Deus: The Gate of Eternity

Приведет ли апокалипсис фэнтезийного мира к ренессансу «эры стратегий»?



До ошеломительного успеха Disgaea: Hour of Darkness стратегические RPG чаще выходили на Game Boy Advance, а не на PlayStation 2. Тактические комбинации и изощренные, почти шахматные ходы Final Fantasy Advance и Tactics Ogre: The Knight of Lodis, казалось, скромной графической (и самой судьбой) были предназначены для интеллектуального убивания времени в поездках или перерывах между занятиями. Творения Nippon Ichi стали глотком свежего воздуха среди засилья серийных RPG, а успех, как известно, только способствует дальнейшим экспериментам. В роли отважного экспериментатора выступила Atlus, чье имя за пределами Японии все чаще ассоциируют с линейкой игр Megami Tensei. Подопытным кроликом стала Hoshigami – пожалуй, редкий случай, когда незатертые идеи заимствуются разработчиками из так и не сникавшей популярности игры. Результат современных генетических опытов – Stella Deus: The Gate of Eternity – претендует на то, чтобы стать одной из самых красивых и увлекательных стратегий на PlayStation 2 в 2005 году.

Рисованные фоны сюжетных вставок и трехмерные боевые арены, напоминающие акварельные миниатюры, элегантные фигурки героев, лишённые той карикатурности, что была свойственна спрайтам Disgaea, безликие и от этого куда более чуждые, чем привычные тролли и драконы, – таким в Stella Deus предстает угасающий мир королевства Фортуна. Сюжет выстроен не на конфликте добра и зла, а на конфликте философских позиций, относительности «правильных» и «неправильных» решений. Когда все живое в Фортуне вот-вот исчезнет в клубах ядовитого тумана, на чью сторону встанет главный герой? Поддержит ли он правителя, истребившего добрую половину населения страны за отсутствие воли к жизни; или алхимиков, за чьи обещания избавить королевство от тумана, возможно, придется заплатить слишком высокую цену? А может, станет приверженцем религиозного культа, уже однажды спасавшего мир, но не сумевшего сохранить в людях желание выжить? Боевая система Stella Deus позаимствована из Hoshigami: Ruining Blue Earth. Привычное ограниченное коли-

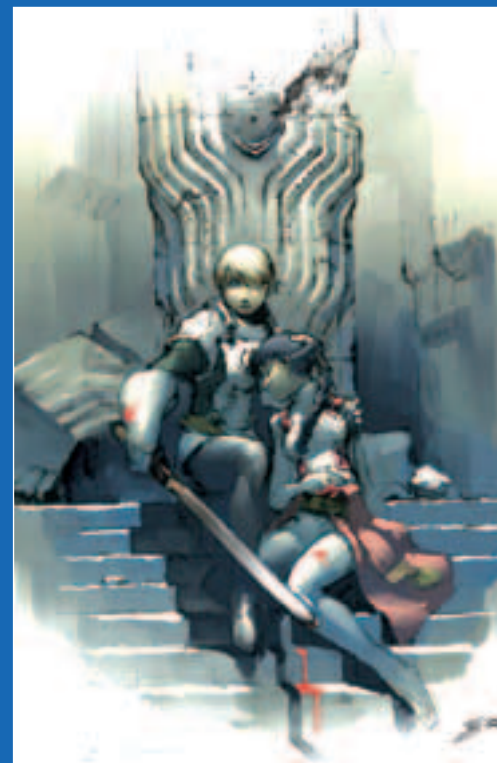
Коллаж из игровых титров

Послушный список разработчиков Stella Deus прямо-таки пестрит громкими названиями: дизайнер персонажей Наруки Фукусима (Naruki Fukushima) иллюстрировал Persona 2, композиторы Хитоси Сакамото (Hitoshi Sakamoto) и Масахару Ивата (Masaharu Iwata) работали над саундтреком Final Fantasy Tactics, режиссер видеороликов засветился в Breath of Fire V: Dragon Quarter, фоновые пейзажи взяла на себя компания Кусанаги (Kusanagi), разрабатывающая облики миров Final Fantasy. На счету автора сюжета Ре Мидзуно (Ryou Mizuno) серия романов Record of Lodoss War, добравшаяся до России только в виде аниме-экранизации.





ХОТЬ КОРОЛЕВСТВО И ФАНТЕЗИЙНОЕ, В ДИЗАЙНАХ ГЕРОЕВ БОЛЬШЕ ФУТУРИЗМА, ЧЕМ СРЕДНЕВЕКОВОЙ РОМАНТИКИ.



Боевой задор отряда буквально ослепляет врагов!

В азарте схватки персонаж не в состоянии удержать в голове все выученные навыки собственного класса и поэтому вынужден ограничиваться малым арсеналом «активированных» (то есть экипированных) навыков, как это было и в Final Fantasy Tactics. Навыки бывают боевые (техники владения оружием, магические заклинания) и влияющие на параметры бойца (повышение убойной силы атаки на 10%, улучшение защиты) – распределять по вкусу в соответствии со стратегической задачей и ролью персонажа в команде. Виртуозное владение мечом приравнивается к знанию алхимии – и спецатаки, и заклинания расходуют «очки магии». Оригинальным штрихом в Stella Deus стали EX-навыки, нацеленные на деморализацию противника. Они автоматически активируются после завершения раунда, если войско успело атаковать всех врагов в радиусе 3 квадратов.



Когда все живое в Фортуне вот-вот исчезнет в клубах ядовитого тумана, на чью сторону встанет главный герой?

ПРИ ВИДЕ МНОГОЧИСЛЕННЫХ ВРАЖЬИХ ПОЛКОВ УТЕШАЕТ ОДНО: ЗДЕСЬ НЕ НОШИБАМИ, ПЕРСОНАЖЕЙ МОЖНО ВЕРНУТЬ К ЖИЗНИ В СЛУЧАЕ ГИБЕЛИ.



чество команд, выполняемых персонажем за один раунд, сменила концепция «очков действия» (action points). Передвижения по карте и атаки расходуют определенное количество этих самых очков. Каждому участнику сражения в начале раунда присваивается 100 очков, после чего игрок или AI выбирает, на что их потратить – на марш-бросок по пересеченной местности с перспективой лишиться возможности атаковать, лихое нападение и не менее стремительное отступление или же на то, чтобы засечь в кустах. Как в Final Fantasy Tactics, здесь в сражениях накапливается опыт для приобретения новых навыков в выбранном классе. С легкостью переметнуться из мечников в алхимики не выйдет – только стать асом в

собственной профессии, благо список потенциальных рекрутов обещает быть весьма разнообразным. Не секрет, что в любой стратегической RPG герои рискуют в очередной сюжетной схватке нарваться на превосходящие их силы противника. В Stella Deus постоянная прокачка войска может стать реальностью – враги дают численностью и мастерством. Впрочем, если боевая система и впрямь отличится обещанной гибкостью, такой вызов полководческим талантам сложно не приносить. ■



ИГРОВЫМ ЖУРНАЛИСТАМ STELLA DEUS ПРИГЛЯНУЛАСЬ В ТОМ ЧИСЛЕ ИЗ-ЗА ОШЕЛОМЛЯЮЩЕГО КОЛИЧЕСТВА КРАСИВОГО АРТА.

Скорость или убойная сила?

Один из принципов Stella Deus – боец должен быть экипирован с учетом суровой правды жизни! Если раньше лучник не мог втиснуться в рыцарский доспех просто «патамушта», то теперь в качестве аргумента фигурирует собственный вес желанной кольчуги. Бону-

сы к защите прижимают персонажа к земле, вынуждая расходовать больше «очков действия» на маневры и боевые приемы. Оттягивают карманы и дополнительно экипируемые предметы (до четырех) – от амулетов до склянок с зельем.





ТАК УЖ ПОВЕЛОСЬ В НОВЫХ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙНАХ»: КУДА НИ ПЛЮНЬ, ВСЮДУ ДРОИДЫ.



ТОПКА ДРОИДОВ АТАКУЕТ ОБИ-ВАНА, ТОТ ПРОВОДИТ СМЕРТЕЛЬНОЕ КОМБО... УДАР, ЕЩЕ УДАРИ ГООООЛ!



ВОСПОЛЬЗУЙСЯ СИЛОЙ, АНАКИН!



Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМЫ:	PlayStation 2, Xbox, Game Boy Advance, PlayStation Portable, Nintendo DS
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	The Collective
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	5 мая 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.lucasarts.com/ep3>

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

Нам опять обещают «самую аутентичную джедайскую игру, какую только можно представить»!



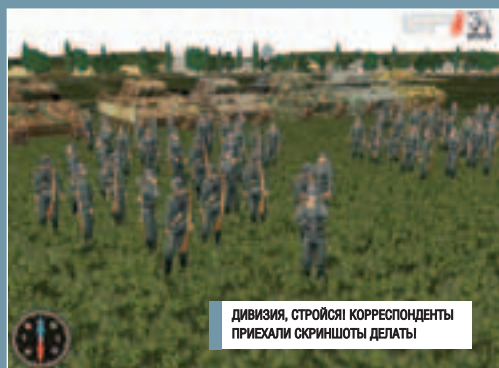
Игра, созданная по мотивам скоро выходящего в прокат третьего эпизода «Звездных войн», уже вызывает преждевременные приступы эйфории и выбросы адреналина. Оснащенная прекрасным графическим движком (ах, эта лицевая анимация!), Star Wars Episode III: Revenge of the Sith представляет собой серьезный, обстоятельный экшн по мотивам дорогого блокбастера – не хуже, чем любой hack'n'slash по кинотрилогии The Lord of the Rings. Судите сами: нам придется наблюдать за приключениями двух джедаев, Оби-Вана Кеноби и Анакина Скайуокера, и нескольких еще не объявленных персонажей. Будучи полными противоположностями, главные герои могут пользоваться своими уникальными движениями, ударами и комбо. Не стоит забывать и о Силе, коей преисполнены наши герои. Играя за Оби-Вана, геймер получает доступ к светлой стороне силы: у него появляется возможность лечиться и исцелять друзей, пользоваться телекинезом и влиять на неокрепшие умы врагов

и некоторых NPC. Дарт Вей... простите, Анакин Скайуокер обладает способностями поинтереснее. Будучи приверженцем темной стороны силы, господин Скайуокер швыряет врагов налево и направо, силой мысли заставляет людей ежиться от страха и совершает еще много нехороших вещей. Кроме того, для более тщательной зачистки территории Анакин использует бластеры, встроенные в механические пальцы. При попадании в супостата зарядом от такой мини-пушки, игра красиво покажет, как сквозь тело проходит заряд. Информации про Star Wars Episode III: Revenge of the Sith ужасно мало, но первые прогнозы нетрудно сделать уже сейчас. Игра послужит достойным дополнением к кинофильму – герои побывают не только на четырех планетах из нового фильма, но и в нескольких новых мирах вселенной «Звездных войн». Возможность поиграть за темного Анакина сама по себе бесценна, а шанс познакомиться с третьим эпизодом за пару недель до премьеры бесценен вдвойне. ■

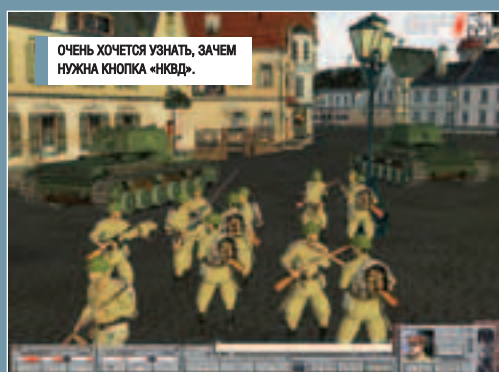
Гори, световая сабля!

Для создания аутентичной атмосферы авторы игры пригласили настоящего хореографа, чтобы тот занялся постановкой поединков на световых мечах. Ник Джиллард (Nick Gillard) – человек, работавший с Лукасом еще с первых «Звездных войн», – был назначен руководителем трех студий, занимавшихся данным аспектом игры. Но и этого ему показалось мало. Для достижения максимального эффекта Ник решил не только подробно рассказать обо всех атаках, но и собственноручно продемонстрировать несколько эффектных приемчиков. Разработчики признаются, что «именно эта работа открыла им глаза на фехтование и заставила пересмотреть старый вариант боевой системы». Что ж, похвально.





ДИВИЗИЯ, СТРОИТСЯ КОРРЕСПОНДЕНТЫ ПРИЕХАЛИ СКРИНШОТЫ ДЕЛАТЬ



ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ УЗНАТЬ, ЗАЧЕМ НУЖНА КНОПКА «НКВД».



ЛУЧШЕ ВСЕГО АВТОРАМ ИГРЫ УДАЛИСЬ ТАНКИ. СОВСЕМ КАК НАСТОЯЩИЕ.



Комбат (Officers)



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК:	3AGames
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2005 года

«ТИГРЫ», – ПОЖАЛУЙ, САМЫЕ УЗНАВАЕМЫЕ ФАШИСТСКИЕ ТАНКИ.

■ ОНЛАЙН:
<http://www.kombat-game.ru>

«Офицеры, офицеры, ваше сердце под прицелом. За Россию и свободу до конца...»



Вторая мировая война разобрана учеными мужами по косточкам. Посвященные ей монографии исчисляются сотнями тысяч. Однако на вопрос, кто виноват в том крошечном аду, что длился шесть лет кряду, существует несколько ответов. Что уж говорить о взглядах на альтернативу в те или иные моменты боевых действий. Была ли возможность завершить войну раньше? Мог ли кто-то изменить ход истории? «Комбат» предлагает нам самим ответить на эти вопросы.

А ЧТО, ЕСЛИ...

В начале сюжетной кампании мы оказываемся на предельно достоверной линии фронта. Разработчики с достойным уважением тщанием воспроизвели дислокацию войск. Однако развитие событий напрямую связано с деятельностью игрока. Выступив в роли полководца немецких, советских или союзных (США, Великобритания) армий, вы можете переписать историю. Если верить разработчикам, то даже провал того или иного задания не завершится «гейм-овером». И, напротив, успех, так или

иначе, скажется на дальнейших событиях. Чтобы воплотить наполеоновские планы в жизнь, разработчики соорудили «двухголовый» AI. Один виртуальный командир занимается стратегией, корпит над картами и управляет целыми дивизиями. Другой незримо присутствует в бою: дает указания танкам, тербит заснувшую пехоту. Игроку приходится труднее. Доподлинно известно, что большинство наших читателей и потенциальных игроков в «Комбат» являются счастливыми обладателями лишь одной головы. А задачки им придется решать те же самые: от координации деятельности взвода в бою до решения задач снабжения. Успех всех операций зависит не только от тактического гения комбата, но и от наличия у солдат боеприпасов и продовольствия. «Комбат» выбивается за рамки традиционной RTS о Второй мировой. Сами разработчики именуют свое детище не иначе, как «уникальным симулятором военных действий». И, пожалуй, небезосновательно. В проекте гармонично переплетаются стратегия, тактика и даже ролевая игра! ■

Плох тот солдат, который не мечтает стать генералом

В «Комбате» на наши плечи свалится целый вагон и маленькая тележка тактико-стратегических забот. И врага с возвышенности выбей, и тушенку свиную в полк завези... Тут не заскучаешь. Однако до обремененного ответственностью генерала нужно еще дослужиться. Начинать придется с командира небольшого взвода, простого исполнителя приказов. Главгерой – не безликая эфемерная сущность. Сделанный из плоти и крови (читай, из полигонов и текстур), он присутствует на поле брани и принимает участие в сражении, совершенствует личные навыки и моральные характеристики. И поднимается по карьерной лестнице, разумеется!





А ВАМ ГЛАБО?!



РАДИ ЭТОГО L.A. RUSH СТОИТ ЖДАТЬ. ВОТ И ЖДЕМ.



ИГРА ОЩУТИМО КРАСИВЕЕ, ЧЕМ ПРЕДЫДУЩИЕ ПРОЕКТЫ СЕРИИ RUSH.



Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Midway
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
	http://www.midway.com

L.A. Rush

О влиянии дорожно-криминальной стилистики на развитие гоночной тематики в игровой индустрии.



На «Дне геймера», который был проведен Midway в Лас-Вегасе в середине февраля, собравшимся журналистам показывали L.A. Rush – идейную последовательницу San Francisco Rush, вышедшей в 1996 году. К гектолитрам адреналина, ежесекундно впрыскиваемым игроку при соревновании в SF Rush, и невероятным прыжкам на автомобилях Midway собирается добавить множество лицензированных машин, продуманную систему повреждений и возможность проломить легендарную надпись Hollywood в Лос-Анджелесе. Являясь по сути автомобильным боевиком, L.A. Rush по духу ближе к San Andreas и True Crime, чем к SRS или Juiced. И это даже несмотря на то, что всю игру мы проведем в машине, которую нужно холить и лелеять. Запчасти придется покупать в специальных магазинах; самые редкие навороты можно достать, лишь выполнив сложные необязательные задания. Продюсеры по какому-то вселенскому недоразумению называют гордым словом «сюжет» повинность обкатать пол-

сотни неповторимых трасс, проложенных в Hollywood, Santa Monica, South Bay, South Central и Downtown, выполняя всевозможные задания (обычная гонка с местным авторитетом, гонка с последующим уничтожением соперника, гонка с массовым дестроем на время – все очень весело и забавно). У нашего протезе в один прекрасный день украли тридцать (!) автомобилей. Теперь он всю игру будет ездить по городу и, так сказать, собирать их все – разыскивать и отбирать. Кое-где для этого придется всего лишь победить владельца машины в честной и не очень гонке, а где-то просто необходимо раскурочить его авто. По мере прохождения игры, у героя станет больше связей и повысится уважение к нему со стороны криминальных элементов города – влияние San Andreas. А влияние True Crime – формально «хороший» герой, в действительности не чурающийся совершать на своем авто препоганейшие вещи (а как еще назвать варварское обращение с надписью Hollywood?). ■

МЫ ТЕБЯ, КОЗЛА, ВЕЗДЕ ДОСТАНЕМ!

В L.A. Rush практикуется «уникальная система глобального позиционирования». Не пугайтесь, подобное мы уже тысячу раз видели в GTA, NFSU и Midnight Club. Это означает, что существует мини-карта, на которой отмечено расположение всех важных объектов, будь то магазин, место проведения гонок, дом вашего работодателя или вход в потайной переулок, открытый вами позавчера. При выборе на карте одного из них, система автоматически рассчитает кратчайший маршрут до него и стрелочками нарисует, куда ехать. Задача для лентяев? Не скажите, ведь эту систему тоже придется улучшать (читай, тратить деньги), иначе не видать вам победы, как своих ушей.



1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ

МУЛЬТИМЕДИА

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

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

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

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



arise



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2004 Компания «ARISE». Все права защищены.

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

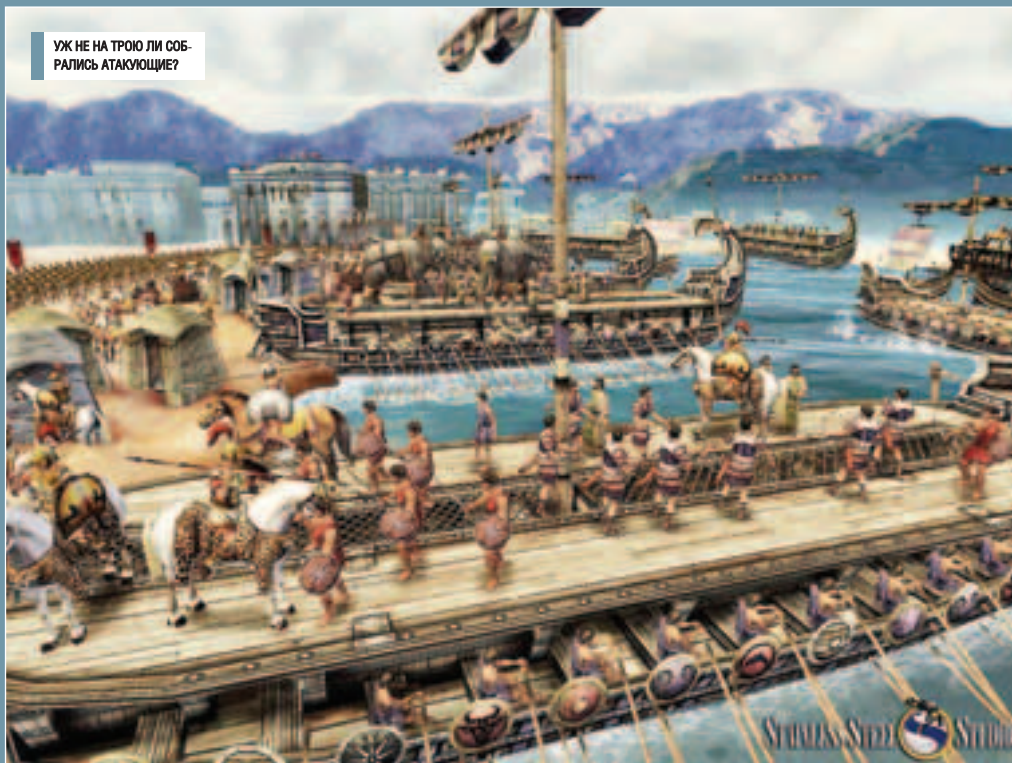
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.



МНОГИЕ ЗДАНИЯ И УКРЕПЛЕНИЯ МОЖНО БУДЕТ РАЗРУШИТЬ ВО ВРЕМЯ ШТУРМА.



ГРАФИЧЕСКИ ИГРА ПРЕВОСХОДИТ ВСЕ ПОДОБНЫЕ RTS ИЗ НЫНЕ СУЩЕСТВУЮЩИХ.



УЖ НЕ НА ТРОЮ ЛИ СОБРАЛИСЬ АТАКУЮЩИЕ?



Rise & Fall: Civilizations at War

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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Stainless Steel Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	

<http://www.stainlesssteelstudios.com>

Тотальная война для Рима не закончилась. Лучшее, конечно, впереди!

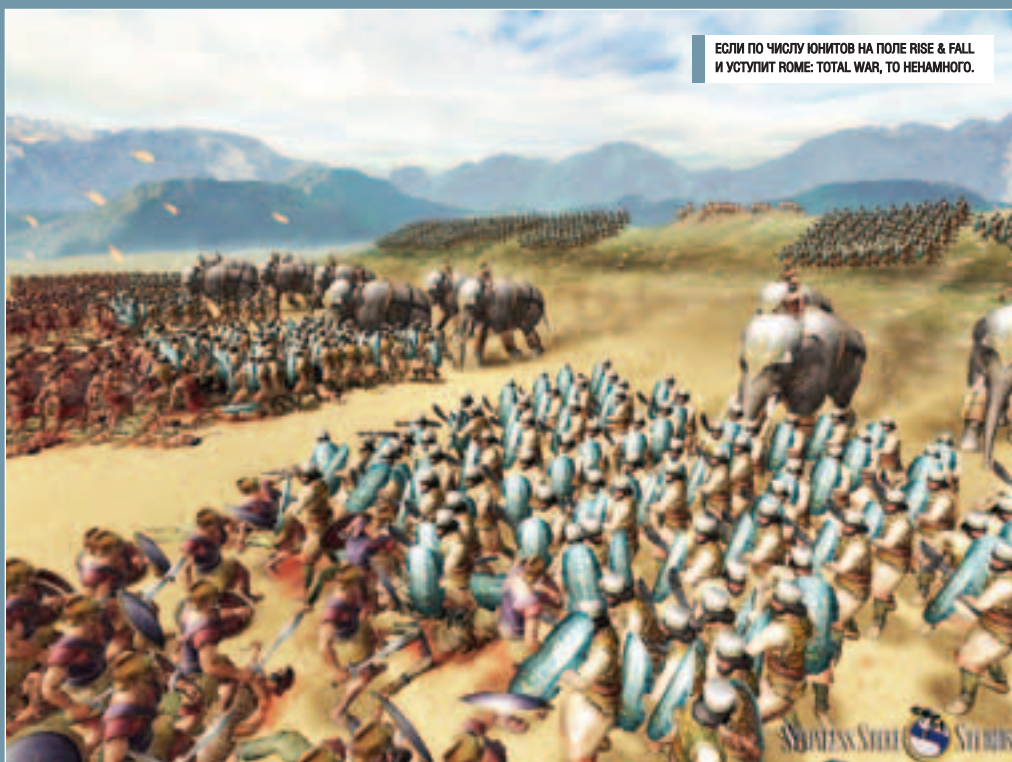


Подражание и клонирование в жанре стратегий не искоренить. Всегда будут игры, которые двигают индустрию вперед, и игры обычные, средненькие, массовка. Rise & Fall: Civilizations at War только на первый взгляд кажется скучной исторической стратегией: те же побоища античных армий, что и в Rome: Total War, только чуть красивее и грандиознее. Но это только на первый взгляд. Rise & Fall: Civilizations at War развернет перед нами военную историю величайших держав прошлого. Игрок сможет лично возглавить армии Египта, Рима, Греции и Персии. Также в конфликтах будут задействованы Вавилон, Ассирия, Карфаген и галльские племена. Пассаж про «лично возглавить» здесь не для красного словца. Вместо знакомой по серии Total War системы генералов авторы предлагают нам институт героев. Доподлинно известно, что Клеопатра украсит своим присутствием египетское войско, Александр Великий поведет в атаку греков, Саргон вселит мужество в серд-

ца персов, ну а римское воинство традиционно будет форсировать Рубикон под предводительством Гая Юлия Цезаря. Всего обещано восемь гениальных полководцев, каждый из которых вы сможете руководить собственноручно. Stainless Steel намерена открыть новый пласт в геймплее «Total War-подобных» игр. В самый разгар сражения игрок волен вселиться в героя и устроить кровавую потасовку в духе экшенов от третьего лица. Рубите негодяев в капусту, осыпайте супостатов стрелами – одним словом, служите соратникам наглядным примером. На полях античных сражений мы встретим около восьмидесяти видов юнитов: от пращников и мечников до боевых слонов и осадной техники. Пока не ясно, какое количество бойцов сможет болезненно обрабатывать на экране графический движок Titan 2.0. Однако скриншоты и видеоролик в один голос убеждают, что мало не покажется, особенно если учесть потрясающую анимацию и детализацию каждого солдата.



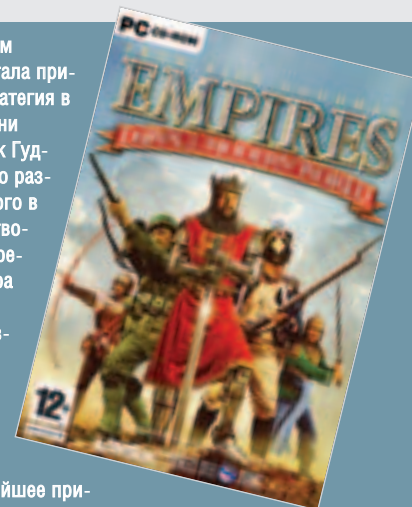
◆ НЕ В КАЖДОЙ ИСТОРИЧЕСКОЙ RTS УВИДИШЬ ТАКИХ ДЕВУШЕК. СДАЕТСЯ МНЕ, ЭТО – КЛЕОПАТРА.



ЕСЛИ ПО ЧИСЛУ ЮНИТОВ НА ПОЛЕ RISE & FALL И УСТУПИТ ROME: TOTAL WAR, ТО НЕМАМНОГО.

Stainless Steel: долой эволюцию!

Первым проектом Stainless Steel стала примечательная стратегия в реальном времени Empire Earth. Рик Гудман стырил идею развития из прошлого в будущее, заимствованную в свое время у Сиды Мейера (Sid Meier) и его Civilization, и совместил ее с динамикой современной трехмерной RTS. Получилось неплохо. Дальнейшее применение эволюционной концепции получила в стратегии Empires: Dawn of the Modern World. Разработчики отсекали эфемерное будущее, ограничив историю Второй мировой войной. Игра, вроде бы и красивая, и динамичная, показала: идея себя исчерпала, нужно что-то менять. И Stainless Steel не проморгала момент. Ведь что есть Rise & Fall, если не глобальная перемена к лучшему?



Морской бой в античном мире

Главным приемом водных сражений времен Цезаря и Александра Великого являлся таран. Делить судно на секции водонепроницаемыми переборками тогда не умели, поэтому полученная в результате таранного удара пробоина почти всегда оказывалась для корабля смертельной. Основу греческого и римского флотов составляли биремы и триеры, двух- и трехпалубные суда соответственно. Помимо гребцов каждый корабль нес небольшой «взвод» охраны на случай абордажа. В рукопашной нередко принимали участие и гребцы верхних палуб. Кстати, все моряки принадлежали исключительно к классу свободных граждан. Рабов на военных кораблях ни греки, ни римляне не использовали. Во-первых, из соображений безопасности. Во-вторых, в силу непрофессионализма невольников. Синхронизировать работу нескольких рядов весел могли лишь опытные, профессиональные гребцы.



Рубите негодяев в капусту, осыпайте супостатов стрелами – одним словом, служите наглядным примером соратникам.

ТОПЛА ЗАТОПТАЛА СЛОНЫ!



Особое внимание, нехарактерное для игр серии Total War, Rise & Fall: Civilizations at War уделяет батальям на море. Во времена расцвета представленных в игре государств морским путем перебрасывались огромные силы, и нам с вами предстоит руководить этими десятными операциями. Примечательно, что размеры судов относительно размеров пехоты и техники выдержаны абсолютно верно. Если греческая триера вмещает сто двадцать солдат и два десятка матросов (не считая гребцов), то каждого из них вы разглядите на палубе. Да и не только на палубе. Во время боя многие оказываются в прозрачной воде. Поскольку пушек с пулеметами ни у греков, ни у рим-

лян тогда не водилось, главные элементы морского боя – таран и абордаж. Конечно, во время маневрирования судов смертоносный диалог между собой будут вести лучники враждующих сторон. На сегодняшний день мы знакомы лишь с батальной стороной многообещающего чада Stainless Steel. Но, если верить Рикку Гудману (Rick Goodman), главному дизайнеру всех проектов студии, одними битвами Rise & Fall: Civilizations at War не ограничится. Будет вам и экономика, и дипломатия. Не исключено, что в стратегической части Stainless Steel готовит какой-то сюрприз, призванный еще более развести игру с пресловутой Rome: Total War. Время покажет. ■

Как там, на «гражданке»?

Ни Цезарь, ни, тем более, Клеопатра не посвящали себя исключительно войне. Их целью было процветание родных государств. Так что в сфе-

ре нашей деятельности окажутся не только слоны с катапультами, но и куда более мирные персонажи. Для всестороннего развития государ-

ства нам придется нанять талантливых ремесленников, скульпторов, писателей, философов. А чтобы еще неокрепшей империи не перекрыла

кислород внезапная война, понадобятся тонкие дипломатические переговоры. От некоторых агрессоров можно откупиться.



Одного взгляда на скриншоты достаточно, чтобы привести любителя стратегий в благоговейный трепет. Да, ParaWorld – одна из самых красивых RTS среди всех, что находятся в разработке...

THE REGIMENT

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2
■ ЖАНР:	tactical shooter
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Kuju
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	2005 год
■ ОНЛАЙН:	http://www.konami-regiment.com



СКРИНШОТЫ ПОКА НЕ ПОРАЖАЮТ ВООБРАЖЕНИЕ, ДА И СПЕЦНАЗОВЦЫ ПОХОЖИ НА БОМЖЕВАТЫХ ТЕРРОРИСТОВ-НЕУДАЧНИКОВ.



Борются с мировым злом становится раз от раза все скучнее. Команда господина Тома Клэнси (Tom Clancy) стахановскими темпами выбрасывает на рынок все новые и новые игры, сворачивая понемногу на кривую дорожку «мясных» FPS. Неудивительно, что европейские разработчики позарились на лавры Red Storm и решили осчастливить мир тактическим шутером по-английски. Настораживает только то, что акцент делается именно на национальности игры. Возможность покомандовать легендарным SAS, побывать на знаменитом полигоне Killing House – это все, конечно, умопомрачительно. Нам обещают даже, что разработчиков будут консультировать настоящие спец-

назовцы, которые расскажут всю правду о том, как проводились самые известные операции в истории. Но вот о тактике авторы почему-то старательно умалчивают. Впрочем, раз уж девелоперы решили выпустить игру на консолях и придумали отказаться от тактического планирования, заменив его приказами в реальном времени, – тут лучше молчать, чем говорить. О клятвенных заверениях в непревзойденности искусственного интеллекта и невероятном реализме я, с вашего позволения, распространяться не буду. А вот расширенное управление напарниками, графика на движке Unreal Engine и возможности физического движка Karma действительно вселяют надежду. А ну как получится что интересное? ■

Илья «GM» Вайнер

iv@gameland.ru

PARAWORLD

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sunflowers Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	SEK
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.sunflowers.de/english/games/paraworld.php



МЕХАНИЗИРОВАННАЯ РОТА ЮРСКОГО ПЕРИОДА ГОТОВИТСЯ К НАСТУПЛЕНИЮ. РАЗВЕ ТАНКИ СРАВНЯТСЯ С ЭТИМИ ГРАЦИОЗНЫМИ ИСПОЛНИЦАМИ?



Так уж нынче повелось, что классические стратегии бывают либо очень серьезными и вдумчивыми, либо очень забавными и ненавязчивыми. Но в ближайшее время эта традиция, возможно, будет нарушена. По крайней мере, пламенные речи авторов о насыщенности геймплея не уместятся и в две такие колонки, а скриншоты говорят сами за себя. Израненных животных становится даже жалко, ведь это вам не бронетранспортеры... Одного взгляда на скриншоты достаточно, чтобы привести любого любителя стратегий в благоговейный трепет. Да, ParaWorld – одна из самых красивых RTS среди всех, что находятся в разработке. Впрочем, сказочный мир

прирученных людьми динозавров и неопишуемой красоты пейзажей (в пяти разных климатических зонах) в точности следует заветам классических стратегий. Три одиночные кампании за различные расы, каждая со своим героем во главе, несколько режимов сетевой игры на двадцати картах и, конечно же, более сорока видов доисторических монстров. И, пускай разработчики об этом молчат, словно воды в рот набрали, на картинках видны настоящие города, которыми нам и предстоит застроить этот затерянный мир. Остается только гадать, что за «революционная модель» менеджмента нас ожидает, но разведение динозавров – дело и без того увлекательное. А с такой графикой – увлекательное вдвойне. Или даже втройне. ■

Илья «GM» Вайнер

iv@gameland.ru



Grandia III

Пока что нормальных скриншотов нового творения GameArts не имеется. Square Enix анонсировала игру в японской прессе, и пока неясно, появится ли ее демо-версия на нынешней Е3. С другой стороны, на родине она поступит в продажу уже в конце лета.



Pac-Man World 3

Namco из кожи вон лезет, пытаясь сделать успешный платформер про желтого колобка. Пока без особого успеха – мало кто слышал о первых двух частях игры. Сиквел появится в продаже осенью (в США), а сам Пэк-Мэн наконец подружится с синюшными привидениями.

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Relic
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года

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



РАЗРАБОТЧИКИ ОЧЕНЬ ЛЮБЯТ ТАНКИ. НА КАЖДОМ СКРИНШОТЕ ИЗ WINTER ASSAULT – ТАНКИ.

Прошлый год на классические RTS оказался скуп. Тон задавали масштабные и зрелищные стратегии с нестандартной моделью развития. Наиболее ярким их представителем стал Warhammer 40,000: Dawn of War. Творение Relic полагалось на качественный мультиплеер, в то время как однопользовательская кампания присутствовала в игре исключительно для галочки. Исправить допущенную оплошность разработчики намереваются уже в этом году, выпустив в свет полноценное дополнение. Сюжет Winter Assault поведает о событиях, последовавших за пробуждением злобного демона. На страже императора, помимо горячо любимых Space Marines, станут отряды Imperial Guard. В одной из миссий оригинальной кампании нам уже предоставлял-

ся шанс покомандовать группой этих вояк, делающих ставку прежде всего на численное превосходство и лишь затем на индивидуальную мощь. Новые имперские танки и бронемшины более всего напоминают реально существующую военную технику. Учитывая тот факт, что до релиза игры времени еще предостаточно, авторы делятся информацией неохотно. Заполонившие форумы фанаты требуют от разработчиков более качественной проработки уровней и сюжета. Напомним, что большинство миссий Dawn of War представляло собой незамысловатый лабиринт, напичканный вооруженными супостатами по самое «не балуй». Хочется надеяться, что авторы Winter Assault последуют примеру Blizzard, чей Frozen Throne оставил оригинальный Warcraft III: Reign of Chaos далеко позади. ■

Михаил «Wish» Бузенков

buzenkov@gameland.ru

AMERICA'S ARMY: RISE OF A SOLDIER

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Secret Level
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ДАТА ВЫХОДА:	лето 2005 года (США)

■ ОНЛАЙН: <http://www.ubisoft.com>



ФЛЯГИ И ПОЯСА «ЗАЩИТНОГО» ОКРАСА НА БЕЛЫХ МАСККАЛАТАХ СМОТРЯТСЯ БОЛЕЕ ЧЕМ ЗАБАВНО.

Голопом по Европам: Rise of a Soldier – порт компьютерной America's Army от Ubisoft. Основной упор делается на многопользовательский режим – в сети могут схлестнуться до 16 (!) противников, причем как на PS2, так и на приспособленном для такого вида развлечения Xbox. О мультиплеере все, переходим к одиноким кампаниям, которая в PC-версии отсутствует. Здесь сведений побольше. Создаваемая при поддержке и содействии армии США, Rise of a Soldier предложит игроку неимоверно приближенный к реальности опыт службы в армии. Геймер начнет исполнять свой гражданский долг в качестве рядового, а затем, постепенно поднимаясь по служебной лестнице, его альтер эго сможет занять место коман-

дира элитного спецподразделения. В игре отсутствует предопределенный разработчиками путь развития героя – мы сможем сфокусироваться на одной специальности (гранатер, например) или же расплыть усилия, учась всему и понемногу. Проходя сквозь военные операции, наш протез сможет накапливать опыт и улучшать свои боевые навыки. Этот факт особенно интересен, если учитывать, что персонажа мы создаем сами, с нуля. Разработчики робко оговариваются, что «для успешного выполнения поставленной задачи придется не только надеяться на свою ловкость и меткость (хотя и на них тоже), но и тщательно планировать операцию, продумывать оптимальное взаимодействие всех членов команды, а затем воплощать это на поле боя». ■

Алексей «Vercetty» Руссол

vercetty@playmasters.ru

К TOCA Race Driver 3 применима всего одна фраза: «И целого мира мало». 35 видов автомобильных состязаний, более 50 лицензированных трасс, до 16 игроков в режиме онлайн...

TOTAL OVERDOSE

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCI
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Deadline Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.totaloverdose.com



НУ, КОМУ ТУТ ЕЩЕ МОЯ ФУТБОЛКА НЕ НРАВИТСЯ?



Пока в стольном Киеве команда Deep Shadows не покладая рук трудится над «Хепус: Точка Кипения», почетное звание «GTA в Южной Америке» собирается умыкнуть другой претендент. В Total Overdose студия Deadline Games пытается совместить безбашенный драйв GTA с кактусами, наркотиками и реками текилы.

Действие игры разворачивается в наши дни, однако история уходит корнями в 1989 год. Именно тогда Эрнесто Краз сгинул в мексиканских джунглях, так и не добравшись до спасительного самолета. Годы спустя его мужественные отпрыски, Том и Рамиро, решают-таки выяснить, что же произошло с отцом. А заодно сгонять в Мексику, примерить сомбреро, приналечь на

текилу и снять «свидетельские показания» с местных красавиц. Правда, незадолго до поездки Томми, доигравшись с ручной гранатой, загремел в больницу. Следовательно, Рамиро отправляется на фиесту без брата. А мы – вслед за ним. По словам самих создателей, в Total Overdose мы будем «бить машины, отстреливать плохих парней, драться на улицах, зажигать с девчонками, отстреливать еще больше плохих парней и пить текилу!». Вообще-то, ехать в Мексику ради такой культурной программы необязательно. Меняем текилу на водку, а все остальное в России найдется. Но если вы неравнодушны к мулаткам и наркомафии, быстрой езде и горячему ветру, – Total Overdose радушно вас примет. ■

Роман «ShaD» Епишин

shad@gameland.ru

TOCA RACE DRIVER 2006

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Codemasters
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Codemasters
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.codemasters.co.uk/games/?gameid=1731



В ИГРЕ БУДУТ ПРЕДСТАВЛЕНЫ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ЛИЦЕНЗИРОВАННЫЕ МАШИНЫ.



Вторая часть этой игры ставила под вопрос высказывание Козьмы Пруtkова о том, что нельзя объять необъятное, а к находящейся в разработке TOCA Race Driver 3 применима всего одна фраза: «И целого мира мало». Тридцать пять видов автомобильных состязаний, более пятидесяти лицензированных трасс (в общей сложности – более ста вариаций), до шестнадцати игроков в режиме онлайн... И это только начало.

Разработчики обещают максимально разнообразить геймплей: вдвое увеличится объем игры, усложнятся правила гонок – они станут еще более реалистичными. В частности, будет введена система ограничений, действующих на трассе, появятся штрафы. Можно будет также участ-

воваться в тренировочных заездах и квалификации. Игра подойдет как любителям бешеных скоростей, так и асам автосимов. Для последних предусмотрен новый режим карьеры Pro. В нем вы выбираете одну из гоночных дисциплин и участвуете только в связанных с ней заездах. Это могут быть гонки на внедорожниках, раллийных или старинных автомобилях, болидах класса open wheel (тип гоночных машин, у которых, как ясно из названия, колеса вынесены за габариты кузова) и так далее. Скажем, в этом режиме вам придется пройти путь от заездов на картах до членства в команде «Формулы-1» Williams BMW. Физика станет еще более убедительной – разработчики обещают учесть даже то, как дорожная пыль влияет на охлаждение мотора. ■

Mushroom Cat

mushroomcat@gameland.ru



Tales of Legendia

Японская версия долгожданного продолжения сериала Tales of для PlayStation 2 выйдет уже в этом году. Модели всех персонажей станут трехмерными, но боевая система изменится не сильно: битвы будут проходить, как и раньше, в одной плоскости.

NANOSTRAY

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	shooter
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Majesco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Shin'en
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	июль 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.nanostray.com>



НИЖНИЙ ЭКРАН ОЧЕНЬ ПОХОЖ НА ПРИБОРНУЮ ДОСКУ. АУТЕНТИЧНО!

Все мы помним старые-добрые скролл-шутеры начала девяностых, в которых маленький истребитель уничтожал врагов всевозможными видами оружия. Аддиктивность геймплея и умеренная сложность не давали геймерам оторваться от игры. Постепенно мода на этот жанр стала угасать, а затем и вовсе сошла на нет. Радует то, что сейчас скролл-шутеры возрождаются на мобильных телефонах и новых портативных системах.

Первое, что бросается в глаза при знакомстве с Nanostray, – это потрясающая графика. Неизвестно, как разработчикам удалось создать такую яркую, насыщенную спецэффектами картинку, да еще и заставить ее работать на шестидесяти кадрах в секунду. Потом замечаешь и хорошо знакомый геймплей, с превеликими оговорками перенесенный из хитов прошлого. Nanostray – представитель старой школы. Если бы не второй экран, можно было бы с легкостью представить, что она вышла в свое время на первой PlayStation. Кстати, о сенсорном экране. Он отвечает за переключение оружия на борту, да-

ет доступ к радару и позволяет изменять направление полета истребителя в гиперпространстве. С каждым уровнем можно улучшать и оружие, и сам корабль – покупать новые «крылья», более мощный двигатель, более совершенное вооружение. Вот так постепенно вы и станете главным в округе. А если кто-то сомневается – милости просим. Заливайте свои рекорды на официальный сайт – и узнайте, какое место среди лучших игроков мира вам досталось. Есть и режим кооперативного прохождения по Wi-Fi. Действие игры будет проходить на принципиально разных картах – как по построению, так и по сугубо внешнему виду: нам придется пролететь над пустынями, арктическими льдами, лесными склонами и извергающимися вулканами. Порадует и звуковое сопровождение: звуки лазерных выстрелов и гул терпящих крушение кораблей прекрасно слышен уже сейчас; с музыкальной частью все тоже гладко: присутствуют преимущественно треки в стиле техно, «которые лучше всего подходят к боевым действиям Nanostray»! Ну что ж, в добрый путь! ■

Алексей «Vercetty» Руссол

vercetty@playmasters.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.

BLACK & WHITE 2



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	god sim
■ РАЗРАБОТЧИК:	Lionhead
■ ДАТА ВЫХОДА:	2005 год

■ ОНЛАЙН:
<http://bw2.lionhead.com>

В Black & White 2 не будет поддержки многопользовательских режимов. Разработчики планируют добавить ее позже – когда выпустят add-on.



Black & White 2 это:

- свободный выбор между добром и злом
- знакомые существа – Обезьяна, Корова, Лев – и несколько новых
- богатый набор оружия для верующих: от мечей до осадных башен
- изменяющаяся погода: дожди, снега и туманы

Хочешь выиграть? Компьютер FORMOZA — играй по-настоящему!



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

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

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

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



Магазины национальной розничной сети «Волшебный мир компьютеров»: Москва: м. Авиамоторная, (095) 234-2164; м. Беляево, (095) 330-1301; м. Ленинский проспект, (095) 135-4229; м. Китай-город, (095) 728-4004; м. Академическая, (095) 124-2278; м. Домодедовская, (095) 393-4987; м. Измайловский парк, (095) 369-7544; м. Полянка, (095) 933-4997; м. ВДНХ, (095) 181-3964; м. Текстильщики, (095) 351-6432, 744-7081; м. Тушинская, (095) 491-4259; м. Шаболовская, (095) 952-3247; м. Щелковская, (095) 164-9692; **Альметьевск:** (8553) 5-38-29, 33-33-55; **Арзамас:** (83147) 3-11-17; **Архангельск:** (8182) 20-92-09; **Белогорск:** (241) 4-23-99; **Благовещенск:** (4162) 39-06-04; **Брянск:** (0832) 79-31-01; **Бугульма:** (85514) 3-33-84; **Волгоград:** (8442) 96-51-50; **Екатеринбург:** (343) 339-31-39; **Елизово:** (231) 11-18-66; **Иваново:** (0932) 41-23-75, 41-49-76, 23-67-66; **Ижевск:** (3412) 43-71-16; **Иркутск:** (3952) 20-15-08, 44-88-44; **Йошкар-Ола:** (8362) 64-00-52; **Канаш:** (233) 2-36-35; **Казань:** (8432) 92-10-55; **Кинешма:** (09331) 5-81-66; **Красноярск:** (3912) 45-88-08; **Курган:** (3522) 46-68-66; **Ленинградск:** (85573) 9-32-22; **Ливны:** (08677) 7-27-32, 3-12-09; **Минск:** (+37517) 253-57-86; **Мирный:** (81834) 5-01-33; **Набережные Челны:** (8552) 35-25-29; **Нефтекамск:** (34713) 1-51-51; **Нижекамск:** (88555) 43-98-83; **Нижний Новгород:** (8312) 44-20-94; **Нягань:** (34672) 6-55-77; **Омск:** (3812) 31-62-25; **Орел:** (0862) 75-11-83; **Оренбург:** (3532) 65-11-92, 64-58-00, 64-54-92, 65-50-35; **Петропавловск-Камчатский:** (41522) 3-05-78; **Пенза:** (8412) 59-50-61; **Пермь:** (3422) 44-19-45; **Плесецк:** (81832) 2-12-54; **Псков:** (8112) 72-44-45, 16-29-03; **Рязань:** (0912) 44-17-82, 98-46-31; **Самара:** (8462) 600-600; **Смоленск:** (0812) 64-33-74, 65-86-68; **Тверь:** (0822) 50-07-57; **Тольятти:** (8482) 50-29-50, 22-09-51; **Тула:** (0872) 30-76-30; **Тюмень:** ул. Луначарского, 18; **Улан-Удэ:** (3012) 44-28-78; **Ульяновск:** (8422) 34-42-23; **Чебоксары:** (8352) 20-11-69; **Челябинск:** (3512) 65-61-44; **Ярославль:** (0852) 47-71-30

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



© 2003 Advanced Micro Devices, Inc. Все права защищены. AMD, логотип AMD в виде стрелки, AMD Athlon и их сочетания являются товарными знаками корпорации Advanced Micro Devices, Inc.

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

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

FORMOZA™
если вы думаете о будущем

ГАЛЕРЕЯ

JUICED



■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР: racing
■ РАЗРАБОТЧИК: Juice Games
■ ДАТА ВЫХОДА: май 2005 года

■ ОНЛАЙН:

<http://thq.com/game.asp?1144>

Готовую версию Juiced мы видели еще в прошлом году. В последний момент релиз задержали, а игру отправили на доработку. Теперь ее не узнать: гадкий утенок превратился в прекрасного лебедя.



CODED ARMS



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
■ ЖАНР: FPS
■ РАЗРАБОТЧИК: Konami
■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2005 года

■ ОНЛАЙН:

<http://www.konami.com>

Первый шутер для PSP будет поддерживать беспроводной мультиплеер на четырех игроков. Игра появится в продаже осенью.



WORMS 4: MAYHEM

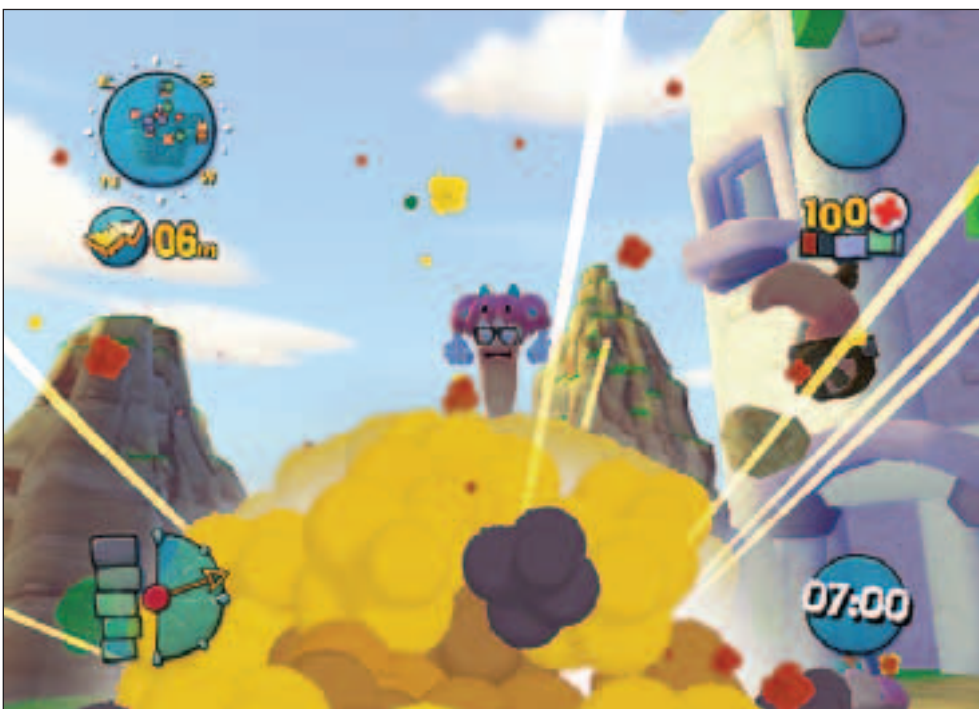


■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР: TBS
■ РАЗРАБОТЧИК: Team 17
■ ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН:

<http://www.codemasters.co.uk/worms>

Сериалу Worms стукнуло десять лет, и разработчики собираются с размахом отметить юбилей. Карты снова станут полностью разрушаемыми!



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых продаж
и условий работы
в связи с 1С:Мультимедиа
обращайтесь в фирму 1С:
125080, Москва, в/ч 04,
ул. Селезневская, 31
Тел.: (095) 737-92-97
Факс: (095) 921-44-27
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

ВЛАСТИТЕЛИ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ



© 2004 Monte Cristo Games. Все права защищены. Monte Cristo и логотип Monte Cristo являются зарегистрированными торговыми марками Monte Cristo Multimedia. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2004 Nikita. Все права защищены.
© 2004 ЗАО 1С. Все права защищены.

ГАЛЕРЕЯ

GOD OF WAR



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ РАЗРАБОТЧИК:	SCEA
■ ДАТА ВЫХОДА:	июнь 2005 года (Европа)

■ ОНЛАЙН:

<http://www.us.playstation.com/ogs.aspx?id=SCUS-97399>

Американская версия игры собрала сотни восторженных отзывов, а европейский релиз состоится только в июне. Ждем не дождемся. Средний рейтинг по данным GameRankings.com – 95.6%.



MEDIEVIL RESURRECTION



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	action
■ РАЗРАБОТЧИК:	SCEE
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

■ ОНЛАЙН:

<http://www.scee.com>

Сэру Дену не везло при жизни. Он бесславно погиб, но и после смерти не оставит злого волшебника Зарока в покое.



24: THE GAME



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	adventure
■ РАЗРАБОТЧИК:	SCEE
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН:

<http://www.scee.com>

Игра по мотивам популярного телесериала 24 (об американском спецотделе по борьбе с терроризмом) сочетает в себе погони на автомобилях, пешеходные уровни и сцены допроса подозреваемых.



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** >>



Откусывая от ядерного гриба

Исторический очерк о серии

FALLOUT

Помню, будучи еще узником детского сада строгого режима в ныне несуществующем Советском Союзе, я всерьез боялся того, что злой президент Америки Рональд Рейган сбросит на нас свою ядерную бомбу, превратив меня в уродливую тень на кирпичной стене. От страха я не спал ночами, плакал, и даже собирался лично отговорить Рейгана, написав ему письмо. Тогда я даже

не подозревал, что многие взрослые дядьки из Соединенных Штатов точно так же каждый вечер ждали, что им на головы свалится русская баллистическая ракета, и даже уже начали писать руководства по выживанию в мире после атомной войны. Пожалуй, лучшее, что получил мир от гонки вооружений — это серия игр Fallout. Поста-дерная постмодернистская ретрофутуристи-

ческая история стала радиоактивным оазисом, в котором любители ролевого жанра смогли передохнуть (ставьте ударение, где хотите) после своих блужданий в цветущей долине волшебносредневековых RPG. Но, разумеется, оазисов не бывает без пустыни. Wasteland, «пустыня» — так называлась игра, которую небезосновательно считают предшественником Fallout.

WASTELAND

(INTERPLAY, 1987)

Игра Wasteland вышла в 1987 году на компьютере Apple II, а в 1988 — на Commodore 64 и IBM PC. Одним из ее создателей был Брайан Фарго (Brian Fargo), основатель Interplay. Сюжет Wasteland рассказывал о похождениях Пустынных рейнджеров, самозванных блюстителей порядка на просторах выжженной русскими ракетами Америки. Персонажи Wasteland обладали несколькими параметрами: силой (ST), умом (IQ), удачей (LK), скоростью (SP), ловкостью (AGL), точностью (DEX) и

обаянием (CHR). Кроме того, игрок мог выбрать им национальность из пяти возможных: американец, русский, мексиканец, индеец или китаец. К сожалению, раса ни на что не влияла, даже на внешний вид персонажа. Вероятно, эта опция досталась игре по наследству от фэнтези-ролевушек (предыдущим проектом Фарго была The Bard's Tale). В зависимости от уровня интеллекта персонажи обучались некоторым из 27 навыков, среди которых, помимо взлома, скрытого перемещения,



FOUNTAIN OF DREAMS (ELECTRONIC ARTS, 1990)

В 1990 году вышла игра Fountain of Dreams, неофициальный сиквел Wasteland, сделанная на том же движке. По сюжету игры, после ядерной бомбардировки штат Флорида оторвался от американского континента и стал самостоятельным островом. Герои игры отправляются на поиски средства, способного прекратить вызванные радиацией мутации островитян. Игра разрабатывалась без участия авторов Wasteland и была принята довольно холодно — отчасти из-за своей малой продолжительности, отчасти из-за более легкомысленного подхода к теме и игровому процессу.



приемов рукопашного боя, обращения с оружием разных видов и различных акробатических умений, были такие, как «азартные игры», «бюрократия», «криптография» и «металлургия». Некоторые дополнительные навыки, вроде «пилота вертолета» и «эксперта по клонированию», можно было приобрести по ходу игры.

Интересный факт: неотъемлемой частью Wasteland был фрагмент руководства под назва-

нием Paragraphs. Периодически игра, вместо того, чтобы выдать игроку описание текущей ситуации, просто предлагала ему прочитать абзац с определенным номером. Эта «хитрость» одновременно помогала сократить используемый объем памяти и служила своеобразной защитой от копирования. Впрочем, в полной мере талант разработчиков раскрылся в самой серии Fallout — о ней мы поговорим более подробно.



ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ НОВЫЙ УРОВЕНЬ («ЗВАНИЕ» В ТЕРМИНОЛОГИИ WASTELAND), НУЖНО БЫЛО РАДИРОВАТЬ О СВОИХ ДОСТИЖЕНИЯХ НА БАЗУ.

СРЕДИ ЛОКАЦИЙ WASTELAND — МОНАСТЫРЬ ХРАНИТЕЛЕЙ ТЕХНОЛОГИИ, СООБЩЕСТВО ФЕРМЕРОВ, ВЫРАЩИВАЮЩИХ ГИГАНТСКУЮ МОРКОВЬ, И ЛАС-ВЕГАС, ОСТАЮЩИЙСЯ ЦЕНТРОМ ИГОРНОГО БИЗНЕСА ДАЖЕ ПОСЛЕ ЯДЕРНОЙ КАТАСТРОФЫ.

BAD BLOOD (ORIGIN SYSTEMS, 1990)

В том же 1990 году свой вклад в постапокалиптический жанр внесла компания ORIGIN. Bad Blood нельзя было назвать ролевой игрой — навыков у игрока не было, присутствовала только линейка (вернее, бутылка) здоровья. Драки происходили в реальном времени, и успех их зависел исключительно от ловкости игрока и используемого оружия. Многие элементы дизайна и сюжета, использованные в Bad Blood, можно встретить и в серии Fallout, например, родина героя (или героини), деревня Mardok, своим первобытным укладом с обязательным старейшиной и шаманом превосходит Агтоу, поселение главного персонажа Fallout 2. Есть здесь и тема вражды между людьми и мутантами, и непреходящий религиозный культ хранителей древних технологий (в BB фанатики поклоняются «священному фрукту» — компьютеру Apple), и пазлы с дистанционно управляемыми дверями в подземном убежище. Кроме того, для игры был придуман забавный футуристический сленг.



ФАНТЕЗИ-МОТИВЫ ТО И ДЕЛО МЕЛЬКАЮТ В ИГРАХ СЕРИИ. ЭТОТ ГРОМИЛА — ВЫЛИТЫЙ SAREVOK ИЗ BALDUR'S GATE.



Специально для читеров в руководство Wasteland были включены «ложные» абзацы, не используемые игрой. Часть из них даже образовывала альтернативный сюжет. Абзац номер 1 должен был сразу отвести любителей совать нос, куда не следует:

«Вы подкрадываетесь к окну и заглядываете внутрь. В мягком свете вы видите высокую женщину с длинными светлыми волосами. Она расчесывает волосы перед зеркалом, после чего встает и подходит к ванне, встроенной в пол слева от нее. Она становится на одно колено, и ее шелковый халат падает на пол. Женщина открывает кран, и комната заполняется паром.

С раскрытым ртом вы наблюдаете, как она опускается в ванну, резко оборачивается и наставляет на вас «Узи». «Хватит читать, что тебя не просят, извращенец». Она глубоко вздыхает. «В следующий раз попросись в новую серию The Bard's Tale. Работать в Wasteland — опасное занятие».

FALLOUT

(INTERPLAY, 1997)

История незадачливого героя, который отправлялся на поиски «водонапорной микросхемы» для своего убежища, а в результате спасал мир (точнее, южную часть Северной Америки) от нашествия мутантов, находилась в работе не меньше трех лет. По крайней мере, тестовая версия движка, которую разработчики приложили к релизу, датируется 1994 годом, а вышел Fallout в 1997.

Первоначально проект делался под настольную ролевую систему GURPS (Generic Universal Role-Playing System), разработанную компанией Steve Jackson Games. Однако, ознакомившись с содержанием игры, Стив Джексон отказался от сотрудничества. Вероятно, проект от этого только выиграл – ведь, чтобы отстоять лицензию, Fallout пришлось бы расстаться с львиной долей того здорового цинизма, за который мы его и любим.

Впрочем, некоторые изменения в оригинальную концепцию авторам все равно пришлось внести. Вот характерный пример: один из первых конфликтов, который надо разрешить герою – противостояние лидеров города Junktown, шерифа Киллиана Даркуотера и криминального босса Гизмо,

владельца городского казино. Вы можете встать на сторону любого из них и прикончить второго. В конце игры вы узнаете о последствиях своих действий. В первоначальном варианте сценария убийство Даркуотера приводило к тому, что город под руководством Гизмо становился процветающим центром торговли и развлечений; если же вы помогали шерифу убрать гангстера, Даркуотер устанавливал в Джанктауне тоталитарный режим, ничем не уступающий сталинскому. К сожалению, этот иронический финал уступил место более традиционному «вознаграждению добрых дел». Ролевая система S.P.E.C.I.A.L., пришедшая на смену GURPS, отчасти напоминает игровую механику Wasteland. Как вы, наверное, знаете, S.P.E.C.I.A.L. – это аббревиатура основных параметров персонажа: силы (S), наблюдательности (P), выносливости (E), обаяния (C), ума (I), ловкости (A) и удачи (L). Как видите, шестью из них обладали и герои Wasteland (включая наблюдательность (perception), которая была навыком). Необычность Fallout в том, что все характеристики действительно «играют». Так, хотя в игре и отсут-



ЧЕЧЕНСКИЙ СЛЕДИ ТО ЕСТЬ, КОНЕЧНО, ГОДЗИЛЛЫ КАКОЙ-НИБУДЬ...

ГЛУХИЕ ПАРАНОИКИ И ЖИРНЫЕ ДАЛЬТониКИ

В файлах демо-версии первого Fallout можно найти эти забавные картинки, по вполне понятным причинам не попавшие в релиз. Это преимущества и недостатки (advantages/disadvantages) персонажа, наследие системы GURPS. Их место заняли «особенности личности» (perks and traits).



ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫЕ
ДОСТЕПИ POWER ARMOR
ТОЖЕ ПРИШЛИ В FALLOUT
ИЗ WASTELAND.

ДЛЯ FALLOUT TACTICS
ВСЯ ГРАФИКА БЫЛА
ПЕРЕДЕЛАНА С НУЛЯ,
ТАК КАК АРХИВЫ АРТА
FALLOUT И FALLOUT 2
БЫЛИ УТРАЧЕНЫ.



**FALLOUT TACTICS:
BROTHERHOOD OF STEEL
(INTERPLAY, 2001)**

Стратегия Fallout Tactics – первый проект в мире Fallout, оторвавшийся от ролевого жанра. По сути, это ампутированный и мутированный боевой движок оригинальной игры. Боевые действия можно, по желанию, вести как в походном режиме, так и в реальном времени. Действие игры происходит между первой и второй частями Fallout. Сюжет повествует о борьбе Братства Стали со злым электронным разумом по имени Calculator и другими отбросами «дивного нового мира».



стует магия, за которую обычно отвечает интеллект, показатель «мозговитости» может сильно повлиять на прохождение. Тупой персонаж (IN<=2) испытывает реальные трудности в общении – набор фраз, которые он может произнести, зачастую ограничивается «Ыгы» и «Угу», и отношение других людей к нему соответствующее. Высокий показатель интеллекта, наоборот, увеличивает число доступных вариантов в диалогах. А параметр удачи, например, определяет шанс нанести критическое повреждение в бою и влияет на везение в азартных играх. Random encounters («случайные события») в Fallout тоже стали свежей струей в жанре. Основная особенность игры в том, что далеко не все из них подразумевают драку: перемещаясь по глобальной карте, вы можете найти полезные предметы (зачастую являющиеся частью какой-нибудь забавной сценки), встретить странствующего торговца, караван или совсем уж необычных персонажей. Вероятность в буквальном смысле наткнуться на такие события зависела от специального умения Outdoorsman. Разработчики по полной программе использовали нововведение: в «энкаунте-

рах» запрятано немало «пасхальных яиц». О некоторых из них мы уже писали в спецматериале про киноцитаты («СИ» №06(183)).

В отличие от Wasteland, где персонаж выбирал несколько навыков из довольно большого набора, каждый герой Fallout обладал одними и теми же умениями, отличался только уровень его мастерства в каждом из них. Неповторимость герою придавали «особенности личности» (perms), которые могли представлять собой как простые бонусы к основным параметрам, так и, скажем, «сглаз» – способность приводить окружающие механизмы к критическим отказам.

Еще одна заслуга авторов в том, что им удалось создать очень необычный мир – не просто «будущее после ядерной войны», а «будущее после ядерной войны, каким оно виделось людям пятидесятих-шестидесятых годов». Отсюда ретро-дизайн автомобилей, интерфейс, похожий на внутренности лампового телевизора, роботы с трансплантированными человеческими мозгами в стеклянных головах и чудовищные мутанты, состоящие из нескольких существ, сросшихся под воздействием радиации.



ГЕНЕРАЦИЯ ПЕРСОНАЖА... ПРОЦЕСС ДЛЯ КАЖДОГО РОЛЕВИКА ЧРЕЗВЫЧАЙНО ОТВЕТСТВЕННЫЙ.



НЕКОТОРЫЕ ЗАДУМКИ НЕ БЫЛИ ВОПЛОЩЕНЫ В ЖИЗНЬ, ВИДИМО, ИЗ-ЗА НЕХВАТКИ ВРЕМЕНИ ИЛИ РЕСУРСОВ. СПЕВА – РАЗУМНЫЙ ЕНОТ (ИХ КОЛОНИИ ДОЛЖНА БЫЛА РАСПОЛАГАТЬСЯ РЯДОМ С РАДИОАКТИВНОЙ ВОРОНКОЙ THE GLOW), СПРАВА – РАЗБОЙНИК ИЗ БАНДЫ KHANS В ДОСПЕХЕ, СДЕЛАННОМ ИЗ ПОКРЫШЕК.



КТО ИЗ НИХ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ, А КТО ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЖ ЛЕГКО ДОГАДАТЬСЯ «НА ГЛАЗОК».



ЛЕПОТА!

Характерный «грязноватый» облик Fallout – в большой степени заслуга художника Скотта Роденхайзера (Scott Rodenheizer). Уместнее даже будет сказать «скульптора», так как Роденхайзер создал из пластилина модели персонажей и предметов, которые впоследствии были сфотографированы в разных ракурсах и вставлены в игру. В те годы это был довольно распространенный способ, использованный также, например, и в Doom.



FALLOUT 2

(INTERPLAY, 1998)

Второй Fallout не заставил себя долго ждать. Графический движок не изменился, добавились лишь новые персонажи, предметы и локации. Сценарий игры стал гораздо более злободневным: врагами теперь были не мутанты, а правительство, наделенное вполне конкретными чертами сходства с администрацией Клинтона (а теперь можно сказать, что и Буша тоже). Действие игры переместилось к северу, на карте появились многие реально существующие населенные пункты и сооружения, например, Сан-Франциско (в Fallout 2 он превратился в разросшийся Чайнатаун), Рино, «самый большой маленький город» (Нью-Рино) и военная база Sierra Army Depot (ее можно было найти, только получив задание от одного из мафиозных боссов). Ролевая система также практически не изменилась, но воздействие параметров персонажа на геймплей стало еще сильнее. Авторы позаботились, чтобы и качок с высокой силой, и интеллект-туал могли добраться до финала и не сжучали по дороге. Обладателей низкого уровня интеллекта также ждали приятные сюрпризы: например, возможность плодотворно общаться с таким же дурачком, которого герои-умники просто не понимают. А как по-разному обыграно получение умным и глупым героем знаний из компьютера Убежища 13! Здесь как раз уместно будет сказать, что львиную долю очарования серии Fallout составляют именно тексты – диалоги и описания предметов. Еще одно принципиальное отличие Fallout 2 от Fallout – возможность продолжить игру после победы. Нечто подобное было в игре Mother 2

(Earthbound) для SNES. Правда, если в Earthbound о вашей победе узнавал весь мир, то в Fallout героя поздравляют лишь обитатели двух городов – New Reno и Vault City.

Но на самом-то деле мы любим Fallout за ошметки мяса, разлетающиеся от очереди в упор, за врагов, пляшущих в пламени огнемета, стекающих на пол, получив заряд плазмы, или мгновенно обугливающих от попадания лазера. За возможность врезать наглому беспризорнику кувалдой, извините, по яйцам. Правильно? Нет? По крайней мере, фактом является то, что прогрессивное европейское сообщество порицает все эти излишне натуралистичные визуальные эффекты и антиобщественные действия. Поэтому, например, в немецкой версии Fallout 2 детей заменили на взрослых (что еще, куда ни шло). Английских версий (не путать с американской) вышло целых две. Одна из них называлась ELV (English Low Violence) и, видимо, предназначалась для распространения в детских садах, ибо уровень насилия в ней был установлен на минимум, а также зафиксирован во включенном положении «языковой фильтр», то есть, попросту говоря, отцензурен мат. Малолетки из британских релизов были убраны вообще, причем наиболее простым способом – их спрайты просто удалили из ресурсов. В результате детишки в игре все равно присутствуют, но как бесплотные духи – сознательно игрок с ними взаимодействовать не может. Что не мешает ему, промахнувшись при стрельбе, зацепить одного из малышей и в мгновение ока заполучить репутацию «детуубийцы».

БАЗА SIERRA
НАХОДИТСЯ, КАК В
ЖИЗНИ, ТАК И В
ИГРЕ, К СЕВЕРУ ОТ
РИНО.



FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL (INTERPLAY, 2004)

Последние попытки Interplay удержаться на плаву были связаны с выпуском консольных продолжений для своих популярных RPG-сериалов. Первой ласточкой стал диabloподобный Baldur's Gate: Dark Alliance, за ним последовал Fallout: BoS. Действие этой игры, разумеется, происходит в мире Fallout, но ее геймплей отличается от оригинального еще сильнее, чем в тактической игре серии – фактически, у разработчиков вышел футуристический клон Dark Alliance. Проект получился настолько отвратным, что заслужил от игроков прозвище Fallout: PoS (Piece of Sh*t).



ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ СВЯЩЕННИК В НЬЮ-РИНО ВРУЧАЕТ ГЕРОЮ КНИГУ FALLOUT 2 HINTBOOK, КОТОРАЯ ПОДНИМАЕТ ЕГО НАВЫКИ ДО МАКСИМАЛЬНОГО УРОВНЯ.

ПАДЕЖ СКОТА

В Fallout 2 в интерфейс была встроена возможность толкать других NPC, если они закрывали вам путь (с этой проблемой приходилось сталкиваться довольно часто). Разработчики не упустили случая сделать хохму и из этого пункта меню – если вы пытались толкнуть корову-мутанта, в половине случаев она просто падала набок. В первом Fallout, чтобы добиться того же результата, корову нужно было напоить спиртным. Кстати, если верить американским городским легендам, «урони корову» – культовое развлечение среди деревенских балбесов.



В АНГЛИЙСКОМ FALLOUT 2 (СЛЕВА) МОЖНО НАБЛЮДАТЬ ТАКИЕ ЗАБАВНЫЕ МОМЕНТЫ: ДВА МАЛЬЧИШКИ ГЛАШАТАЯ, РЕКЛАМИРУЮЩИЕ ЗНАМЕНИТУЮ МУМИЮ, НЕ ВИДНЫ, НО ПРОИЗНОСИМЫЕ ИМИ КРИЧАЛКИ НИКУДА НЕ ДЕЛИСЬ. СПРАВА – ТА ЖЕ СЦЕНА В АМЕРИКАНСКОЙ ВЕРСИИ.

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



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

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



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

Бука
бука@buka.ru

МОДИФИКАЦИИ

В 2003 году Interplay выпустила для фанатов редактор карт к Fallout 2. Несмотря на то, что функциональность редактора была далеко не полной, его появление вызвало всплеск активности модостроителей.

К сожалению, немногие модификации Fallout 2 реально заслуживают внимания. Большинство представляют из себя различные «оружейные склады» и «качалки для персонажей». Существует модификация, добавляющая в игру немного магии, моды, заменяющие машину героя на гру-

NEW VISION (TEAMX, 2005)

САЙТ: [HTTP://WWW.TEAMX.RU](http://www.teamx.ru)

Одна из самых серьезных модификаций Fallout 2 создана нашими соотечественниками TeamX и называется New Vision. Ранее мод был известен как Argoyo-Klamath, и, как явствует из этого названия, затрагивал самое начало оригинальной игры. В New Vision серьезно переделаны Храм Испытаний и подземелья Кламата, добавилось множество новых предметов с оригинальной графикой, безупречно выдержанной в стиле Fallout. К моду также была записана оригинальная озвучка. Если говорить о геймплее, то разработчики модификации старались во всем следовать принципам сериала, предоставляя различные пути решения задач для персонажей разной «специализации».



КАКОЙ FALLOUT БЕЗ НАРКОТИКОВ? В МОДЕ NEW VISION ФИГУРИРУЮТ НОВЫЕ «ЛЕКАРСТВЕННЫЕ СРЕДСТВА» НАТУРАЛЬНОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ – ГРИБОЧКИ И ЗЕЛЬЯ.



РУЖЬЕ У ГЕРОЯ ТОЖЕ НОВОЙ МОДЕЛИ (NEW VISION).

зовик и даже на вертолет. Более смелые авторы попытались изменить карту – например, добавить монастырь (его появление планировалось в игре в качестве необязательной локации).

Однако проектов, которые реально можно было бы назвать развитием идей Fallout, не так уж и много. Из множества разрабатываемых и уже законченных дополнений мы выбрали два самых, на наш взгляд, интересных. Если Fallout вас зацепил, обратите на них внимание и, возможно, вам удастся продлить удовольствие.

FALLOUT: YUROP (В РАЗРАБОТКЕ)

САЙТ: [HTTP://FALLOUT.KELOCNET.CZ/INDEX.PHP?LNG=8](http://fallout.kelocnet.cz/index.php?lng=8)

Грандиозная тотальная конверсия Fallout 2, разрабатываемая чешской командой, расскажет о том, что происходило после Третьей мировой на территории Восточной Европы. К сожалению, этот проект (в отличие от New Vision) еще не завершен, но разработчики настроены серьезно.



ПРОФЕССОР ИШТВАН ДЕТЕМЕР ВЫГЛЯДИТ ВПОЛНЕ ПО-Фоллаутовски, и в то же время по-европейски. (FALLOUT: YUROP)



А ЭТОТ ЧЕЛОВЕК, КАЖЕТСЯ, ОДЕТ В ПОТЕРТЫЙ КОСТМ ИЗ Фоллаутовского убежища. Но ведь убежища-то строились в Америке? (FALLOUT: YUROP)



НА САЙТЕ FALLOUT: YUROP НЕОДНОКРАТНО УПОМИНАЕТСЯ МЕЖЗВЕЗДНЫЙ КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ. КАЖЕТСЯ, ЭТОТ СКРИНШОТ ИЗОБРАЖАЕТ ЕГО ИНТЕРЬЕР.



МЫ НАШ, МЫ НОВЫЙ МИР ПОСТРОИМ

Фанатские проекты, посвященные миру Fallout, делаются не только на движке первых двух игр. Упомянем, например, немецкий проект Fallout Nights (<http://www.falloutnights.de>) – постъядерный сценарий для Neverwinter Nights. Существует и разработка совершенно другого жанра – мод для Civilization III (<http://forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?f=46>), в нем игроку нужно поднять цивилизацию из ядерного пепла в отдельно взятой американской пустыне. В роли народов – технопаладины из Братства Стали, супермутанты, «ядерные погорельцы» Ghouls, роботы, бандиты из New Reno и другие персонажи Fallout.



Если вы дочитали этот материал до конца в надежде узнать что-нибудь новое о Fallout 3, придется вас разочаровать – пока насчет игры больше неясностей, чем определенности. Так что пока изучайте серию «вглубь и вширь». Надеемся, эта статья поможет вам.

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

«Новый движок, новые
наборное оружие, новое бое»

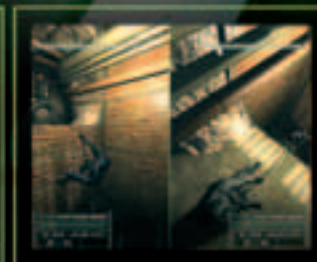
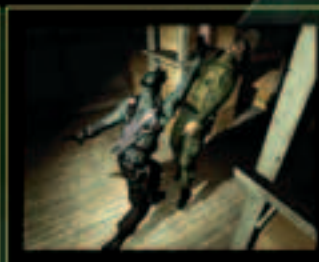
Игра

«Игра, способная отнять
часть аудитории у самого
Metal Gear Solid, техниче-
ски совершенная, отлича-
ющаяся великолепным
дизайном»

Страна Игр

> ЛЕГЕНДА ЖАНРА STEALTH-ACTION СЭМ ФИШЕР СНОВА В РАБОТЕ
УПОРЯДОЧИТЬ ХАОС - ТЕПЕРЬ ЭТО В ТВОИХ СИЛАХ!

ОФИЦИАЛЬНАЯ
РУССКАЯ ВЕРСИЯ



© Ubisoft Entertainment. All rights reserved.
© 2005 «Game Factory Interactive» All Rights Reserved.
Отдел продаж: office@rusasbb-m.ru; (800) 211-10-11, 867-15-86.
Техническая поддержка: support@rusasbb-m.ru; (800) 979-55-99,
а также на форуме по адресу: <http://www.rusasbb-m.ru/forum/>

PC
CD-ROM

PC
DVD-ROM



GF
I

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

Михал Кицински



КОМПАНИЯ:
CD Projekt

ДОЛЖНОСТЬ:
Президент компании

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
The Witcher, Hearts of Iron 2, Half-Life 2, Counterstrike: Source, шахматы

ХОББИ:
Игры, пейнтбол, лыжи, сноубординг, автомобили (особенно Porsche)

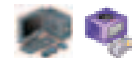
Русские друзья хотят, чтобы я рассказал о нашей команде? Так слушайте: мы с Марцином Ивински основали CD Projekt десять с небольшим лет назад, в 1994 году. Для начала мы завели небольшой бизнес – первыми начали ввозить в Польшу лицензионные диски с играми. Сейчас в CD Projekt работает больше ста человек, и я могу с гордостью говорить, что наша компания – крупнейший дистрибьютор игр и мультимедийного софта в Польше. Нет такой ритейлерской сети, с которой мы бы не работали! Впрочем, я отвлекся. Вернемся к играм. В феврале 2002 года мы поняли, что пора завязывать с продажей чужих игр – мы можем делать свои не хуже! И решили не размениваться на низкобюджетные игрушечки по мотивам популярных в стране блокбастеров, а заручились поддержкой одного из самых известных польских писателей и в сентябре следующего года начали разработку The Witcher. Мы трудимся, словно у Христа за пазухой: все затраты оп-

лачивает издательская часть CD Projekt, а это, к слову, самый известный, самый крупный локализатор ролевых игр в Польше. Мы начинали с Diablo, а сейчас наш последний громкий релиз – World of Warcraft. Над «Ведьмаком» колдует тридцать человек, и мы ни в коем случае не выпустим недоделанную игру. У нас есть деньги, у нас есть время. Доброе имя и безупречная репутация важнее, чем продажи и выручка. Во что бы это ни стало, мы сделали The Witcher громкой, популярной игрой высшего класса. Мы с ходу зареклись работать над несколькими проектами одновременно. Правда, прежде чем запускать две-три игры, нужно сделать одну – но на совесть. И пусть луна упадет на землю, но «Ведьмак» станет одной из лучших – нет, лучшей ролевой игрой 2006 года! Книжки Анджея Сапковского были изданы в Польше, Германии, Франции, Испании, Чехии и Словакии, в Венгрии, Литве и, конечно, в России. Не извольте сомневаться, мы не подведем.

ЦИТАТА:

Прежде чем запускать две-три игры, нужно сделать одну – но на совесть. И пусть луна упадет на землю, но «Ведьмак» станет одной из лучших – нет, лучшей ролевой игрой 2006 года!

М.В.Разумкин
razum@gameland.ru



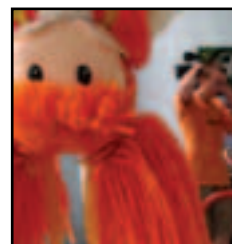
СТАТУС:
Главред

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

Коли уж у нас MMORPG попала в «игру номера», то придется подержать эту тему. Я все еще стойко сопротивляюсь «новым фаворитам», но и на любимую LA2 времени практически нет. Если раньше удавалось раза три за неделю «побегать», то теперь и на выходных удается далеко не всегда. Зря Leile ушла, хоть какой-то стимул был...

МЫ – ЭТО ВОТ ➔

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
Аркадный игрок

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Shining Tears
■ Doom 3: Resurrection of Evil

На КРИ показали Heroes of Might & Magic 5, которые разрабатывает Nival, и взяли слово молчать об увиденном до 18 мая. Молчу, но впечатлений – море. В прочих новостях: с этого номера мы запускаем рубрику «Аркада», где рассказываем об игровых автоматах, так что я мотаюсь по залам с фотоаппаратом и щелкаю, щелкаю, щелкаю...



Наш Хит-Парад

PC

НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 World of Warcraft
- 2 Half-Life 2
- 3 EverQuest II
- 4 Vampire: The Masquerade – Bloodlines
- 5 Massive Assault: Расцвет Лиги
- 6 Freedom Force vs. the Third Reich
- 7 Brothers in Arms: Road to Hill 30
- 8 The Sims 2: University
- 9 Star Wars: Knights of the Old Republic 2
- 10 Parkan II

КОНСОЛИ

НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- | # | НАЗВАНИЕ ИГРЫ | ПЛАТФОРМА |
|----|------------------------------------|---------------|
| 1 | Devil May Cry 3: Dante's Awakening | PS2 |
| 2 | Metal Gear Solid 3: Snake Eater | PS2 |
| 3 | Gran Turismo 4 | PS2 |
| 4 | Resident Evil 4 | GC |
| 5 | Prince of Persia: Warrior Within | PS2, GC, Xbox |
| 6 | Grand Theft Auto: San Andreas | PS2 |
| 7 | Mercenaries | PS2, Xbox |
| 8 | Metroid Prime 2: Echoes | GC |
| 9 | Cold Fear | PS2, Xbox |
| 10 | NBA Street V3 | PS2, GC, Xbox |



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

ИГРА НОМЕРА



EverQuest II стр. 96

Новое творение Sony Online Entertainment – проект далеко не идеальный. Но MMORPG – особый жанр, найти баланс там непросто. Разработчики стараются улучшить игру, и это у них получается. И вот еще что: EQ2 – самая красивая онлайн-овая RPG.



■ ГРАФИКА:

Потрясающая, восхитительнейшая графика. И ужасно требовательная к системным ресурсам. Игра «на вырост».

■ ГЕЙМПЛЕЙ:

Немного занудный крафтинг, четко отлаженная командная игра и подтянутое патчами до приемлемого уровня «соло».

■ ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:

WoW и EQ2 – два фаворита в гонке MMORPG. Первый мощно стартовал, зато второй прибавляет по ходу соревнования.

Обратите ВНИМАНИЕ

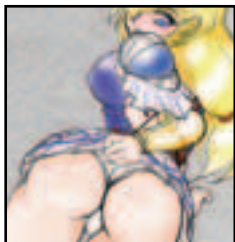


Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных

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

Алик

alikh@gameland.ru



СТАТУС:

Шинковщик

НЕДАВНО ИГРАЛ:

- SoulCalibur II

Ходил на КРИ. Играл! Задержавшись на нашем стенде, получил предложение сразу же с читателями в SC2. Не играл я давно и потому даже нервничал. Но выиграв у Ворона две партии, понял, что еще чего-то стою, и приступил к шинковке. Если бы не маленькие хитрецы и 200% здоровья, не проиграл бы я 4 журнала. Что, может быть, и зря...

Константин Говорун

wren@gameland.ru



СТАТУС:

Наивный и доверчивый

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Kessen III
- Xenosaga Episode II

Весна пришла, и к Рентяну вернулось унесенное холодным ветром здоровье. Заодно появилось и желание играть... Этот чертов Kessen III начал отнимать у меня столько времени, что пришлось специально избавиться на время от диска. Не так радикально, как в случае с Civilization III (тогда я просто выкинул бокс с игрой в окно), но все же.

Алексей «Chikitos» Ларичкин

chikitos@gameland.ru



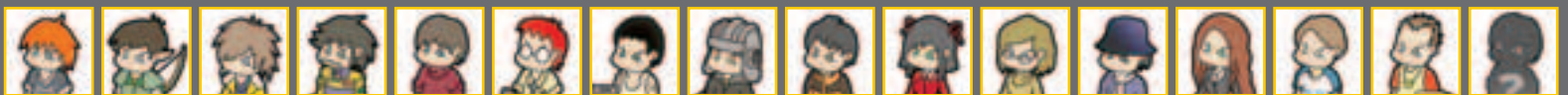
СТАТУС:

Темная эльфийка

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

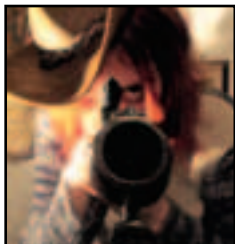
- EverQuest II

Онлайновые RPG – это страшная зараза. Не успел отойти от World of Warcraft, так сразу же подсел на EverQuest II. Оправданием бессонным ночам служил обзор игры. На пару с Ильей Вайнером рецензию благополучно написали. Надо срочно придумать новую отмазку, а то так недолго и психологическое расстройство заработать.



Mushroom Cat

mushroomcat@gameland.ru



СТАТУС:

Рыжая охотница

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- The Sims 2: University

«Учеба – для симсов», – сказала я себе и уже вторую неделю занимаюсь чем угодно, кроме посещения лекций. Съездила на первое в своей жизни партзадание – интервью с компанией Gaijin. Теперь предвкушаю грядущую КРИ. А тем временем мои маленькие виртуалы пишут курсовые, сдают экзамены... Эх, в жизни бы так!

Михаил «Wish» Бузенков

buzenkov@gameland.ru



СТАТУС:

Злобный дух Мухаммеда Али

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Fight Night Round 2
- Darwinia

Словно по тайномуговору, авторы классических RTS стараются порадовать нас шикарным визуальным рядом, отчасти забывая, что основа хорошей стратегии – это, прежде всего, выверенный до мельчайших долей баланс. Создатели недавно вышедшей Act of War данный принцип не учли, в результате чего игра заметно потеряла в качестве.

Яна Сугак

kairai@pisem.net



СТАТУС:

Kunoichi for hire

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Kessen III
- God of War

Дорогие читатели в письмах мне часто используют термин «игровая журналистка». В своей наивности считают это комплиментом. Действительно, бывают криминальные журналисты. Уважаемые люди. Но слово «игрокур» носит уничижительный оттенок. Если вам нравится то, что я делаю, попробуйте найти другой способ сказать об этом.

ШАГОХОД УПУЩЕННЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Не раз и не два говорили о субъективности рейтингов в игровых журналах. С десятком номеров назад в «СИ» прошел спецматериал об оценках, да только все не в прок. Провести грань между «игра мне нравится» и «игра в самом деле хороша» оказывается еще как непросто. Величайшие мистификации последних номеров: «десятки», выставленные «Принцу Персии» и Metal Gear Solid 3. В тексте достаточно спойлеров из обеих игр, я предупреждал.

С «Принцем» разговор короткий. «Десятку» получают игры, прекрасные во всех отношениях игры, которые оставляют след в истории, изменяют судьбы. Игры, без которых жизнь становится серой. Это – «Принц»? При всех своих достоинствах «Схватка с судьбой» остается обычным слэшером, коих тьмы и тьмы и тьмы. Громогласная маркетинговая кампания Ubisoft повлияла на мозг человечества, и миллионы игроков рублем проголосовали за «Принца». Сотни тысяч леммингов ошиблись. «Принц» пройден, и что осталось? Скрежет зубовой, когда принц залезает в такую дыру, из которой невозможно выбраться. Яростные битвы, зачем-то перемешанные с огромнейшими, длиннющими головоломками. Неудобная камера в сценах бегства от Дахаки. Ужасные модели персонажей из PC-версии. Крупный план на задницу отрицательной героини и «You bitch!» из уст главгероя. Извините, это не игра-откровение, не игра-открытие, не чудо и не пророчество. Одна из многих, калиф на час. Я очень много надежд возлагал на Metal Gear Solid 3. Известно, Кодзима может удивлять, может ставить все с ног на голову, превращать игру в постмодерн, а постмодерн в игру. А Купер задолго до выхода игры писал, мол (цитирую по памяти), «что бы мы сейчас ни думали, Кодзима обведет всех вокруг пальца и подсунет нечто совсем другого рода. Например, танцевальный симулятор». Metal Gear Solid 3 вышел – и в самом деле оказался тем, чего никто не ждал: обычным шпионским боевиком. Видно, что Кодзима делал игру через силу. В Snake Eater нет его фирменных штучек, нет неожиданных открытий, нет обращений к игроку. Те, кто прошел первые две части Metal Gear Solid, привыкли,

что сюжет обрастает десятками новых смыслов каждый час. Этого в Snake Eater нет. Повествование, развитие персонажей – самая слабая часть игры. В прошлых MGS антигерои непременно были яркими, интересными личностями, а здесь безликие «кобры» выскакивают, как чертики из коробочки. Я с благоговением, по-другому не скажешь, ждал самую драматичную сцену истории – сцену, в которой Снейк трясет глаз, и на тебе: как выяснилось, это произошло случайно. Какой ужасный, неправдоподобный, странный, неуместный ход. Увидев в трейлере, как Босс ломает Снейку руку, я спать не мог спокойно: как поведет себя Снейк? Как обыграет это Кодзима? Неужели Снейк до конца игры так и будет орудовать одной рукой? «Хей-хоп», – хлопает в ладоши Кодзима и вытаскивает из шляпы первое ужасное обновление: систему исцеления персонажа. Что бы ни случилось, герой может вылечиться одной кнопкой. Реальность умирает. Когда видишь, как Feag всаживает в Снейка отравленный болт, уже не бойшься: знаешь, тот вылечится одной кнопкой. Когда Ева с дыркой в животе прощается с жизнью, хочется одернуть ее: «Молчи, дура. Все равно вылечишься по одной кнопке». Кодзима своими руками разделил заставки и игру, которые столько лет старался объединить. В заставках Босс и Волгин, в игре – бесконечные «кобры». В заставках – сломанная рука, в игре – здоровенькая, румяная Змейка. Ух ты. Увы, большинство новшеств Snake Eater неудачны. Зачем Снейк обжирается крокодильим мясом? Где обещанный элемент survival? Снейк не ищет еду, а ходит по гастроному и выбирает, что ему по вкусу. Камуфляж ужасен. Каждый несколько метров приходится:

а) заходить в меню
б) выбирать нужный камуфляж
в) выходить в игру.
Это чисто механическая, утомительная работа, которой игрока зачем-то заставляют заниматься. Работа, которая отвлекает от игры. Ничего не имею против камуфляжей, но зачем же переодеваться по сто раз в каждой локации? Эту же механику можно было подать куда изящнее. И даже грозный полковник Волгин оказался тот еще скomorox. Кодзима всегда объяснял, как работают «сверхъестественные» на вид способности персонажей, и на тебе: громовержец Волгин в красных стрелецких сапожиках вылезает из Шагохода, обматывается кабелями и катается по кругу. Он болен? У него солитер? Может, он киборг? Нет ответа. Финальная заставка кое-как привязывает сюжет к событиям первых двух игр, к истории Солида Снейка. Притянуто, извините, за уши. С таким же успехом Оцелот мог бы оказаться сыном Босса (шутка, разумеется). Напоследок удар милосердия – американская озвучка ни в какое сравнение не идет с японской. Когда Волгин вылетает на Шагоходе из горящего ангара и рычит «Снеееейк!», от японского голоса мурашки идут по коже. Американцы, похоже, записывали игру «с листа», не выдав самого видеоряда. Трейлер американской The Twin Snakes пробирает до костей – каждая фраза на месте, верно расставлены акценты, и голос Дэвида Хейтера рокочет как раз там, где нужно (Why are you calling me brother?! Who the hell are you?). Всего этого безумно не хватает в Snake Eater. Кодзима чудесным образом сделал игру, с виду очень похожую на MGS, но потерявшую львиную долю обаяния. А вы говорите «десятка». Какая уж тут «десятка», тут бы живым уйти. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





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.

Подробнее 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

КНИЖКИ ДЕТЯМ НЕ ИГРУШКА



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

Вопрос о том, хороши или плохи игры по лицензии, уже не раз обсуждался, вот только под объектом лицензирования обычно понимались исключительно киноленты. А ведь в качестве «мотивов» для создания игры можно использовать что угодно – от конструкторов LEGO и машинок Hot Wheels до, вы не поверите, художественной литературы.

Чем плохи кинофильмы как прототип для видеоигры? В первую очередь, как ни странно, малым количеством исходного материала, то есть героев, врагов и, что самое важное, экшн-сцен. Нет, разумеется, есть фильмы вроде старых боевиков со Шварценеггером, где воитель сил Добра уничтожает сотни солдат Зла на пути к главному боссу, но они редки, да и там «правильных» эпизодов хватает на два-три уровня, не более. При этом в два часа экранного времени не влезают ни толковое описание мира, ни достаточное для, скажем, хорошей RPG количество диалогов. В результате разработчики вынуждены делать игру в прямом смысле «по мотивам» фильма, сюжет которой опирается на некие узловые точки, знакомые зрителям, но следует своим путем. Другой вариант – самостоятельная игра во вселенной киноленты вроде последних проектов серии Shrek. Отличным примером правильного использования лицензии может служить Enter the Matrix. При всех претензиях к геймплею, сюжет, дополняющий собой оригинальный фильм и оформленный качественными роликами, построен исключительно хорошо. Возможно, благодаря такому симбиозу игры и киноленты первая продана многомиллионным тиражом. Есть, однако, вид лицензий, принципиально лишенный многих вышеуказанных недостатков. Возьмите любую пухлый фэнтезийный роман – хотя бы из занудного сериала вроде «Конана». Вы обнаружите героя, который на протяжении книги скачет из одной экзотической страны в другую, на каждой пятой странице вступающая в схватку с превосходящими силами противника. При этом если драки и не описаны прямо, их наличие предполагается и может быть легко додумано читателем, а значит, и разработчиком. Зачастую имеются напарники, которых в игре очень удобно делать альтернативными персонажами. Наконец, количество при-

думанных писателем злодеев позволяет легко обеспечить будущий хит боссами. Какими бы ни были литературные качества романа, его всегда можно сделать основой для сюжета неплохой ролевой игры – с обилием разветвляющихся диалогов, NPC, обитающих в различающихся по своей архитектуре городах и селах, да управляемых компьютером напарников, с которыми можно обмениваться парой слов перед каждой битвой. Что особенно важно, фильмы обычно могут служить основой лишь для боевиков, платформеров или тому подобных игр. Книги – для чего угодно, от квестов до стратегий. С первым все понятно – достаточно вспомнить популярный сериал Discworld. Второе тоже очевидно – откройте любой из романов, например, Перумова. Хотя бы из трилогии о Кольце – том самом продолжении Толкиена, о котором так много говорили в свое время ненавистники «бронехоббитов». А теперь представьте себе клон Warcraft или же Heroes of Might & Magic с набором рас и юнитов, позаимствованных у Перумова. Автор не поленился прописать тактику, состав войск и прочие особенности у каждой из сторон имеющих право на существование конфликтах – бери, пользуйся. Так нет же, разработчики предпочитают сочинить очередной бред в духе сюжетов Lords of Everquest или же Armies of Exigo, который уступает и творениям популярных писателей, и работам сценаристов из Blizzard. Или возьмите, к примеру, «Ночной дозор» Лукьяненко. После появления фильма закипела работа над игрой в том же сеттинге. Но что, простите, мешало заняться этим же тогда, когда киноленты еще и в проекте не было? Сейчас студия Arise корпит над игровой версией книги «Не время для драконов» (Лукьяненко и Перумов в соавторстве), однако боюсь, что лишь анонс одноименного фильма сподвиг разработчиков и издателей на этот проект. Конечно, при прочих равных наиболее выгодно делать игру по мотивам

фильма, который, в свою очередь, имеет основу вроде книги или серии комиксов. Тут разработчикам помогает сразу все – есть жаждущая их творения аудитория любителей киноленты, есть продуманный игровой мир и есть, пусть и не столь значительная, но все же немалая армия поклонников оригинальной книги. Но «Ночных дозоров» на всех не хватит, и это надо прекрасно понимать. К тому же, стоимость лицензии «без фильма» гораздо ниже, да и свобода творчества в этом случае обеспечена. Скелтики могут заметить, что игры по мотивам художественной литературы и так уже выходили, и чаще всего особой популярностью не пользовались. В качестве примеров можно привести и Ubik, и Chaos Legion, и Dragonriders: Chronicles of Pern. Весьма поучительна судьба Call of Cthulhu – помимо вышедшей в 1993 году Call of Cthulhu: Shadow of the Comet на свет так и не появилось ничего, хотя анонсировано было аж три разных проекта. Но Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, похоже, все же доберется до геймеров в апреле сего года и обещает стать весьма неплохой игрой. В остальных же случаях мы получили отнюдь не провальные проекты – у каждого есть чем заинтересовать покупателей – они просто изначально не готовились на роль хитов; таковыми и не стали. Отмечу, что есть и еще один подход к созданию игр с качественным сюжетом – можно пригласить известного писателя в качестве сценариста. Например, для Advent Rising таковым является Орсон Скотт Кард. Связь с литературой в любом случае не станет для игры панацеей, эдаким волшебным способом продаться большим тиражом (зато кинолицензия – еще как!) Но важным штрихом, дополняющим достоинства и так хорошего проекта, – вполне. И шансы войти в историю индустрии как настоящий, качественный хит, а не успешная спекуляция на громком названии, стоят всех отчисленных держателю прав на роман денег. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



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

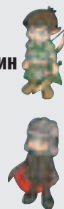
IMPERIAL GLORY © Pyro Studios SL, 2005. Imperial Glory является зарегистрированной торговой маркой Eidos Interactive. Названия Eidos, Eidos Interactive и логотип Eidos Interactive являются зарегистрированными торговыми марками Eidos Interactive, Inc. Все права защищены. Исключительные права на издание 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.



EverQuest II



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



Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

Разработчики самой красивой MMORPG дерутся с Blizzard'ом за подписчиков. А побеждаем мы!

Онлайновые RPG не терпят суеты. Разобраться за пару дней, да еще в одиночку, не получится. К тому же в этот раз пациент достался неординарный – сиквел самой популярной на территориях Старого и Нового Света MMORPG. В мир EverQuest II (EQ2) нас откомандировали вдвоем, чтобы, значит, веселее и проще было. Да и как освоиться в глобальной многопользовательской без дружеского содействия? Запрягали мы долго, но поехали быстро. Заодно оценили работу службы техподдержки. Много ль сделали за три с лишним месяца? Да что это мы вокруг да около – вот вам наш рассказ.

ПОЧЕМ КРАСОТА?

Chikitos: Уж извини, друг мой, Илья, за задержку. Редакторские обязанности в популярном мультиплатформенном отнимают полжизни, да и MMORPG пожирают не меньше. А спать когда? Впрочем, к делу: подзреваю, твои персонажи уже полубоги, надо нагонять. Видимо, начало EQ2 призвано вызывать кислую улыбку у любого среднестатистического геймера. Тролли, огры, эльфы деревянные, человекокошки, крысолюди – вся эта фэнтезийная братия с завидным постоянством кочет из игры в игру. За что дизайнеры и сценаристы деньги получают? А борьба Добра и Зла? Скукота! Стоит ли говорить, что по примеру коллег, вот уже полгода пестующих

пышногрудых барышень в Lineage II, выбрал в качестве персонажа темную (и злобную) эльфийку? Да, юбки здесь подлиннее и, хм, достоинства не столь явно выражены, но модельки чудо как хороши. Плюс два десятка параметров тонкой «настройки» внешности. А ежели поместить сию красавицу в такое окружение, да с такой графикой!.. То, что надо срочно списывать в утиль Radeon 9700 (эх, могла бы еще карточка пожить), я понял сразу. Тормозит даже на Balanced, четвертом уровне графического безумства. Это ж форменное издевательство, чувствую себя ущербной личностью. Подожди еще немного, без апгрейда не обойтись!

GM: Вот так всегда – готовишься к встрече с грозным редактором, а получаешь барышню «метр с кепкой». А все почему? Покуда не начнешь играть, понятия не имеешь, что скрывается за несравненной внешностью подопечного. С характеристиками знакомимся лишь потом (на этапе генерации их не видно), а классы выбираешь уже по ходу игры. А вы, батенька, говорите «модельки»... Впрочем, это я вредный, потому что у меня велосипеда нет, а так здешний мир прекрасен, и нам давно пора его испортить гнусными делами. И не смотри, что этот островок маленький, а кругом носятся порядком поднадоевшие гоблины. Вот подрас-



БЕЗ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ (И В ОСОБЕННОСТИ ЭЛЬФИЕК), ЕСТЕСТВЕННО, ДЕЛО НЕ ОБОШЛОСЬ. НАШ ВЫБОР!

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sony Online Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Sony Online Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт), доступ в Интернет

ОНЛАЙН:
<http://www.everquest2.com>

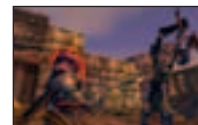
ПАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



EverQuest

ХУЖЕ, ЧЕМ



World of Warcraft

ВЕРДИКТ

8.5

Наше резюме:

Невнятный старт и хорошее развитие. Разработчики EQ2 здорово отстали от Blizzard, но полны решимости догнать и перегнать главных конкурентов...

Ищу работу

Количество квестов, которые вы можете взять, практически не ограничено – их десятки! Поэтому, куда бы вы ни пошли, для вас всегда найдется подходящее дельце. А при создании группы часть заданий обязательно совпадает, что здорово помогает в поисках очередного единомышленника.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Бесподобная графика, отличная озвучка, огромный мир, неплохой баланс, великолепная работа службы поддержки.

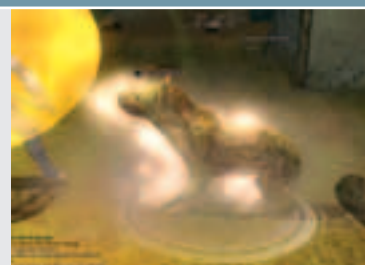


Минусы:

Высокие системные требования, фэнтезийные «ролевые» штампы, не всегда очевидные команды, занудная система крафтинга.

Ребятам о зверятах

Всяческую фэнтезийную нечисть разработчики разбавили вполне реальными животными – слонами, носорогами, гиенами, змеями, пресмыкающимися. В большом количестве они водятся на просторах Commonlands – огромной территории, напоминающей африканские прерии.





КЕРРЫ (KERRA) – ЭТО, КАК ГОВОРЯТСЯ, НЕ ТОЛЬКО ЦЕННЫЙ МЕХ...



НА ТАКОГО ЗВЕРЯ ТУТ ПРИНЯТО ХОДИТЬ С НОЖИКОМ... МЫ БЫ ПОКАЗАЛИ И ИХ СТАРШИХ ТОВАРИЩЕЙ, НО НА ЭКРАНЕ, ЗНАЕТЕ ЛИ, ОДНА СТУПНЯ С ТРУДОМ УМЕЩАЕТСЯ.

тешь немного и отправишься на большую землю. Там территорий на десяток банановых республик хватит, а тварей всяческих – на целый заповедник, да еще и на Московский зоопарк останется. И все же одному тут было скучно. Не поверишь, но местное народонаселение категорически отказывается

дружить. Найти себе команду на час-другой – уже за счастье. Ну, теперь-то мы им покажем! Да ты и квестов-то поди уже набрал?

ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ!

Chikitos: А то! Ими пока и перебиваюсь. Кстати, отличная находка – заинтересованные в твоих услугах

NPC зазывно машут ручкой, сигнализируют голосом. Конечно, большой восклицательный знак, как в World of Warcraft (WoW), нагляднее, зато так, как здесь, – естественнее, что ли.

И вообще, ты знаешь, сердце поначалу радостно взывало: на острове для ньубов встретились приме-

Сделай сам

Подлые торговцы обдирают путешественников как липку, отказываются покупать использованные трофеи и вообще вгоняют новичков в ступор чудовищными ценами. Убить тысячу монстров ради одного шлема?! Ну уж нет, лучше самому податься в коммерцию. Тем более ей посвящена добрая половина игры. И помимо десятка различных умений для крафтинга предусмотрена своя шкала уровней и уйма классов. Придется часами собирать травы и корешки, добывать руду, а затем обрабатывать их на множестве разных станков. На добротный доспех может уйти неделя, но он того стоит! К тому же развитая система торговли позволит ремесленникам неплохо заработать.



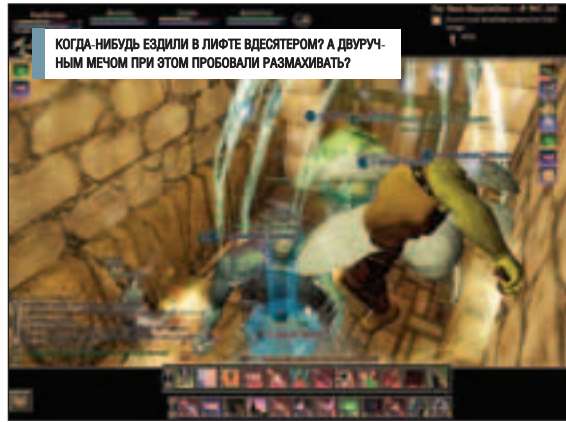
РАЗРАБОТЧИКИ ОТОРВАЛИСЬ НА ЗАКЛИНАНИЯХ – СПЕЦЭФФЕКТЫ ПРОСТО НЕМЫСЛИМЫЕ. ПРАВДА, ЧТОБЫ ИХ УВИДЕТЬ ВАМ ПОНАДОБИТСЯ НЕСЛАБЫЙ КОМПЬЮТЕР.



В БОЮ КАЖДЫЙ ДОЛЖЕН БЫТЬ НА СВОЕМ МЕСТЕ: ВОИН – ВПЕРЕДИ, КОВАРНЫЕ СКАУТЫ – С ТЫЛА, А МАГИ-ЦЕЛИТЕЛИ – В СТОРОНКЕ, ОТ ГРЕХА ПОДАЛЬШЕ.

Эльфийская кровушка: по \$5 за дозу

Для тех, кто уже успел обойти все земли, изрубить всех монстров и опустошить все сокровищницы, разработчики поспешили выпустить первый Adventure Pack – The Bloodlines Chronicles. Новые локации, монстры и ледяная кровь история про вампиров и темных эльфов смогут оживить интерес к игре у ветеранов.



КОГДА НИБУДЬ ЕЗДИЛИ В ЛИФТЕ ВДЕСЯТЕРОМ? А ДВУРУЧНЫМ МЕЧОМ ПРИ ЭТОМ ПРОБОВАЛИ РАЗМАХИВАТЬ?



НИ ОДНА РОЛЕВАЯ ИГРА НЕ ОБХОДИТСЯ БЕЗ КЛАДБИЩА, ПЛОТНО ЗАСЕЛЕННОГО СКЕЛЕТАМИ.

Юбки здесь подлиннее и, хм, достоинства не столь явно выражены, но модельки чудо как хороши.

ХОРОШО БЫТЬ ВОТ ТАКИМ ЗДОРОВЕННЫМ ПАРНЕМ. ДУМАТЬ ЛИШНИЙ РАЗ НЕ НАДО – ВЗЯЛ ДУБИНУ И ДАЛ КОМУ-НИБУДЬ ПО ЛБУ.



ры новаторского подхода к квестам. В косточках изничтоженного мной скелета обнаружил карту с кладом. Где-то около водопада, что низвергается в заливчик, запрятаны сокровища. Их я так и не нашел, зато неподалеку под водой наткнулся на статую, осмотр которой обернулся еще одним заданием. А квест с гражданством после отплытия с острова! Как это по-московски: фэнтезийный сброд без роду и племени стекается в столицу в поисках лучшей жизни. А без бумажки мы ж букашки. Великие героические свершения (дальнейший выбор продвинутого класса) для неоформившихся граждан невозможны. Вот забавное совпадение: буквально через пару дней после обретения виртуального гражданства уже в реале местный участковый докопался до моей регистрации. Где, спрашивается, справедливость?

Но, видать, надолго разработчиков не хватило: все в результате свелось к туповатым почтовым квестам и заданиям типа «убей 10 крыс в канализации». Игра прямо начинена мерзкими штампами. Нет, иллюзий не было, но надежда теплилась. Развей грусть-тоску – друидша-эльфийка (целительница, между прочим) готова для командных свершений.

GM: За этим дело не станет. Лекарям ведь только свистнуть – народ

сразу сбежит. Но, чур, по-русски не вопить. Уж не подумай чего, но от соотечественников (как тебе имя фэнтезийного героя – Klizma?) тут уже и деваться некуда. Это раньше один в поле не воин был, а нынче разработчики поднатужились и выдали не обновление, а чистой воды «соло». А вдвоем мы с тобой такого шороху наведем!..

Только ты эту привычку бросай – у каждой пещеры трупик свой фигуристый оставлять. Тебе, может, на ремонт всего скарба финансов и не жалко, но опытом вся команда штрафуетя. Да и дух твой потерянный разыскивать – одна морока, а без него, считай, как без половины уровень останешься. Словом, в компаниях забудь о самостоятельности. Твое дело – лечить издалека, «танков» – вперед переть, ну а мое (скаута, а ныне хищника) – исподтишка кинжалами в спину тыкать. Такая уж моя подлая киллерская натура...

А ведь на славу мы орков отделили! Это светопреставление на экране называлось не «че это за фигня?!» а Шанс Героя (Heroes Opportunity) – один из самых жирных плюсов ролевой системы. Когда один играешь, пару кнопок нажал в нужном порядке, сделал «суперпинок», а в коллективе лишь Повелителю известно, кто что надавит и чего из этого получится. Такие, знаешь ли, фейерверки иногда выходят...

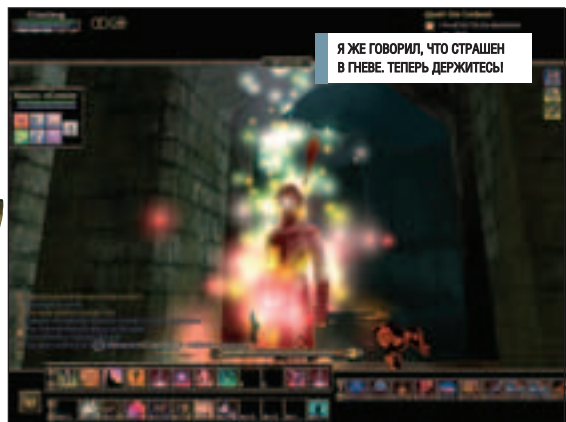
Ладно, хорошего (кровушки!) помаленьку, пора добро награбленное сбывать. Да и портки новые не помешают. Пойдем-ка в мастерскую, у меня тут как раз парочка шкурок зомби завалилась...

ЗА ТКАЦКИМ СТАНКОМ

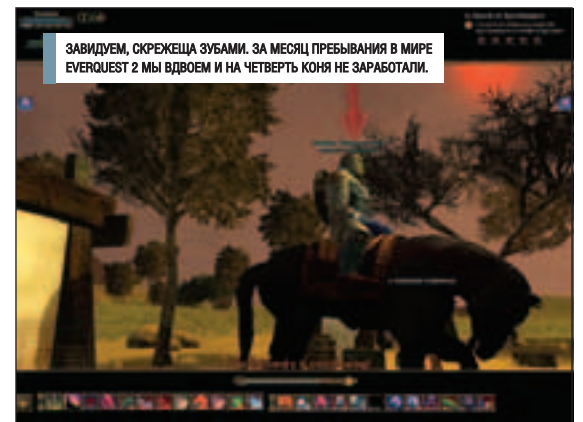
Chikitos: Ох и намудрили девелоперы с крафтингом. Ни черта себе мастерская – штук двадцать приспособлений и станков, целый подпольный цех. Плюс куча умений на эту тему. Да еще каждую толковую вещь надо в несколько заходов делать. И опыт, к тому же, по другой линейке капает. WoW вспоминается – вот где проблем не было. Пара-тройка кликов в полевых условиях – процесс пошел. Заниматься этим в EQ2 никакого времени не хватит. Правда, ремесленники всегда при деньгах, а нормальные герои, то есть приключенцы, прозябают. Такой вот зайанс: хочешь шашкой порубать, займись для начала мирным трудом.

А бои, особенно в EQ2, я обожаю. Уверен, ориентация на соло – это отголосок WoW. Искушенные в многопользовательских баталиях разработчики, видимо, и не задумывались, что многим игрокам просто не хватает времени на поиск партийцев. Полчаса после трудового дня в перерыве между вечерним пивом и купанием ребенка – как я их понимаю! Близзардовцы указали на ошибку.

Зато ММО-часть в EQ2 получилась выверенной: классическая система с узкими специалистами с самого



Я ЖЕ ГОВОРИЛ, ЧТО СТРАШЕН В ГНЕВЕ. ТЕПЕРЬ ДЕРЖИТЕСЬ!



ЗАВИДУЕМ, СКРЕЖЕЩА ЗУБАМИ. ЗА МЕСЯЦ ПРЕБЫВАНИЯ В МИРЕ EVERQUEST 2 МЫ ВДВОЕМ И НА ЧЕТВЕРТЬ КОНЯ НЕ ЗАРАБОТАЛИ.



КТО Ж ЗНАЛ, ЧТО ОЧЕРЕДНОЙ СКЕЛЕТ ОКАЖЕТСЯ КАРАТИСТОМ. СЕЙЧАС ПОКАЖЕМ ЕМУ, ЧТО ТАКОЕ САМБО...

начала работала на «ура». Без опытного эскулапа действительно против толстых монстров не погрешь, а вот слаженная команда способна на великие свершения. Прямо дрожь берет, какой бы здесь мог быть PvP...

GM: Это точно! Вот бы я те... Ну, то бишь, мы бы им показали! Но зачем? Народец виртуальный изо всех щелей лезет (какие уж тут игроки да монстры) – бей не хочу. А главное – грабить-то что? Наверное, заметил уже, что квестовые предметы не сразу работают: их для начала на себя настроить надо (attune). По отпечаткам лап, хвостов и пальцев что ли? Кто ж у тебя такое барахло потом купить захочет? А отнимать-то и подавно! Да и малы мы с тобой еще, хоть и считаем себя после месяца патриархами. Вот ты, например, друидшей нынче стал, а знаешь, сколько здесь всего подклассов? Двадцать! У меня уже сейчас на тридцати

кнопках способности всяческие висят, как пианист тут на клавишах военные марши наигрывает. Ох, разговорились мы с тобой что-то, работать давно пора. Меня, поди, домой уже не пустят – ренту за новые апартаменты не заплатил, а там дракон не кормленный, да и обоим новые поклеить не успеваю. А без хором царских не будет престижа, и в гильдии уважать перестанут. Так что пойду я дальше табуретки продавать... Да ты не смеяйся, тут недавно варвар-воин кофе на перекрестке торговал. Со сливками и кусочком сахара... Прощай, эльфийка!
Chikitos: Перечитываю свои послания и понимаю, что игру я, в основном, ругал, а не хвалил. Естественная реакция человека, «отравленного» сладким ядом WoW. То была (и есть) почти идеальная игра. А вот разработчики EQ2 дали маху: там, где надо было проявить фантазию, сделали попсово (это я про штампы), а где требова-



Э-Э. МОЖЕТ, ВСЕ ТАКИ СТОИЛО СЫГРАТЬ ЗА ЛЮДЕЙ?

лось проще, с хардкорничали («соло» ведь поначалу как такового и не было). Правда, все ключевые ошибки быстро ликвидировали. Вообще здорово подкупает то, что служба поддержки работает как часы. Ежедневные перегрузки сервера для обновлений меня не раздражают, а, наоборот, радуют – игра хорошеет день ото дня. Да и стартовые преимущества при ней: потрясающая графика, великолепная озвучка (все NPC за редким исключением умеют разговаривать), необъятные просторы и разнообразие геймплея. Покидать этот мир не хочется. А потому прощаться не будем. К тому же завтра вечером у нас Глобальный рейд, не забывай. Наши приключения в Norrath'e продолжают! ■

Давайте жить дружно?

Первое, о чем думает человек, попадая в онлайн-миры, – можно ли здесь дать в лоб? Да не кому-нибудь, а соседу по парте, а еще лучше – начальнику, оказавшемуся по неосмотрительности на этом же сервере. «Нет! – грозно отвечали разработчики. – Как и первая часть, игра обойдется без этого». Ну мы-то с вами знаем, как не обойдется. Работа уже кипит, и нам обещают как минимум один сервер, где можно будет отвести душу. Ждать, правда, придется порядочно, около года. Но зато мы можем быть твердо уверены, что PvP-система будет практически безупречна, как и многое другое в мире Norrath.



ПОДВЕДЕМ РЕЗНИЧКИ, СДЕЛАЕМ УШКИ ПОБОЛЬШЕ... УХ, КРАСАВИЦА!



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@miranime.net

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	puzzle
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Intelligent Systems
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

Wario Ware: Touched!

Как трогательно! Как просто! Как увлекательно!

Если вы читали (а вы, конечно же, не могли не читать) спец-материал о серии Wario Ware в одном из предыдущих номеров «СИ», то вы знаете, что она славится огромным количеством стремительных микроигр, продолжающихся считанные секунды каждая. Новая часть Wario Ware, ода-ренная постфиксом «Touched!» (что недвусмысленно отсылает нас к рекламной кампании, призывающей трогать Nintendo DS в самых интимных местах), появилась в Европе одновременно с запуском двухэкранной консоли и продается на удивление хорошо, уступив лишь Super Mario 64 DS (напомним, что оригинальная Wario Ware для GBA, родоначальник серии и игра со всех сторон замечательная, имела из рук вон плохие продажи). Действительно ли она настолько хороша? И да и нет. Да, весь драйв оригинала был перенесен на тачскрин, и стилус с микрофоном отлично заменили D-pad и кнопку «А». Нет, ни капли оригинальности в Touched! не прибавилось. Да, микроигр 180 штук, и переигрывать можно сколь угодно долго. Нет, игра проходит крайне быстро, а открываемые бо-

нусы не идут ни в какое сравнение с тем, что предлагала GBA-версия. Да, Touched! легка в освоении и поэтому идеально подходит для игры по очереди в шумных компаниях: весело даже наблюдать за прохождением. Нет, многопользовательского режима в ней не предусмотрено. В игре три режима: основной, где необходимо пройти «сценарий» (15 игр) для каждого персонажа; альбом, где собраны все микроигры; наконец, «комната игрушек», наполненная открытыми бонусами. Персонажей всего девять (считая две реинкарнации Варио), и микроигры поделены между ними не по жанрам, а по типу действий, которые надо производить для победы: двигать, крутить, рисовать, говорить в микрофон... Это – Wario Ware. И сей факт вполне оправдывает покупку игры; по меньшей мере, для меня. А для вас? ■



КАДР ИЗ ДЕМО-ВЕРСИИ WARIO WARE DS. СОБРАТЬ МОНЕТЫ В КОШЕЛЕК – ИГРА, ДОСТОЙНАЯ WARIO, НО НАХОДЯЩАЯСЯ В АЛЬБОМЕ ASHLEY.



■ ДЛЯ СЕРИАЛА WARIO WARE РАЗРАБОТЧИКИ ПРИДУМАЛИ НОВЫЙ ДИЗАЙН ВАРИО.

КЛУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Весело, быстро и увлекательно.



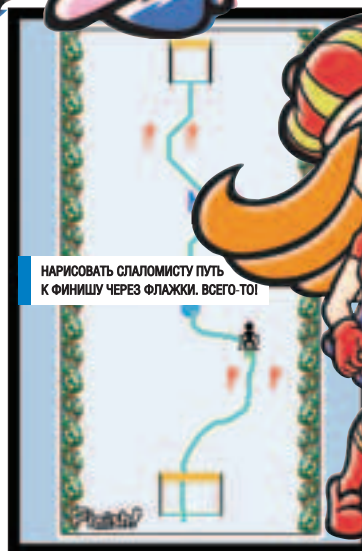
Минусы:
По сути, нет ничего нового; бонусы слабоваты; отсутствие мультиплеера



НЕ СТИЛУСОМ ЛИ ТЕП АЛАДДИН СВОЮ ЛАМПУ?



А НА БОЛЕЕ ВЫСОКОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ ПРИДЕТСЯ РАЗРЕЗАТЬ НАПОПОЛАМ СОЛОМИНКУ!



НАРИСОВАТЬ СПАЛОМИСТУ ПУТЬ К ФИНИШУ ЧЕРЕЗ ФЛАЖКИ. ВСЕГО-ТО!

АЛЬТЕРНАТИВА

УВЛЕКАТЕЛЬНЕЕ, ЧЕМ

Project Rub

НЕ ТАК СВЕЖО, КАК

Wario Ware: Minigame Mania

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆ | **7.5**

Наше резюме:
Wario Ware DS – ни больше ни меньше. Идеальное средство скрасить 10-минутную троллейбусную поездку.

Бонусы
В Wario Ware: Minigame Mania бонусы оказались шикарными: можно было открыть даже полноценную игральную версию Dr. Wario. В WW Touched, однако, большинство «сувениров» являют собой не более чем технологические демки возможностей DS – хоть иногда и весьма занятные.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, закупок
и розничной работы
в сети «1С МультиМедиа»
обращайтесь в Центр «1С»
123095, Москва, ул. 84, д. 1
Складская кв. 27.
Тел.: (800) 707-80-87
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:
Spriggan
spriggan@animag.ru



Cold Fear



«КОГДА-ТО Я БЫЛ ПРЕКРАСНЫМ БЕЛЫМ ЛЕБЕДЕМ».

Ледяной ужас – он в колыпании морских волн, порывах ветра и крохотных корабельных коридорчиках. Так считают в Darkworks.

Как и все порядочные жанры, survival horror многолик и разнообразен. Сегодня практически каждый игрок найдет что-то свое – Resident Evil, Silent Hill, Forbidden Siren, Fatal Frame, The Thing и The Suffering предоставляют эту блестящую возможность. Однако львиная доля идей использована, крайности намечены, ориентиры расставлены. Скажете, вас уже ничем не удивить? Конечно, разработчики Cold Fear (далее – CF) не столько изобретали, сколько смешивали. Пусть так – они французы, им можно. Главное – получилось действительно страшно! В самом хорошем смысле.

UGLUBIT' DOBYCHU NEFTI!

Оказывается, три года назад в Беринговом море была возведена нефтяная вышка «Звезда Сахалина» (Star of Sakhalin). Добыче природных ископаемых предприятие служило недолго – и спешно (читай: незаконно) переквалифицировалось в место для таинственных экспериментов. Опыты явились причиной рождения страшнейших существ, устроивших погром на отечественном китобойном судне, о чем уже рассказывалось в нашем превью (см. «СИ» №181). По извечному закону подлости последнее событие протекает во время сильнейшего шторма. По нему же – детсадовскую кашу предстоит расхлебывать человеку,

который никак не должен этим заниматься.

Том Хэнсен (Tom Hansen) – обычный служащий береговой охраны. Плавает на катере, шипит по радию, играет в дартс и щеголяет в красном жилете с надписью «Unit 22». Иначе говоря, выполняет свои прямые профессиональные обязанности. Но судьба любит шутить шутки и подкидывать сюрпризы. Что редакторам – Сдача Номера, то патрульным охранникам – Приключение с Отстрелом Зомби. Все, Хэнсен, спокойные денки закончились. Отныне табельный пистолет с лазерным прицелом и прилаженным фонариком – не просто кусок железа, а средство выживания. И – да, клаустрофобия с морской болезнью уже стучатся в твою дверь. Учись плавать, дружище.

RRRZ: RED ROTTEN RUSSIAN ZOMBIES

На самом деле, лучше поупражняться в стрельбе. Наши дорогие недоземляки спровадили на тот свет целый спецотряд – жутко представить, во что они могут превратить Томми, затесавшегося на «убийцу китов» почти случайно. Но в береговой охране тьюфяков не держат – браваый Хэнсен впечатляюще быстр, чертовски ловок, неподражаемо вынослив и в ладах со всякой пушкой, что попадет под руку. Русский упырь, впрочем, тоже предмет гордости особой:

разряжайте в него хоть все обоймы – он, как ни в чем не бывало, поднимется и продолжит кидаться на вас с тесаком. Но то – лишь до поры, пока не прицелите в голову. «Только обезглавленный мертвяк присоединяется к большинству» – под таким девизом в CF палат по монстрам человеческой наружности. Расход патронов напрямую зависит от вашей меткости: в идеале голова сносится одним выстрелом, но можно сначала сбить супостата на пол, а уж затем раздавить жизнеобеспечивающую часть тела. Что забавно, болванчики тоже способны пользоваться «огне-стрелом» – имейте это в виду. Остальные недруги будут опаснее: если уже к середине прогулки по судну игрок научится мастерски вышибать остатки мозгов, то никакие умения не помогут, например, быстро расстрелять ловкое, прыгучее чудище в темноте. Окружающая среда иной раз может навредить герою похлеще оравы вурдалаков – равно как и выручить в трудную минуту. Сообразительный Том обязательно додумается выстрелить по электрическому щиткам, огнетушителям и бочкам с горючим – правда же? Гораздо интереснее дела обстоят на палубе корабля, где протухшие зомби весело

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла» (PC)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Darkworks
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
не объявлены

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

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖА НА



Silent Hill 4: The Room

ХУЖЕ, ЧЕМ



Resident Evil 4

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Отличный подарок любителям страшной The Thing и зверской The Suffering. Почитатели японского хоррора могут не беспокоиться.

Приколись!

Cold Fear едва поступила в продажу, а команда юмористов Mega 64 (<http://www.mega64.com>) уже изготовила стебный ролик, в котором ребята усердно изображают окровавленных зомби, разгуливающих по яхтам. К сожалению, ничего остроумного в их детище найти не удалось – что, впрочем, успело стать традицией.



КНУТ И ПРЯНИК



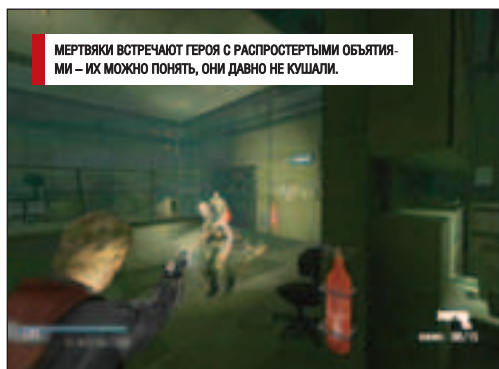
Плюсы:

Качественные графика и анимация, удачная работа камеры, неглупый AI, впечатляющий звук. Немногочисленные, но приятные находки в жанре.

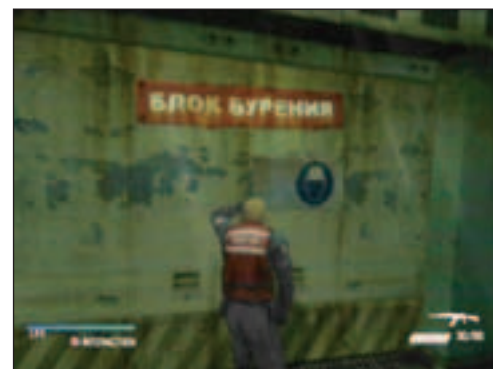
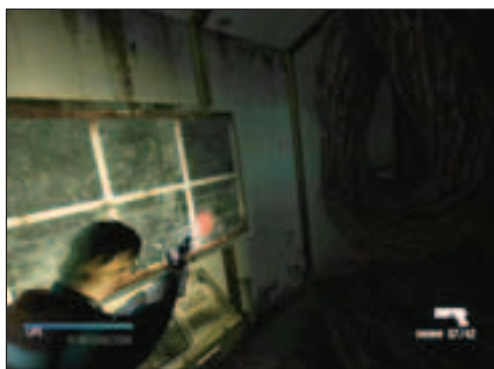


Минусы:

Несуразная save-система, непроработанный инвентарь, периодически возникающие проблемы с прицеливанием, завышенная местами сложность.



МЕРТВЯКИ ВСТРЕЧАЮТ ГЕРОЯ С РАСПРОСТЕРТЫМИ ОБЪЯТИЯМИ – ИХ МОЖНО ПОНЯТЬ, ОНИ ДАВНО НЕ КУШАЛИ.





ТИПИЧНАЯ ОБСТАНОВКА ДЛЯ ХОРРОРА, В КОТОРЫХ ПОЯВЛЕНИЕ УРОДЦЕВ-ВРАГОВ ОБЪЯСНЯЕТСЯ БЕСЧЕЛОВЕЧНЫМИ ЭКСПЕРИМЕНТАМИ.

подставляются под шатающийся контейнер или же скатываются с палубы при первой серьезной качке – естественно, это успокаивает ребят навсегда. Нефтяная вышка – вторая локация – таит в себе множество диких и изобретательных изобретений, но уж будьте так добры опробовать их самостоятельно. Кроме того, недоброжелате-

Никогда не известно, что ждет за следующей дверью.

ли имеют свойство драться друг с другом – разработчики заверяют, что если правильно этим воспользоваться, то игру можно пройти без единой царапины.

THE FEAR THAT YOU CAN'T SEE

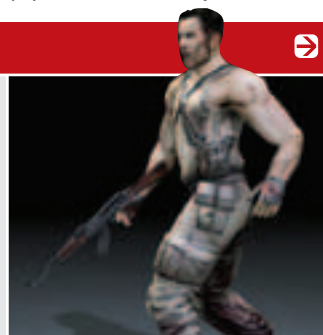
Подобно The Thing и The Suffering, CF не страшит атмосферой. Согласно задум-

◆ «МЕНЯ ЗОВУТ ХЭНСЕН. ТОМ ХЭНСЕН. Я ИГРАЮ В ДАРТС И ВЫШИБАЮ ИЗ РУССКИХ ЗОМБИ ОСТАТКИ МОЗГОВ!»



Великий и могучий в Cold Fear

Проект Darkworks косвенно подтверждает, что у французов с русским языком дела обстоят чуть получше, нежели у японского брата. Ошибки и нелепицы в надписях встречаются нечасто, а уж графическая сторона вообще замечательна – особенно если вспомнить отсутствующие пробелы в Metal Gear Solid 3: Snake Eater. С озвучкой, увы, не столь гладко – русские моряки произносят свои реплики с отталкивающей олигофренической интонацией. Кроме того, солдаты сыплют фразами беспорядочно, из-за чего иной раз выглядят еще более неумно. Например, в одиночку сражаясь с тварями, наш соотечественник вскрикивает: «Взять его!». Зато они – подумать только! – умеют ругаться многоэтажным матом. Редко, но метко.



СУДНО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СПРОЕКТИРОВАНО ЗАКОВЫРИСТО – ХЭНСЕН НЕ ВРЕТ.

LIFE 07/42
These Russian boats aren't exactly built the same way ours are. I better read the inscriptions so that I don't get lost. Let's see how much of my Russian I still remember.



ДЕРЖИТЕ УХО ВОСТРО, ДАЖЕ ЕСЛИ КРУГОМ – НИКОГО. ВРАГ УМЕЕТ ЗАСТАТЬ ВРАСПЛОХ.

LIFE 30/38
MORPHO

Darkworks

Удивительно, но до описываемой игры команда разработчиков отделилась всего одним проектом – средней Alone in the Dark: The New Nightmare, вышедшей в 2001 году на PC, Game Boy Color, PS one и Dreamcast. Справедливо заметим, что Cold Fear выполнена значительно качественнее.



МЕСТАМИ ИГРА ПО СВОЕЙ КРОВОЖАДНОСТИ ОБГОНЯЕТ ПРИЗНАННЫХ ЛИДЕРОВ ЖАНРА SURVIVAL HORROR.

Композитор

Автор саундтрека Cold Fear – Том Сальта (Tom Salta) – придумал интересную смесь оркестровых композиций и «электронных» звуковых эффектов. В прошлом году музыкант взял псевдоним Atlas Plug и завершил работу над своим дебютным альбомом – 2 Days or Die. Более подробную информацию о Томе и его творчестве можно получить на сайте <http://www.tomsalta.com>.

кам авторов, игрока должны ужасать отдельные, заранее запланированные моменты – практически в каждом помещении припасено нечто кровавое, неопрятное и омерзительное, что появляется внезапно и эффектно. Саспенс подогревается медленно учащающимся биением сердца, которое отражается вибрацией геймпада – чем скорее колотится, тем меньше шагов осталось до очередного кролика из шляпы. Уже после первого представителя нечисти бывшая храбрость поти-

хоньку улечивается: пистолет охотно меняешь на «калашников», передвигаешься с маниакальной аккуратностью и судорожно смотришь в оба – никогда не известно, что ждет за следующей дверью. Перспектива обозрения в наглую позаимствована из недавнего хита Сарсом: Хэнсена показывают из-за спины или сверху под углом, а для комфортного ведения боя игрок может переместить камеру за плечо героя. Инвентарь несколько подкачал:

доблестному протагонисту дозволено иметь при себе только оружие с фиксированным количеством боеприпасов, разные документы и вещи, необходимые для продвижения по сюжету. Аптечки возможно использовать лишь сразу, на месте, по нахождению. Система сохранений также вызывает нарекания – обновить save-файл можно исключительно после завершения очередного мини-задания.

THE FEAR THAT CAN SEE YOU

Красот творению Darkworks не занимать. Благодаря фешенебельной Resident Evil 4 японцы все еще впереди, но французы настойно доказывают: «мы не лыком шиты!». Томми филигранно анимирован – живо ходит и бежит, поднимает оружие, когда то мешает передвижению, искусно топчет лежащую вражину и

вообще ведет себя крайне естественно. Погодные эффекты вызывают неподдельный эстетический восторг: местный ливень оставляет далеко позади то, чем мы восхищались при игре в Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. А уж чего стоят стекающие по экрану вода и кровь! Дизайн локаций не такой впечатляющий, однако даже скудными средствами авторы распорядились с умом – действие на китобойном судне завершается аккуратно тогда, когда каюты-близнецы начинают надоедать, и переносится на более оригинальную вышку. Все так зажигательно, что версия для PlayStation 2 иной раз «подтормаживает». Cold Fear – очень востребованное пополнение семейства survival horror. Фанаты Silent Hill могут не оценить, но остальным придется по душе. ■



НАГЛЯДНОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО ПРЕВОСХОДСТВА «КАЛАШНИКОВА» НАД ОСИНОВЫМИ КОЛАМИ.



ПРОХОД К ХОЛОДИЛЬНЫМ КАМЕРАМ ЗАТОПЛЕН, А СЛОМАННЫЙ ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ ЩИТОК РЕГУЛЯРНО РАЗРАЖАЕТСЯ ИСКРАМИ, ТАК ЧТО ТОМУ ПРИДЕТСЯ НЕЛЕГКО.

ВЬЕТКОНГ

КУЛАК АЛЬФА



A Take2 Company





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



Boktai 2: Solar Boy Django

Boktai 2, как и предшественник, является безупречной игрой, соединяющей два мира: интерактивных развлечений и живой природы.

Оригинальный Boktai: The Sun Is in Your Hand совершил маленькую революцию в жанре. Action/RPG, требовавшая для успешного прохождения природный солнечный свет, стирала грань между виртуальным миром и миром реальным. Игроки сидели под палящими лучами, пытаясь увеличить здоровье своего персонажа, его силу, энергию и мощь; сидели, чтобы открыть недоступные в темноте локации, секретных врагов, героев и боссов. И все получалось. Теперь, через год, геймеры опять расположились у окошка и ожидают солнечный денек, когда они смогут выбежать на улицу, пристроиться на скамеечку в

центральном парке и включить верный GBA со вставленным картриджем Boktai 2: Solar Boy Django. Сюжет Boktai 2 инфантирован типичной для всех RPG, выходящих для GBA, болезнью. Излишняя прямолинейность, предсказуемость и избыток неразбавленного пафоса поначалу отталкивают игрока, прошедшего не один час за, скажем, Xenosaga. Совсем, как в детских мультках, вступительный ролик повествует о том, что «тьма поглотила мир», «темные бессмертные вампиры захватили власть на планете» и «только Django, сын легендарного истребителя вампиров Ringo (см. первую часть), сможет вернуть солнце на

небосклон и справедливость в мир». Подобные фразы, обязанные, по идее, будить чувство тревоги и опасности, вызывают у игроков лишь снисходительную улыбку, в результате чего весь western/horror-антураж разрушается. Однако при более детальном знакомстве с игрой диалоги теряют свою актуальность, освобождая место для собственно геймплея. И как раз в этом аспекте подопечные Кодзимы не допустили ни малейшего промаха. Условно Boktai 2 можно охарактеризовать так – игра, пропускающая лучшие черты RPG для GBA сквозь призму избранных моментов Castlevania и Metal Gear Solid. Как уже было сказано, для игры требуются натуральные солнечные лучи, воспринимаемые специальным сенсором, расположенным на картридже. Чем сильнее светит солнце, тем большей энергией будет обладать ваш персонаж. Этот факт обретает особое значение при столкновении с боевой системой Boktai 2. В самом начале Django теряет свой Gun Del Sol («солнечный пистолет»). Но не сражаться же всю игру голыми руками! Во второй части герой научится пользоваться холодным оружием, комбинируя его с магией. За усиление эффективности придется платить – при каждом взмахе, скажем, огненного меча (обычный меч с наложенными на него огненными чарами) линейка энергии

ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
<http://www.konamijpn.com/products/zoktai/english>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **8.0**
★★★★★★★☆☆

Наше резюме:

Отличная японская action/RPG. Должна прийти по вкусу всем, кто неровно дышит к жанру в целом и выдающимся играм в частности.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Boktai: The Sun is in Your Hand

ХУЖЕ, ЧЕМ



The Legend of Zelda: The Minish Cap

О недостатках

По сравнению с предыдущей частью, сильно повысилась сложность. Раздражает управление – в игре невозможно задать направление персонажа, отличающееся от четырех базовых, вследствие чего убийство врагов иногда становится невероятно сложным делом.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Яркая задумка. Приятная графика. Интересные боевая и ролевая системы.



Минусы:

Кривоватое управление. Однообразные и режущие слух мелодии. Несколько завышенная сложность. Угроза получить солнечный удар.





НЕ ДЖЕДАЙ, НО НИЧУТЬ НЕ МЕНЕЕ КРУТ. ВОТ ТОЛЬКО ЧТОБЫ ГЕРОЙ ДРАЛСЯ В ПОЛНУЮ СИЛУ, ГЕЙМЕР ДОЛЖЕН СИДЕТЬ НА УЛИЦЕ С GBA В РУКАХ И ЛОВИТЬ СЕНСОРОМ НЕПОСЛУШНОЕ ВЕСЕННЕЕ СОЛНЦЕ.



быстро уменьшается. А без энергии Django является легкой добычей для любого противника. Вот тут-то солнечный сенсор и пригодится – при должном освещении герой становится практически бессмертным, носясь по уровню, словно смерч, и раскидывая врагов по сторонам. Как и предшественник, Boktai 2 позволяет добраться до некоторых интересных мест только при наличии

стойких солнечных лучей, попадающих на ваш GBA, а о том, чтобы победить финального босса в темноте, можно забыть сразу.

Конечно, Boktai 2 не является таким же революционным, как предыдущая часть, но это ни в коем случае не умаляет достоинств игры. Отличная RPG, с проработанной боевой системой и новаторским геймплеем вряд ли оставит кого-либо равно-

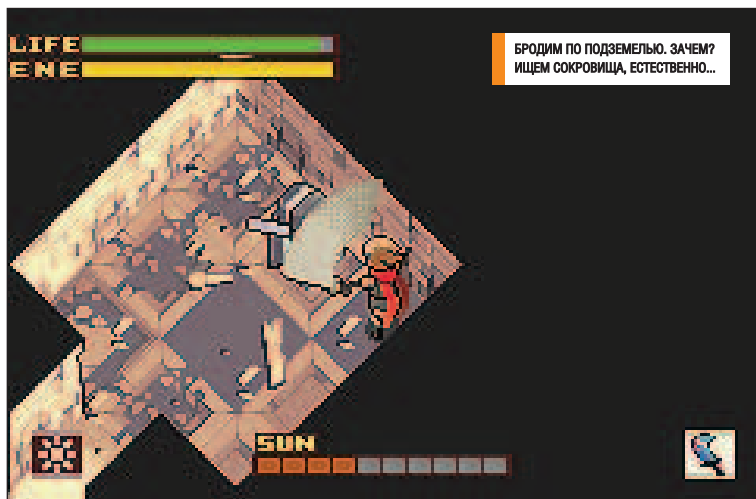
При достаточном освещении герой становится бессмертным.

душным. Авторам не удалось избежать недостатков, но, кроме слабого сюжета, они столь незаметны и незначительны, что их перестанешь замечать уже через полчаса. Прекрасный представитель жанра на портативной платформе от Nintendo. ■



В двух словах

Инвентарь героя Boktai 2 типичен для RPG. Здесь и оружие, и броня, и бог знает что еще. Есть аналоги аптечек, восстанавливающих линейку здоровья и энергии. Как в любой приличной игре данного жанра, в Boktai 2 герой растет по ходу действия в четырех характеристиках: жизнь, количество доступной энергии, сила атаки и скорость. Также в Boktai 2 появилась магия – теперь стало возможным наложить волшебные чары на оружие, повысив его мощь. А поскольку на определенные виды противников действуют определенные чары, геймеру разрешили менять их прямо по ходу игры, без скитаний по лабиринтам меню.





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Brothers in Arms: Road to Hill 30

Первый военный шутер, который окажется не по зубам чемпиону мира по Quake III: Arena.

ПЕРЕЖИВАЕТЕ ЗА ТОВАРИЩЕЙ? БЕЗ ПАНИКИ: ВСЕ УБИТЫЕ БРАТЯ ПО ОРУЖИЮ ОЖИВАЮТ В НАЧАЛЕ СЛЕДУЮЩЕЙ МИССИИ.



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	tactical shooter
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Gearbox
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 512 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)

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

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **8.5**

Наше резюме:
Да здравствует лучший военный шутер на планете!

Человек-невидимка

Поскольку в игре нужно постоянно обходить доты и дзоты противника, очень хочется вылезти за край карты. Нельзя: любой уровень окружает невидимая стена. Дорогие дизайнеры уровней, невидимые стены отжили свое лет пять назад. Постарайтесь, пожалуйста, исправить эту позорную оплошность и придумайте что-нибудь поинтереснее.

Надоело! Medal of Honor, Call of Duty и неохватное множество стратегий сверх всякой меры затаскали тему Второй мировой войны. Аутентичное взятие Берлина привлекает потребителей не меньше, чем лицензия модного голливудского фильма, — и о качестве шутеров редко кто вспоминал. Команда Gearbox, автор двух дополнений для Half-Life, портов Half-Life на PlayStation 2 и Halo на PC, решила, что если уж делать свою игру, то пусть она будет лучшей в мире. С такими мыслями разработчики засели за Brothers in Arms и получили, в самом деле, незаурядный результат. Игра с апломбом рассказывает историю сержанта Мэтта Бейкера из 101-ой воздушно-десантной дивизии. Означенный сержант Бейкер и правда высаживался со взводом во Франции, за линией фронта. Уровни игры создавались на основе исторических документов и достоверных свидетельств; Brothers in Arms, как любой другой военный шутер, убеждает, что именно он ближе всего к



ПРАВО, БОЛЬШЕ ПОХОЖЕ НА КАДРЫ ИЗ ФИЛЬМА, ЧЕМ НА СКРИНШОТЫ ИЗ ИГРЫ.

действительности. Сам сержант Мэтт — натура поэтическая, он не упускает случая порефлексировать, вспомнить друзей, маму, погибших

Как Джонни на немцев ходил

Авторы Brothers in Arms хотели показать войну от лица обыкновенных парней, попавших на фронт. Не вышло: сослуживцы совершенно не воспринимаются как живые люди. Если кто-то погибнет по ходу игры, в начале следующего уровня он снова будет целехонек, а важные для сюжета товарищи появляются только в заставках. Незачет.



КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:** Сражения Второй мировой, необычная и на редкость удачная схема управления товарищами, способный искусственный интеллект.
- Минусы:** Слабая графика и отсутствие сохранения в любой точке игры (в PC-версии), тусклый сюжет, несколько ошибок в геймплее.



ВОТ ОНА, РЕАЛИСТИЧНОСТЬ: ВСЕ ПРИКАЗЫ ГЕРОЙ ОТДАЕТ ГОЛОСОМ И ЖЕСТАМИ ОДНОВРЕМЕННО.



ЗАБРАВШИСЬ НА НАШ ТАНК, МОЖНО ПУЛЕТА. ЗАБРАВШИСЬ НА ВРАЖЕСКИЙ, МОЖНО КИНУТЬ ГРАНАТУ В ЛЮК.



СОСЛУЖИВЦЫ – НЕ КАЧКИ-СОЛДАТЫ, А УШЕДШИЕ НА ФРОНТ СТУДЕНТЫ. ВОЕВАТЬ В ТАКОЙ КОМПАНИИ – ОДНО РАССТРОЙСТВО. ЖАЛКО ИХ, БОЛЕЗНЫХ.

товарищей, то и дело напоминает, что война – это очень грустно.

ВСЕ УШЛИ НА ФРОНТ

Называть игру шутером следует осторожно, с оговорками: стрелять, и

правда, можно сколько угодно, а попасть удастся далеко не всегда. Один раз, в самом начале, вас предупреждают, что на бегу лучше не жуть на курок, все равно в молоко уйдет. По (дурной) привычке пыта-

ешься стрейфиться вокруг фрицев и целить им в лоб, безбожно промахиваешься, умираешь. В игре нет обычного здоровья в процентах, и смерть от случайной пули, прилетевшей с другого конца карты, – обыч-

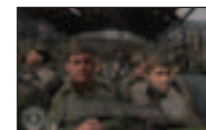
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Star Wars Republic Commando

НЕ ПОХОЖЕ НА



Call of Duty

ное дело. Часто совершенно неясно, сможешь ли ты перебежать от укрытия к укрытию или упадешь посередине с раскроенным черепом. В Brothers in Arms не существует способа, который бы гарантировал, что вы пройдете миссию и сохраните всех товарищей живыми. Можно лишь увеличить шансы на успех, но не более того – от случайной смерти никто не застрахован. В схватке один на один немцы не хуже союзников знают, как бить прикладом в лоб (экран дрожит, скорость реакции падает), поэтому прежде чем победить врага, нужно его перехитрить. Геймплей Brothers in Arms построен на основном принципе пехотного боя: «find, fix, flank & finish». То есть, по-нашему, противника нужно обнаружить, подавить, обойти и сокрушить. Фрицы действуют группами, и над каждым отрядом, который видит Мэтт или кто-то из подчиненных, игра вешает специальный кружок. Если кружок красный – готовьтесь, будут стрелять. Каждая пуля, просвистевшая рядом с врагом, отъедает дольку этого красного круга, – и как только он посереет полностью, противник считается подавленным. Значит, немцы забились в укрытие и теперь носа наружу не сунут, пока не стихнет

Те, кто



Джон Энтал поступил в Военную Академию США в 1973 году. Выпустившись, Энтал стал десантником, командиром взвода. Он служил на территории Германии, Кувейта, США и Кореи. В Корею командовал танковым дивизионом, а когда ему исполнилось пятьдесят лет, под его командованием находилось полторы сотни тысяч человек в Форте Худ (штат Техас). В чине полковника Джон Энтал уволился в запас и теперь работает в команде Gearbox на должности военного консультанта. Разработчики не упускают случая показать, насколько аутентичная у них вышла игра: биография полковника горделиво выложена в разделе бонусов.



ТАНК НУЖНО БЕРЕЧЬ. ТАНК НЕ ПЕРЕНОСИТ ФАУСТПАТРОНЫ.



МОЖНО ПРОЙТИ ВСЮ ИГРУ, НЕ СДЕЛАВ НИ ОДНОГО ВЫСТРЕЛА... НУ, ПОЧТИ ВСЮ.

Ошибочка вышла

Когда Brothers in Arms только появилась, и о ней еще было мало что известно, кто-то из рецензентов написал, что, мол, как здорово – в игре нет прицела! Ух, реализм! Журналисты мира повелись и стали петь об этом на разные лады, а потом выяснилось, что прицел таки есть, он всего лишь выключен по умолчанию. Вот и верь этим журналистам, ага.

стрельба. Это ваш шанс: быстрый обходной маневр – вы оказываетесь за спиной у врагов и убиваете их с легкостью необычайной.

И НЕМНОЖКО СТРАТЕГИИ

Такой геймплей напоминает о Full Spectrum Warrior – только в Brothers in Arms куда меньше условностей. Подавленного противника можно снять метким выстрелом, если он будет нагло высовывать голову из укрытия. Товарищи иногда убивают врага удачными выстрелами (и умирают от удачных выстрелов с той стороны, тоже бывает). Надо отдать должное программистам AI: работать с подчиненными – одно удовольствие. Они умеют грамотно выбирать укрытие, не лезут на рожон и не умничают, когда не надо. Интерфейс отдачи команд – проще некуда. Нажимаете правую кнопку мыши и прицелом указываете, куда нужно перейти или кого атаковать. Несколько первых уровней сержант сам исполняет приказы, потом ему дают в подчинение один отряд, затем другой, – и к концу игры Мэтту приходится думать, как обойти врага, как накрыть пулеметное гнездо и обезвредить зенитку. Уровни достаточно обширны, чтобы дать не один (и даже не два) способа одолеть врага.

Побеждать помогает обзорный экран Situational Awareness. Разработчики очень стесняются этого отступления от военных реалий, оправдываются: «Понимаете, десантники изучали местность перед высадкой, поэтому и у нас, ну, в общем, вот». Карты не помогли бы солдатам так, как помогает игроку экран Situational

ОБЫЧНО ТОВАРИЩИ ПРЯЧУТСЯ И БЕРЕГУТ СЕБЯ, НО ЕСЛИ НАДО ПОДАВИТЬ ВРАГА ОГНЕМ – ВСТАЮТ В ПОЛНЫЙ РОСТ И ПАЛЯТ. ПОПРОБУЙ ТУТ ОТВЕТИТЬ.



Подобрав ключи к обороне врага, можно одолеть его, не сделав ни одного выстрела из личной винтовки.

Awareness. Переходите в него, движок ставит паузу и поднимает камеру на несколько метров вверх. Теперь можно охватить взглядом поле боя, посмотреть, где закрепились фашисты, узнать, сколько их и какое у них оружие. Немцы практически никогда не наступают, а только сидят в дотах и поджидают вас. Пехота может уничтожить пушку. Пушка может взорвать танк. Танк может разворотить дот. Дот в два счета расправится с пехотой – подобрав ключи к обороне врага, можно смять его, не сделав ни одного выстрела из личной винтовки.

БЕЙ ПРИКЛАДОМ!

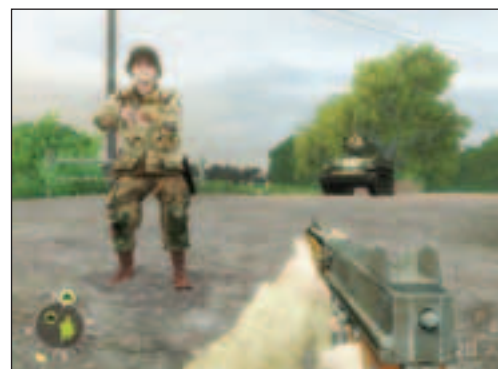
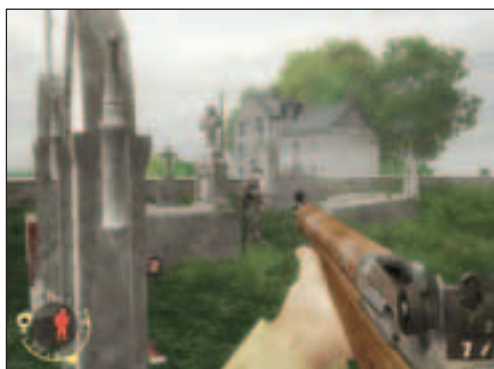
Определенно, Brothers in Arms воссоздает сражения Второй мировой лучше, чем прочие шутеры. Игроку не приходится беспокоиться о том, сколько здоровья у персонажа и

где будет следующая аптечка. Аптечки не будет. Или убиваете вы, или убивают вас. Авторы игры намеренно свели интерфейс к крошечному компасу в левом нижнем углу. Сидя за мешками с песком и слушая нервный стрекот пулемета, вы начинаете мыслить другими категориями – не аптечками, стрейфом и уровнями. Вы думаете, как солдат, – о том, что если высунешься – получишь пулю в лоб, что вот здесь перебежать можно – враг слишком далеко, что вон туда лучше не соваться, а здесь танк, пожалуй, не пройдет. Brothers in Arms не старается развлечь игрока, она отстраненно показывает битву Второй мировой и смотрит, как вы с ней справитесь. Портит впечатление одна только графика, приличная на Xbox, приемлемая на PS2, но уж слишком

невзрачная на PC. Компьютерную версию Brothers in Arms подтянули к современным стандартам, но сравнения с топовыми шутерами она не выдерживает: скины на моделях оружия непростоительно размыты, анимация слабовата, освещение неправдоподобно. Видно, авторам пришлось пожертвовать красотой, чтобы выжать из консолей обширные уровни, а поработать над PC-версией оказалось недосуг. Уровни Brothers in Arms неотличимы друг от друга – повсюду беленькие домишки и много зеленых насаждений. Верим, так оно и было на войне, поэтому возражать не будем, терпим стоически. Все равно, несмотря на несерьезную графику, невозможно не дать игре титул «лучшего военного шутера» по сумме составляющих. Браво, что ли? ■



САМЫЙ ВЕРНЫЙ СПОСОБ ПОПАСТЬ – ХОРОШЕНЬКО ПРИЦЕЛИТЬСЯ. СТРЕЛЯТЬ ОТ БЕДРА – БЕЗНАДЕЖНАЯ ЗАТЯ.



Ты знаешь, что случилось.

Мед

УТОПИЯ



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





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



NBA Street V3



Самая старая и самая популярная игра из серии Street обрела свою третью часть и готова покорить весь мир!

В одном из недавних номеров вы могли видеть статью об этой игре в разделе «В разработке». И вот она уже у нас в консоли. Что можно сказать? Игра удалась, удалась на славу. Все свои обещания разработчики выполнили, за что им огромное спасибо. Но обо всем по порядку.

Главные новинки третьей части симулятора уличного баскетбола NBA Street – измененная система трюков, режимы Dunk Contest и Court Creator. Про две последние фишки – особо. В Dunk Contest наша задача заключается в том, чтобы забить как можно красивее мяч в корзину, сделав попутно очень много трюков. Все просто, но очень зрелищно. Далее следует Court Creator. Да-да, теперь помимо создания своего персонажа можно придумывать и свою собственную площадку. Причем это не просто мелкое дополнение для галочки, а полноценный конструктор уровней. Как и при редактировании своего персонажа в игре, вы можете менять здесь сотни параметров, от цвета площадки и разметки до плакатов, висящих на заднем плане. Причем эта арена становится вашим домом, и в дальнейшем на ней будут проводиться соревнования родной команды в режиме карьеры. Раз уж затронули карьеру, то нужно рассказать поподробнее и о ней. В игре нам предлагают получить звание короля стритбола за несколько



месяцев. Вначале вы создаете себе своего протеже, набираете ему команду и – вперед на улицу. Чем больше встреч вы выиграете, тем большим уважением среди уличных банд будете пользоваться. А чем больше оно, тем на более серьезные чемпионаты вас пускают. Во время прохождения режима карьеры, вы будете повышать множество параметров своего баскетболиста и улучшать свой собственный корт. Но вот характеристики собратьев по команде изменить не сможете, что очень печально. Так к ним привыкаешь, а потом приходится менять на других, более прокачанных. А знаете, как сложно создать команду, состоящую только из девушек, и достойно выступить на улицах? Ведь женских персонажей в игре намного меньше, но в отличие от других игр серии Street, они есть, что не может не радовать. Ну и теперь – о новой системе трюков. Все финты с мячом выполняются правым аналогом. Дернули его в одну из сторон – игрок начал делать



всевозможные выкрутасы. Трюки усложняются с нажатием клавиши-модификатора. В отличие от той же FIFA Street, такая кнопка здесь не одна, их целых три штуки. Поэтому и сложность трюка зависит от того, зажата ли одна клавиша, две или все три сразу. Причем трюк может и не удался: важно то, как прокачан параметр handling у вашего персонажа. В итоге получается этакий Tony Hawk's Pro Skater, только с мячом вместо доски. Все трюки связываются в комбы, а далее после набора определенной суммы у вас есть возможность сделать суперприем под названием Gamebreaker. Могу сказать: новый NBA Street – лучший уличный баскетбол; это вообще, наверное, лучшая аркадная спортивная игра. Здесь все красиво, быстро и очень интересно. ■

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

■ ОНЛАЙН:
<http://www.easportsbig.com/games/nbastreet3/home.jsp>

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



NBA Street Vol. 2

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



NBA Ballers

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



9.0

Наше резюме:

Самая лучшая игра из серии Street. Великолепный, красочный игровой процесс, отличная графика.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Великолепная графика, отличный игровой процесс, интересные режимы карьеры и создания персонажа.

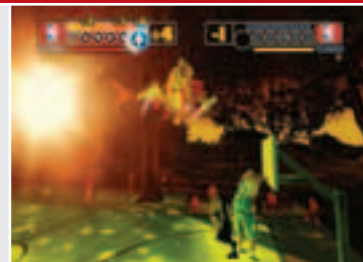


Минусы:

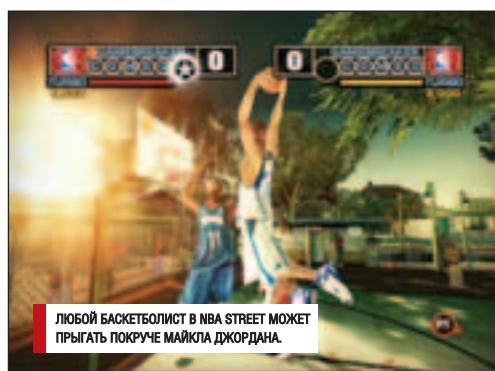
Временами завышенная сложность в режиме карьеры, нельзя прокачивать характеристики своих товарищей по команде.

Gamebreaker

В этот раз Gamebreaker – не просто суперприем, который активируется нажатием двух клавиш, а целая мини-игра. Во время его выполнения вы можете добавлять различные трюки, усложняя его, а также задействовать в нем своих партнеров по команде, вовремя отдав им пас.



ЗАЧАСТУЮ МЯЧ НЕ ПРОСТО ЗАБРАСЫВАЕТСЯ, А БУКВАЛЬНО ПРОПИХИВАЕТСЯ В КОРЗИНУ.



ЛЮБОЙ БАСКЕТБОЛИСТ В NBA STREET МОЖЕТ ПРЫГАТЬ ПОКРУЧЕ МАЙКЛА ДЖОРДАНА.



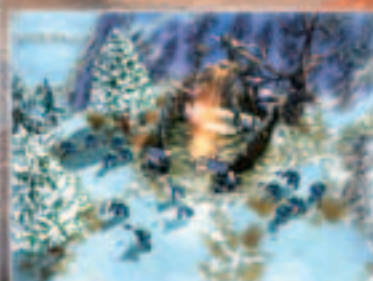
КАК И В ОБЫЧНОМ БАСКЕТБОЛЕ, В УЛИЧНОМ ВСТРЕЧА НАЧИНАЕТСЯ СО СБРАСЫВАНИЯ.

SPELLFORCE

GOLD EDITION

Уникальный коллекционный сборник, включающий в себя хит SpellForce - The Order of the Dawn и оригинальное дополнение SpellForce - The Breath of Winter.

Необъятная магическая вселенная в ваших руках!





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



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

■ ОНЛАЙН:
<http://www.fifastreet.com>

FIFA Street

Поразмышляв на тему «почему мы не можем сделать лучше, чем в Konami», EA придумала нечто совершенно новое.

И правда, зачем лезть в войну, если можно создать свое собственное государство? Вот и в EA так решили и изобрели FIFA Street. Вроде и футбол, а конкурентов нет, как, кстати, и правил. FIFA Street – это уличный футбол трое на трое. Принцип один: если мяч побывал в сетке ворот – это гол. А в остальном делайте что хотите, никаких правил.

С таким подходом игра стала разнообразной, необычной – настоящий симулятор экстремального вида спорта. Более изящным, чем NFL Street и таким же трюковым, как NBA Ballers.

Игровой процесс – это помесь обычных в футболе верховых передач, пасов, ударов и подкатов с разнообразными финтами, фишками и фокусами, которые вытворяют с мячом уличные футболисты. Трюки, кстати, занимают большую часть геймплея. Ведь здесь нет угловых и положений вне игры. А поле такое маленькое, что до ворот соперника можно добраться за один пас, но вот забить вам удастся вряд ли. Почему? А потому, что ворота здесь – как в мини-футболе, а вратари проявляют чудеса ловкости и принимают почти все мячи. Да и смысл игры не в том, чтобы забить, а чтобы забить как можно красивее. Поэтому перед тем как ударить по воротам, надо отдать себе пас от стены, подурочиться и, издеваясь над соперником, постоять



на мяче, затем перекинуть его через неудачника-защитника, пропустить его между ног у второго, – и только потом отдать пас верхом и ударить по воротам в прыжке! Вот как теперь играют в футбол, по мнению EA Sports! И знаете, такой подход к геймплею затягивает играющего и привлекает к телевизору посторонних наблюдателей. Поскольку происходящее на экране и вправду завораживает. Графика отличная: красочные арены, детализованные модели футболистов – все по высшему разряду. Анимация всевозможных трюков и ударов также на высоте. Неудачным, правда, получился переход между фазами анимации. Иногда после красочного финта, акробатического этюда с мячом, футболист так топорно переходит в анимацию бега, что кажется, он на мгновение научился ходить. Ну и приклеивающийся после паса к ногам нападающего мяч, как в FIFA образца 98-го года, тоже снижает зрелищность происходящего.



В остальном же игра хороша. Можно сказать, впервые за много лет футбол от EA вне конкуренции. Здесь и режим создания персонажей отличный, и характеристики у них прокачиваются во время прохождения реального футбола удачно подобраны. Геймплей сумбурен, но весьма разнообразен и интересен. Так что все уставшие от симуляторов футбола, должны попробовать сие чудо в деле. Почему же тогда такая финальная оценка, спросите вы? Отвечаем: игра отличная среди таких же футболов, но как только пытаешься сравнить ее с NBA Street, понимаешь, что совершенству нет предела. Но так как это только первая игра в серии (у NBA уже третья), то можно надеяться, что FIFA будет двигаться такими же семимильными шагами. Да и конкуренты не дремлют! ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Urban Freestyle Soccer

ХУЖЕ, ЧЕМ



NBA Ballers

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Первая по-настоящему серьезная попытка создать игру об уличном футболе. На данный момент лучшего на рынке нет.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Много отличных трюков, веселый игровой процесс, отличная графика, большие возможности для создания своего футболиста.

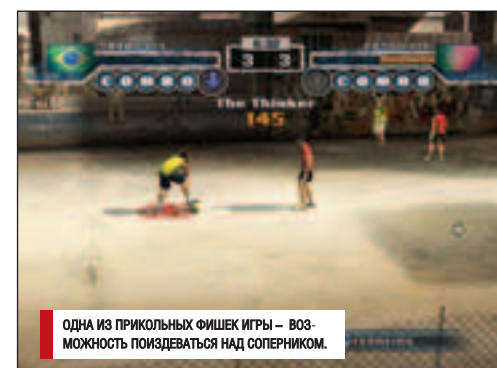
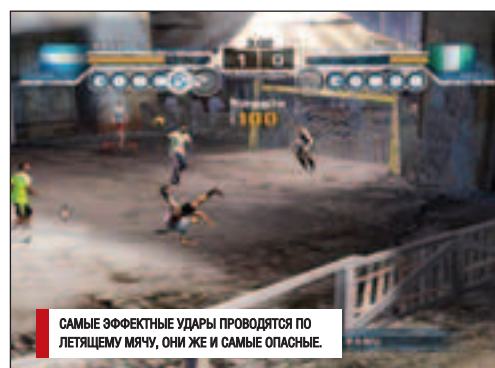
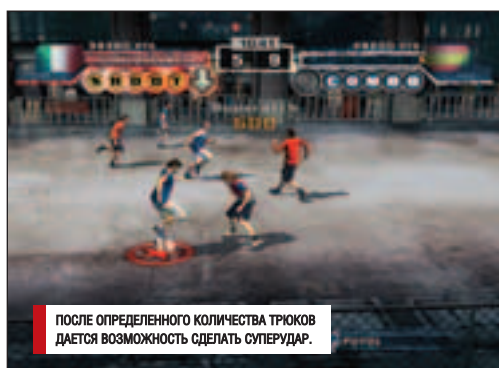


Минусы:

Геймплей неплох, но очень сумбурен, мяч постоянно приклеивается к ногам футболистов, а переход между фазами анимации оставляет желать лучшего.

Поберегись – огненный мяч!

Как и в NBA Street, за все трюки мы получаем очки, а за непрерывные связки нам достается их умножение. После набора определенной суммы нам дают возможность провести суперудар, гарантированно отправляющий мяч в ворота. Снаряд становится огненным и сносит все на своем пути!





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

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1C
snowball.ru
украинська бізнеска

Новый проект
Novalogic:
«Возмездие»

NOVALOGIC
www.novalogic.ru





Автор:
Сергей «TD» Цилирикс
td@miranime.net



The Legend of Zelda: Four Swords Adventures

Вчетвером клоны Линка зажигают на GameCube. Не Final Fantasy: Crystal Chronicles, но тоже весело.

Nintendo всегда выставляла на показ пресловутую возможность обмена информацией между GBA и GameCube. В итоге геймеры, купившие недорогой линк-кабель, получали бонусы, секретные уровни, мини-игры... и прочую несерьезную мишуру. Из крупных проектов, использовавших сию возможность двух платформ, можно было назвать лишь Final Fantasy Crystal Chronicles – до недавнего времени. Большая «N» наконец-то сама взялась за дело – и, как того и следовало ожидать, справилась превосходно. Встречаем The Legend of Zelda: Four Swords Adventures!

«Four Swords?» – удивятся знатоки GBA-версий «Зельды». Да-да, игра, о которой идет речь, продолжает идею, появившуюся в небольшом многопользовательском довеске к карманной Link to the Past, – а именно использование для прохождения четырех Линков. Но если в Four Swords число персонажей в игре равнялось числу игроков и заветная четверка была лишь максимумом, то Four Swords Adventures безоговорочно предоставляет квартет остроухих храбрецов – и уйму головоломок, рассчитанных именно на четверых. Как это играется? Возьмите обычную двухмерную «Зельду», размножьте Линка до четырех штук, поз-

вольте каждому нести лишь один предмет, заставьте всех героев обязательно помогать друг другу для продвижения вперед и добавьте перчинку – элемент соперничества, – и получите FSA. Будут ли довольны поклонники серии? Скорее всего. Понравится ли FSA людям, с серией не знакомым? Более чем вероятно. Но при условии – играть в нее следует исключительно вчетвером. Как и Final Fantasy: Crystal Chronicles, FSA полностью раскрывает все свои тайны именно в многопользовательской игре. Синглплеер же, хоть и доступный людям без друзей и линк-кабелей, не способен передать и десятой доли веселья, царящего в комнате с компанией энтузиастов и «Приключениями четырех мечей» на экране телевизора. Зачем нужны GBA? Да чтобы развлекать руки каждому из игроков! Вспомните, как FFCC вынуждала персонажей ютиться в радиусе действия чаши, – и забудьте как страшный сон! Four Swords Adventures на каждом уровне позволяет персонажам свободно разгуливать, умело масштабируя местность для того, чтобы держать всех Линков на экране; а ежели кто-то захотел заглянуть в дом или подполье, или на темную сторону мира (помним Link to the Past?), – будьте доб-

ры, уединитесь со своей остроухой реинкарнацией на экранчике собственного GBA. Подобное распределение привносит в игру динамику, которой «Кристалльным хроникам» порой недоставало. Продолжая сравнивать FSA с FFCC – единственной игрой такого же плана, – нельзя не заметить концептуальных различий между ними. Так, Crystal Chronicles гораздо больше настраивает на прокачку персонажей и на экшн-составляющую в целом, в то время как FSA гордится прежде всего головоломками. В FFCC игрокам приходится сотрудничать, чтобы выживать; в FSA же враги далеко не так сильны, а гибель персонажа – явление мимолетное и почти незаметное. Four Swords Adventures подчеркивает несерьезность – и оттого играть в нее несравненно веселее. Геймплей FSA, как уже было упомянуто, зиждется на сотрудничестве и соперничестве. С первым все более-менее ясно: игра постоянно требует непосредственного участия или физической силы всей доблестной четверки, или же грамотного применения предметов из запаса команды. Соперничество олицетворяет

■ ПЛАТФОРМА:	GameCube
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	GameCube

■ ОНЛАЙН:
<http://www.zelda.com/fourswords/launch>



ВЕЩИКИ

НАША ОЦЕНКА: **8.0**

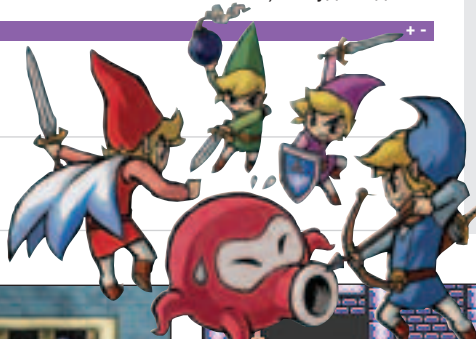
Наше резюме:
Время достать запылившиеся линк-кабели и обзвонить друзей с GBA. Оно того стоит.

Знакомые места

В Four Swords Adventures нет целостности мира, хотя этим могли похвастаться другие игры серии The Legend of Zelda. Впрочем, многие из уровней, на которые разбита игра, не могут не напомнить «старичкам» о славных днях, проведенных за Link to the Past. Hyrule Castle и Death Mountain, пустыня и озеро, Tower of Flames и теневой мир... Ностальгия!

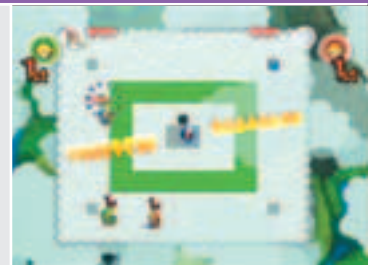
Плюсы и минусы

- Плюсы:**
Динамично, увлекательно и чертовски весело.
- Минусы:**
Игра в одиночку далеко не так интересна.



Shadow Battle

Для желающих выяснить друг с другом отношения FSA предлагает режим Shadow Battle, в котором четверо остроухих братков будут биться, пока не останется только один. Арены для оных битв изобилуют ловушками, секретными выключателями, готовыми обрушить на головы оппонентов бомбы, и другими приятными (и не очень) сюрпризами.



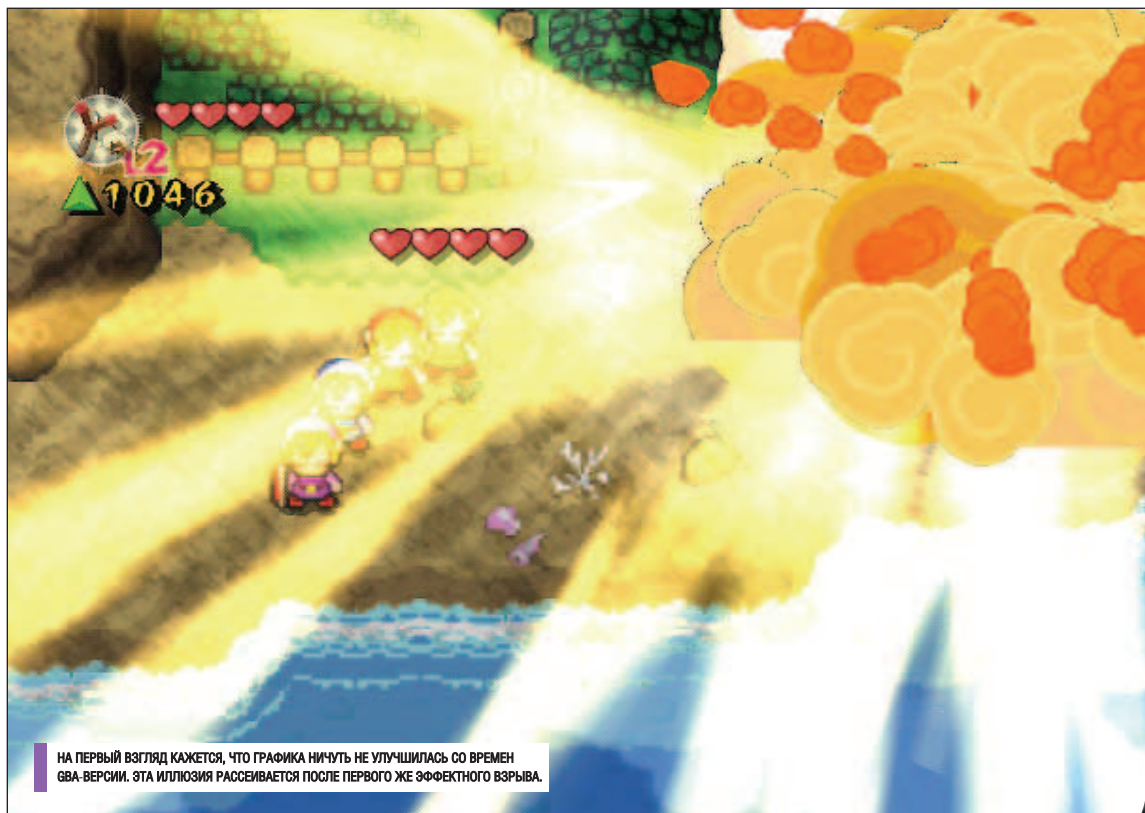
КОЛИЧЕСТВО ВРАГОВ НА ЭКРАНЕ ИНОГДА ДОСТИГАЕТ НЕСКОЛЬКИХ ДЕСЯТКОВ.



НЕКОТОРЫЕ ПОДЗЕМЬЯ ПРЕДСТАВЛЕНЫ В ДВУХМЕРНОМ ВИДЕ СБОКУ, КАРТИНКА ВЫВОДИТСЯ НА ЭКРАН GBA, ЛИБО ЕГО ВИРТУАЛЬНЫЙ АНАЛОГ.



ПРИ ИГРЕ В ОДИНОЧКУ ОКОШКО GBA МОЖНО ВЫВЕСТИ ПРЯМО НА ЭКРАН ТЕЛЕВИЗОРА.



НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД КАЖЕТСЯ, ЧТО ГРАФИКА НИЧУТЬ НЕ УЛУЧШИЛАСЬ СО ВРЕМЕН GBA-ВЕРСИИ. ЭТА ИЛЛЮЗИЯ РАССЕИВАЕТСЯ ПОСЛЕ ПЕРВОГО ЖЕ ЭФФЕКТНОГО ВЗРЫВА.

стремление набрать наибольшее количество кристаллов силы (по их количеству в конце уровня определяется победитель). Да, подобное было в «Кристалльных хрониках», но угрюмое путешествие каравана не имело одной маленькой особенности – возможности «лупить» своих. А в FSA поначалу невинное стремление набрать больше кристаллов зачастую перерастает в самую настоящую гражданскую войну. Идут в ход бомбы, огнеметы; подчас один Линк схватит другого и выбросит в пропасть – за то, что тот недавно продемонстрировал неумение обращаться с луком и расстрелял своих. Затем на пути окажется головоломка, и четверо на время забудут старые обиды. До тех пор, пока решенный пазл не одарит их одним – лишь одним! – большим кристал-

FSA подчеркнуто несерьезна – и оттого играть в нее несравненно веселее.

лом. Право, тишины в комнате с играющими в Four Swords Adventures никогда не было. В FSA всего 8 зон, по 4 уровня в каждой (на прохождение уровня тратится по 30-50 минут – о продолжительности игры судите сами). После уровня игрокам предлагается тайно (на GBA) проголосовать за и против своих компаньонов: кто помогал больше других, а кто, напротив, мешался под ногами. Закончив уровень, можно сохраниться – и вернуться к игре уже другим составом или даже в одиночку. The Legend of Zelda: Four Swords Adventures – это в первую очередь уникальный игровой опыт. Никакая

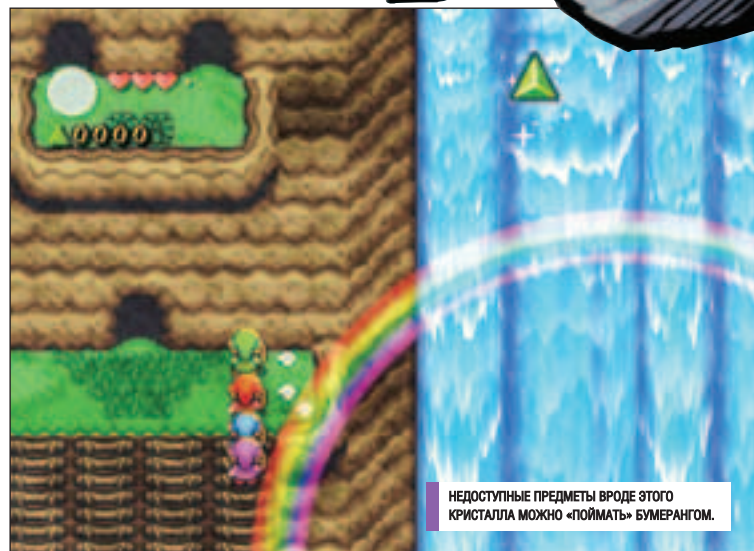
другая игра не предоставит подобных ощущений; в это действительно стоит играть. И если FFCC заставила вас призадуматься о покупке кабелей по количеству друзей с GBA, то Four Swords Adventures (между прочим, поставляющаяся в комплекте с одним кабелем) призвана развеять все сомнения. О лучшем способе проведения уикенда можно только мечтать. ■ Редакция благодарит Интернет-магазин «Ау, DVD» (<http://www.au-dvd.ru>) за помощь в подготовке материала.



ВЫШЕЛ ЛИНК НАШ ПОГУЛЯТЬ, ОСТРЫМ НОЖИКОМ МАХАТЬ...



ОДИН ИЗ ЭПИЗОДИЧЕСКИХ БОССОВ. КАЖДАЯ ИЗ ЧЕТЫРЕХ ЕГО КЛЕШНЕЙ УЯЗВИМА ТОЛЬКО ДЛЯ ЛИНКА ОДИНАКОВОГО С НЕЙ ЦВЕТА. СРАЗУ ЖЕ ВСПОМИНАЕТСЯ METROID PRIME.



НЕДОСТУПНЫЕ ПРЕДМЕТЫ ВРОДЕ ЭТОГО КРИСТАЛЛА МОЖНО «ПОЙМАТЬ» БУМРАНГОМ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ



Final Fantasy Crystal Chronicles

НЕ ТАК КРАСИВО, КАК



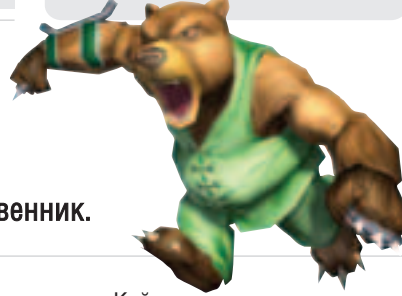
The Legend of Zelda: The Wind Waker



Автор:
 Марина Петрашко
 baqheera@gameland.ru



Legend of Kay



Это не Кот в сапогах, это Кот с Молотком и на Вепре. Не менее харизматичен, чем его исторический предшественник.

Далеко-далеко, в Китайском море, лежит остров говорящих кошек Peng-Lai. Откуда он там? Разработчики из Neon Studios постарались. Здесь будут происходить действия эпохального масштаба, в борьбе за справедливость сойдутся кот-одиночка и армия злобных горилл, которым помогают не менее злобные крысы и другие отрицательные персонажи примерно 30 разновидностей.

СТРАНА КОТАЙ

Кота зовут Кей (Kay), и он рвется к славе. Пока с его деревней не случилась беда, местный мастер боевых искусств охотно обучал сельчан разнообразным приемам. Однако злобные гориллы-оккупанты под предлогом изменения политической ситуации закрыли школу боевых искусств как рассадник терроризма. Отважный Кей не вынес фарисейства «новой власти» (ничего, кстати, не напоминает?) стащил у учителя боевой меч, и отправился в леса искать правды. В поисках он проведет целых 37 уровней. Пройдя через крокодилий храм, поборов гигантского дикого вепря – хозяина

леса, Кей наконец доберется до лавовой крепости императора горилл, чтобы лично разобраться с организаторами нового мирового порядка. Однако сделать это будет не так просто.

БОЕВАЯ КОТАНА

По словам Антония Критулакиса (Antony Christoulakis), гейм-дизайнера Legend of Kay, самым слабым местом игр подобного жанра являются сражения. Поэтому разработчики специально позаботились об интеллекте противников и тактике боя – нас уверяют, что пройти игру, остервенело барабана по кнопке атаки, невозможно. Наверное, потому, что за атаку ответственна не одна кнопка, а гораздо больше: создатели заложили в арсенал боевого кота кучу приемов, включая возможность добивать лежащих противников, атаковать магией, делать комбо, – вариантов такое множество, что проще посмотреть самим.

КОТАНИЕ НА СВИНЯХ

Но и это не все! Для тех, кому вечно мало возможностей, Legend of Kay – игра мечты. Кроме обычной

драки, Кей может плавать самоходом и на лодке, лазать по лианам, прыгать вверх, отталкиваясь от стен и артефактов со сложным китайским названием, раскачиваться на веревках и ветках, и, наконец, кататься на хрюшке. Точнее на диком вепре. Потрясающее зрелище! Жаль только, поездка, как и водные заплывы, ограничены по времени. И в том и в другом случае, в левом верхнем углу появляется счетчик, отмеряющий время, – если не успеваешь доскакать или доплыть к сроку, процесс прерывается, хрюшка скидывает Кея, а в случае с плаванием – он очухивается на том берегу, откуда пытался уплыть. Традиционно для жанра в игре присутствуют рядовые враги и боссы, а из нетрадиционного можно отметить привнесенные элементы, обычно присущие ролевым играм. Так, мощь и боевые навыки Кея растут по мере развития сюжета сообразно числу побитых вражин, а подходящие по силе оружие и броню он может не только подобрать на поле боя, но и купить в магазине.

КОТОМКА

Магические артефакты (куда же без них в Китайском море!) присутствуют в игре в виде эликсиров для лечения, временного изменения свойств снаряжения, а также средств постоянного повышения здоровья и магии. Попадают и дополнительные «жизни». В сундуках и кувшинах спрятаны монеты,

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	JoWood
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Neon Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.legend-of-kay.com>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.5

Наше резюме:

На удивление хороший платформер, особенно если учесть «непрофильность» издателя.

Почему не мышка?

Гейм-дизайнер Антоний Критулакис объясняет это так: «Когда мы выбрали героя для нашей игры, то вовсе не думали об истории Кота в сапогах, с которым многие сравнивают Кея. Мы искали существо, наиболее подходящее под выбранный восточный стиль – ловкое, опасное, харизматическое – и оказалось, что это кот».

НЕ СТОЛЬ МИЛ, КАК КОТ В САПОГАХ ИЗ «ШРЕК 2», НО ТОЖЕ НЕПЛОХ.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Приятный мультяшный дизайн, динамичный и разнообразный игровой процесс, очаровательная езда на вепре.



Минусы:

Голос главного героя и недооформленные комиксы-заставки.



ЗАДАЧКИ ПОДОБНОГО ВИДА – «ДОБЕРИТЕСЬ ИЗ ПУНКТА А В ПУНКТ В ПОЧТИ ПО ВОЗДУХУ» – ОСНОВА ГЕЙМПЛЕЯ ЭТОЙ ИГРЫ.



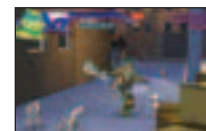
КЕЙ ОБЯЗАТЕЛЬНО ВЕРНЕТСЯ В РОДНУЮ ДЕРЕВню – ЗАМАТЕРЕВШИЙ ОПЫТНЫЙ ВОЯКА, ПРОСТО ТИГР, А НЕ КОТ.



ВОТ И ОН, НАШ ГЕРОЙ, ВО ВСЕЙ КРАСЕ. В ДВИЖЕНИИ ОН ГОРАЗДО ЛУЧШЕ, ЧЕМ В СТАТИКЕ, УЖ ПОВЕРЬТЕ. ИЛИ ПРОВЕРЬТЕ, ТАК ДАЖЕ ЛУЧШЕ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Teenage Mutant Ninja Turtles

ДИНАМИЧНЕЕ, ЧЕМ



Rayman 3: Hoodlum Havoc

ЧЕРЕПАШКА-НИНДЯ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ЗАЖИГАЕТ.

во всяких труднодоступных местах – кристаллы, которые тоже надо собирать.

КОТ, ПРОСТО КОТ

Как водится в подобных играх, если куда-то можно залезть, значит, это зачем-нибудь нужно, но влезть все равно хочется и в неположенных

Кей может прыгать, плавать, лазать по лианам и стенам, и, наконец, кататься на хрюшке.

местах. Уж больно виды сверху приятные, да и двигается герой просто здорово, так и хочется лишний раз заставить его прыгать. А есть ли у игры вообще какие-ни-

будь недостатки? Полтора точно есть. Первый, и самый главный – писклявый голосок главного героя. Такой подошел бы мыши или крысе, на худой конец новорожденно-

му котенку, но даже для кота-подростка он не годится. Впрочем, пищит Кей редко, чаще действует. Остальные полнедостатка достаются решению разработчиков оформить заставки в виде комиксов. Само по себе это неплохо, однако стилизацию несколько недотянули – например, текста в этих комиксах нет вообще, есть закадровая озвучка и субтитры внизу экрана, написанные скучным шрифтом. Но это так, мелкие придирки. Не слушайте их, обратитесь к достоинствам. Всем, кто никогда не катался на вепре, срочно пройти ускоренный курс обучения! ■

Кувалда – оружие кошки

Когда дело доходит до драки, Кюю есть что предъявить противникам. Мечом, приватизированным у учителя, напившегося с горя после закрытия школы, дело не ограничивается. Кошкам доступны еще два вида оружия – молот и боевые когти. Немного нестандартный для боев в восточном стиле набор. Только представьте себе Брюса Ли или хоть Джеки Чана с молотком! Однако для зрелищного добивания поверженных врагов молот – самое то. Каждое оружие имеет два уровня мощности, а для защиты есть несколько разновидностей доспехов. Кроме того, только приставными когтями Кей может драться в то время, пока он находится в воде.



ЭТОТ ГРОЗНЫЙ ХРЯК ПЯТНАДЦАТЬ МИНУТ НАЗАД БЫЛ СМЫРНЫМ ЕЗДОВЫМ ЖИВОТНЫМ, НО КТО-ТО ПОВЕСИЛ НА НЕГО МАГИЧЕСКИЙ АМУЛЕТ, И ПОНЕСЛОСЬ...



БЫСТРОЕ ТЕЧЕНИЕ СНОСИТ КЕЯ НАЗАД, СОПРОТИВЛЯТЬСЯ ЕМУ, ДА И ТО НЕДОЛГО, МОЖНО, ТОЛЬКО ВЫПРЫГИВАЯ ИЗ ВОДЫ.



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



Freedom Force vs. The Third Reich

Может ли банда психопатов в красных трусах и новогодних масках спасти мир? Конечно, ведь это Freedom Force!

В игре Freedom Force башковитые разработчики из Irrational Games воплотили гениальную идею – совместили серьезную тактику с героями комиксов. И до, и после релиза замечательной игры всевозможные Халки, Супермены, Гамбиты встречали нас только внутри непритязательных экшенов и аляповатых платформеров. Удивительно, но факт: никто не рискнул выйти на рынок электронных развлечений с подобием Freedom Force. Выпуск тактической RPG с целой плеядой комиксовых звезд в качестве героев остается прерогативой Irrational Games. И студия ей активно пользуется.

СЕМЬ РАЗ ОТПЕЙ – ОДИН ОТЬЕШЬ

Freedom Force vs. The Third Reich принадлежит к числу тех осторожных сиквелов, которые совсем не топят пораждать игрока нововведениями. Напротив, они с первых кадров заявляют о своей связи с предшественником. Вторая часть Freedom Force пропитана героическим духом оригинальной игры. Как будто и не было трех лет, потребовавшихся Irrational Games на разработку продолжения. Перед нами по-прежнему интерактивный комикс. Все герои не только

выглядят, как персонажи красочных книжек, но и ведут себя соответствующе. Даже в самые важные моменты местные супермены находят время потреться: пафосно возвестить противнику о его скорой кончине, перекинуться парой едких колкостей с приятелем, рассказать последний анекдот... Практически каждая реплика вызывает улыбку, а то и здоровый смех. Mentor постоянно норовит пуститься в пространные теоретические рассуждения. Соратники же прерывают поток научных излияний товарища требованием перейти «на старый добрый английский». Alchemiss непрестанно подкалывает El Diablo за его горячий (как в бою, так и в любви) характер. Вне всяких сомнений, перед нами действительно команда Freedom Force, организация неутомимых и остроумных борцов за мир во всем мире.

NUCLEAR WINTER И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

На этот раз наших смешных и отважных бойцов ждет путешествие в прошлое. Суперзлодей Blitzkrieg замыслил грандиозную авантюру, угрожающую, как обычно, всему существу. Freedom Force отправляется во времена расцвета Третьего рейха, дабы остановить мерзавца. Впрочем, такой расклад вытекает уже из

названия игры. На самом деле все сложнее. Нам предстоит разборки и в австралийских мегаполисах, и в деревеньках Кубы, и даже на таинственных тропах соседних миров. Сценаристы придумали невероятную историю, раскрывать хитросплетения которой в статье просто преступно. Ограничусь намеком: среди противников числятся не только Blitzkrieg с Nuclear Winter, но также римские легионеры, летающие мозги в стеклянных банках и даже собственные друзья-коллеги из Freedom Force!

ЛОМАТЬ – НЕ СТРОИТЬ

Красивую трехмерную графику обеспечивает GameBryo 3D Engine. Технология не нова, но до сих пор чертовски эффективна. Пытаться живописать словами яркий полет файерболла El Diablo или голубое свечение молнии Sea Urchin бессмысленно. Такие вещи нужно смотреть на экране в движении. Однако красочными спецэффектами заслуги GameBryo 3D не ограничиваются. Игра значительно прибавила в интерактивности, что сказалося как на картинке, так и на прак-

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	tactics/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Irrational Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗРЯЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 733 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
http://www.freedomforcegame.com



ВЕРДИКТ ➔

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★ **8.5**

Наше резюме:
Irrational Games выдержала тот баланс новаций, который не отрывает игру от предшественницы, но содержит достаточно свежих находок.

Иррациональный успех

Irrational Games образовалась в 1997-ом году и очень быстро сделала себе громкое имя. В 1999-ом студия вместе с Looking Glass завершила System Shock 2. В 2002-ом свет увидела первая часть Freedom Force. В 2004-ом вышла Tribes: Vengeance, и вот сегодня мы говорим о сиквеле Freedom Force. В линейке компании нет провальных проектов.

Фортиссимо!

Fortissimo – один из моих любимых злодеев. Колоритный персонаж обладает чудесным оперным баритоном. Его мощный голос разносит по кирпичику стены, рушит потолки. Под началом Fortissimo стоят римские легионеры, выступающие бок о бок с нацистскими автоматчиками против сил добра и справедливости.



КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**
Шарм комиксов давно минувших лет, яркие герои и уморительный пафос. Окружающая среда эффектно разрушается, а герои кувяркаются в лучших традициях rag doll.
- Минусы:**
Графический движок староват, и это чувствуется: спецэффекты милы, но не умопомрачительны; герои хороши, но не безупречны; анимация плавна, но бывает и лучше.





INFERNO – ЛУЧШЕЕ «ЗАКЛИНАНИЕ» EL DIABLO. ВСЕ В РАДИУСЕ НЕСКОЛЬКИХ МЕТРОВ ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ЩЕТКИ.

тике боя. От мощных взрывов обрушиваются стены, разлетаются во все стороны мусорные баки, портится техника. Машины из сверкающих хромом красавиц на глазах превращаются в потрепанные жизнью взрывоопасные драндулеты. Расколошматьте четырехколесный рыдван рядом с противником –

КАААВОООМ!!!, и негодяй незамедлительно отправится к праотцам. Разработчики всюду усиленно эксплуатируют интерактивность. В одной из «кубинских» миссий на головы героям регулярно сыплются самые натуральные авиационные бомбы. И если суперлюди (а то и не люди вообще) еще способны избе-

жать попадания, то несчастные скамейки, торговые лотки и жалкие лачуги обречены на эффектную «смерть». Очень красиво!

ПРОСТОТА – ЗАЛОГ ЗДОРОВЬЯ

Мы любили Freedom Force за шикарный стиль. Мы любили Freedom Force за ярких героев. Но больше

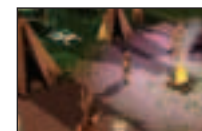
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Freedom Force

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



«Проклятые Земли»



Смотрите! Капиталисты!

В комиксах середины двадцатого столетия (период «холодной войны») отразилась внешнеполитическая ситуация того времени. Один из главных злодеев игры – Nuclear Winter – предстает ледяным гигантом с красной звездой во лбу и неугасимой страстью к водке в холодном сердце. Он мечтает забросать США советскими ядерными ракетами и воцариться на руинах мира. Его приспешница именует себя Red October, говорит с сильным русским акцентом, кутает голову в платок и... летает на метле! А рядовые бойцы Nuclear Winter кличут друг друга не иначе как «Comrades», а на появление наших героев реагируют возгласом «Look! Capitalists!».



ДОГОНЮ, УБЬЮ, СТЕРВА!



ПОЛЕТ – ПОЛЕЗНОЕ УМЕНИЕ, НЕ КАЖДЫЙ ВРАГ ТЕБЯ ДОСТАНЕТ. ХОТЯ ЭТИ ДОСТАЛИ, ГАДЫ...

Русский дух
Локализаторы из «Нового Диска» проделали воистину титаническую работу. В адаптации игры для отечественного пользователя участвовало десять актеров театра, радио и телерекламы. На русский язык были переведены не только все до единого диалоги, но и вся графика. Patriot City блистает вывесками на великом и могучем!



ТОМБСТОНЕ «УБЕДИЛ» ПУШТИКТИКА ВРЕМЕННО ПОРАБОТАТЬ НА НАС...

Новые лица

Команда героев в сиквеле пополнилась шестью новыми персонажами. Это Black Jack, Green Genie, Quetzalcoatl, Sky King, Tombstone, Tricolour. Историю каждого из них вам представят красочным комиксом. Вот Tombstone, например, был незаслуженно казнен на электрическом стуле. Теперь он — посланец самой Смерти.



Nuclear Winter предстает ледяным гигантом с красной звездой во лбу и неугасимой страстью к водке в холодном сердце.

щихся умений, либо на приобретение новых навыков. Спектр перков чрезвычайно широк. Не каждый маг фэнтезийной ролевой игры владеет набором заклинаний, соразмерным арсеналу супергеройских способностей. Здесь вам и телекинез всех видов, и огненные шары с молниями, и ментальные удары, и грубое физическое воздействие на супостата. Freedom Force не ограничивает своих агентов какими-то примитивными стихиями. В запасниках организации несметные сок-

ровища комиксов. Жанр развивался не один десяток лет: за это время такого напридумывали...

НАД КЕМ СМЕЕМСЯ, ГОСПОДА?

Freedom Force vs. The Third Reich просто наполнена пафосом и поеденными молью клише. Что же, сказать ей презрительное «фи»? Ни в коем разе! На протяжении всей игры разработчики от души потешаются над эмоциональными героями, надсмехаются над сюжетными шаблонами. Нам остается присоединиться к ним и получать удовольствие. Много удовольствия! ■

ся. Процесс этот курирует игрок. Чем полнее проявил себя персонаж в предыдущих боях, тем больше очков получит он для самосовершенствования. Прокатка ведется всего в трех направлениях, так что запутаться сложно. Можно израсходо-

вать боевой опыт на повышение базовых параметров (сила и тому подобное), либо на улучшение имею-

ДЛЯ КАЗНЕННОГО НА ЭЛЕКТРИЧЕСКОМ СТУЛЕ ТОМБСТОНЕ НЕПЛОХО СОХРАНИЛСЯ



ИНТЕРАКТИВНОСТЬ В ДЕЙСТВИИ — САМОЛЕТ БЫЛ ЦЕЛЫМ.

ПЕРВЫЙ ГОТОВ? ПОШЕЛ! ВТОРОЙ ГОТОВ? ПОШЕЛ! ТРЕТИЙ НЕ ГОТОВ? ПОШЕЛ-ПОШЕЛ... ГОТОВ!



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	The Adventure Company
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	House of Tales
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

The Moment of Silence

Разыскивая ключи к тайне вселенского заговора, поэт рекламных лозунгов становится целью секретных спецслужб.

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	Pentium III 1 ГГц, 128 Мбайт RAM (256 Мбайт для Windows XP), 3D-ускоритель (64 Мбайт)
■ ОНЛАЙН:	http://www.themomentofsilence.com

Пора открыть вам глаза, сограждане: пришельцы существуют. Они живут среди нас и контролируют каждый наш шаг. Бесплезно звать на помощь «людей в черном» — эта организация как раз и придумана чужими, чтобы успокоить земное население. Игра Moment of Silence (в России — «Момент истины») также, без сомнения, написана под руководством внеземного разума. Пробуждая параноидальные настроения, она одновременно полностью де-социализует соприкоснувшегося с ней субъекта, делая его неполноценным членом человеческого общества. Ведь как бы вы повели себя, если бы на ваших глазах полицейские (милиционеры) вломилась к вашему соседу и забрали его? Правильно, сидели бы и радовались, что арестовали не вас. Но не таков Питер Райт, наш небритый герой-пиарщик. Выяснив, что полиция ничего про захват не знает, Питер берет отгул на работе и начинает собственное расследование. На дворе 2044 год от Р.Х., а потому у героя есть футуристические подопытия Интернета и мобильного телефона. Но Питер словно сбегал из прошлого столетия: в сети только «чатится» с загадочной знакомой, а в телефонной книжке «мобилы» в начале игры всего один номер: справочная служба (и это у взрослого человека, рекламщика!). В результате мы вместе с героем делаем множество совершен-



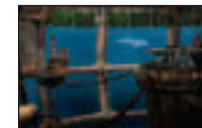
РОБОТ-ОХРАНИЦА КЛЕР. ПСИХОЛОГИ УТВЕРЖДАЮТ (НА ПОЛНОМ СЕРЬЕЗЕ), ЧТО ПОДОБНЫЙ ДИЗАЙН — СВИДЕТЕЛЬСТВО ТОГО, ЧТО АВТОР СТРАДАЕТ ШИЗОФРЕНИЕЙ.

но лишних «ходов»: например, едем на службу и препираемся с робовахтершей, вместо того чтобы просто позвонить туда. Но мало того: отпросившись с работы, мы еще не раз вернемся в офис, чтобы, не поверите, покормить сослуживца футуристическим «Роллтоном» (разумеется, привезенным с другого конца города) и порыться в столе босса. Разумеется, такова специфика жанра, но нашим марсианским друзьям удалось-таки найти максимально неподходящую для нее обстановку. Визуальная сторона происходящего тоже оставляет какое-то внепланетное ощущение. Игра начинается с показа спутниковой картинкой, лишней раз намекая, откуда у авторов познания о человеческой цивилизации. И действительно, если урбанистические пейзажи здесь выглядят

весьма убедительно, то люди, включая главного героя, вблизи смотрятся убого, несмотря даже на то, что отбрасывают тени и отражаются в зеркальных поверхностях. Да и беседы, которые они ведут, хотя и полны чувства, построены как-то очень механически: «Давай еще раз обсудим, почему ты не хочешь, чтобы твоя жена узнала, что ты бывший хакер и экз?» — «Давай». Разумеется, настоящие тексты игры внедряются в ваше сознание с помощью «Эффекта 25 кадра». Хотите узнать, о чем там говорится? Поздно, ОНИ уже здесь. Надеюсь, что успею отослать этот материал в редакцию... ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Legacy: Dark Shadows

ХУЖЕ, ЧЕМ



Beneath a Steel Sky

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★☆☆☆☆

5.5

Наше резюме:

Если оставить в игре 1 кадр из каждых 25, заводная выйдет штучка. Но выбрать нужный кадр не так-то просто.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Интригующий сюжет на злободневную тему. Неплохая графика и озвучка. Четкая логика игровых задач.



Минусы:

Вялое развитие сюжета, особенно в начале. Искусственно затянутый и усложненный игровой процесс. Длинные и неуклюжие построенные диалоги.



ЭФФЕКТ НАЕЗДА КАМЕРЫ, КОГДА ГЕРОЙ УБЕГАЕТ ВГЛУБЬ ЭКРАНА.

Бег на месте с барьерами

С движением у Питера периодически возникают немалые проблемы. Камера меняет ракурс весьма прихотливо, и часто приходится перемещать героя по неочевидным траекториям. Подсвечивание выходов по клавише H и бег по двойному щелчку помогают не всегда.



РОСТ НАШЕГО ГЕРОЯ НА ЭТОЙ ИЛЛУСТРАЦИИ — ОКОЛО 20 ПИКСЕЛОВ. КРОМЕ НЕГО, НА УЛИЦЕ ЕЩЕ ОКОЛО ПОЛУДОЖИНЫ ТАКИХ ЖЕ МАЛЕНЬКИХ ТРЕХМЕРНЫХ СТАТИСТОВ.



Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru



Robots

Приключения американского Электроника.
Робот с головой-чайником начал наступление на все основные платформы.

Качество от и до. Настоящая игра «для всей семьи» должна создаваться, скрупулезно следуя этому правилу. Когда все элементы за редким исключением работают, как хорошо отлаженный механизм, картинка радует глаз, а сюжет развивается гладко и без неувязок, можно говорить о том, что мы имеем завершённый проект. Признаться честно, такого результата меньше всего ждешь от адвенчуры, созданной по мотивам детского мультфильма.

ИСКЛЮЧЕНИЕ ИЗ ПРАВИЛ

В большинстве своем кинокартины плохо переносятся в игровое пространство. Из-за ограниченных сроков результат оказывается сырым, а то и откровенно никудышным. В последнее время, правда, ситуация стала меняться в лучшую сторону, однако разработчики частенно губят заложенные удачные концепции. С мультфильмами проще: узнаваемые персонажи притягивают львиную долю внимания, и сюжетная линия становится не столь уж и важна. «Роботы» стали исключением по многим причинам. Во-первых, релиз игры в США состоялся раньше американской же премьеры мультфильма (хоть и всего на несколько дней) – это вообще что-то неслыханное. Во-вторых, проект приятно удивил очень качественной графикой. Работа велась кропотливая, оптимизировались трехмерные модели, взя-

тые у создателей фильма. Так внешность главного героя – робота Родни – дизайнеры «вылизывали» девятнадцать недель. В результате картинка вышла очень эффектной. Остальные персонажи даже при значительно меньших требованиях к визуализации получились точь-в-точь, как в фильме. Гладкие поверхности роботов – благодатный материал. Это вам не мохнатые зверушки, обсчитывать каждый волосок не приходится. Зато блики, царапины и сколы краски выглядят максимально убедительно. Очевидно, что игра сделана с большой любовью, а это уже добрая половина успеха. Правда, не обошлось без ляпов. Впечатление портят шестигранные стволы орудий и квадратные в разрезе провода – на них, видимо, терпения уже не хватило. Игровые эпизоды обильно сдобрены видеовставками. Стандартный прием оказался неожиданно удачным: фрагменты мультфильма здорово дополняют геймплей. В этом есть немного бахвальства – разработчики словно говорят: «вот, смотрите, а в игре персонажи выглядят почти так же!»

ПРОЩЕ – ЛУЧШЕ

Иллюзий в отношении сюжета нет: он скуден донельзя. Это вольный и лаконичный пересказ оригинального мультфильма. Действие разворачивается в мире, населенном машинами и механизмами. Юный робот

Родни отправляется в город, чтобы стать изобретателем. Но волею судьбы ему придется предотвратить задуманное местным плохишом злодеяние, в результате которого все устаревшие роботы были бы списаны в утиль. Основной игровой процесс довольно однотипен. В начале каждого уровня появляется персонаж, который просит найти для него какие-нибудь предметы. Это или чертежи, или детали аппарата, или разбросанные там и сям инструменты. Иногда их больше, чем нужно, иногда – меньше. Чтобы собрать недостающие, приходится проходить дополнительные мини-игры. Из последних выделю весьма специфические гонки. В городе принято передвигаться на экзотическом виде транспорта – вращающихся вокруг своей оси металлических сферах. Гротескные в своей неправдоподобности устройства носятся по трассе, как бешеные мухи по комнате. С трудом добравшись до финиша по этому безумному серпантину, остается только бурно за себя порадоваться. Вот вам и лишний повод улыбнуться, и разнообразие в геймплее. Основные уровни – это простенькие лабиринты с ловушками и разнообразными противниками. Некоторые из них

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, GameCube, PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Eurocom Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

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

■ ОНЛАЙН:
<http://www.robotsgame.com>

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Возвращение в Гайю»

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Игра для всех возрастов, как она есть. Веселая, задорная, умеренно сложная и пропитанная духом одноименного мультфильма.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Отменные графика и звук, динамичный геймплей, проработанные персонажи, обилие дополнительных материалов, в том числе из мультфильма.



Минусы:

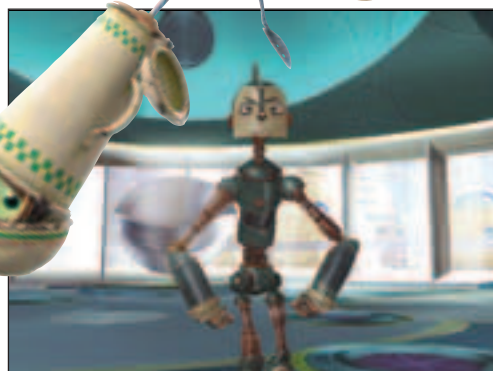
Надоедливая анимация меню, непродуманное положение камеры, однотипные задания, некоторые трудности с настройкой джойстика и видео.

RoboDS

Игра вышла на всех мыслимых и немыслимых платформах. В том числе и на недавно поступившей в продажу Nintendo DS. Несмотря на то, что для портативной консоли уже есть огромный выбор платформеров, Robots займет среди них достойное место, хотя бы благодаря популярности мультфильма.



ИНТЕРЬЕРЫ НЕКОТОРЫХ ЗДАНИЙ СДЕЛАНЫ ОЧЕНЬ СТИЛЬНО.



РОБОТ-ПОМОЩНИК НА ВЫПОЛНЕНИИ ВАЖНОГО ЗАДАНИЯ.

В ДИНАМИКЕ РОБОТ СМОТРИТСЯ ОТЛИЧНО – В ТОЧНОСТИ КАК В КИНОКАРТИНЕ.



напомнили мне о старых аркадных играх, в которых по заранее заданным маршрутам двигались враги, и пострадать можно было, только напорвшись на них. Другие супостаты, наоборот, мгновенно отзываются на появление героя, обстрели-

вают его самонаводящимися ракетами и мультяшными шарами-бомбами.

УБИЙСТВЕННАЯ ВАЛЮТА

Для уничтожения супостатов в распоряжении Родни есть небольшой арсенал. По умолчанию глав-

герой везде с собой таскает здоровенный гаечный ключ, которым при надобности можно живо разобрать на запчасти любого наглеца. Самое эффективное оружие – что-то вроде электромагнитных гранат, но их за-

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ РОБОТОВ ЭТА ДЕВЧОНКА ВЕСЬМА ПРИВЛЕКАТЕЛЬНА.

О тех, кто остался «за кадром»

В разделе дополнительных материалов можно найти ролик, никого не оставляющий равнодушным. Это подборка из нескольких интервью с актерами, принимавшими участие в озвучивании персонажей игры. Энтузиазм, с каким эти люди говорят о своих героях, заставляет призадуматься: есть нюансы, которым попросту не придаешь значения.

А на них, между тем, уходит масса времени и стараний. Кстати, одного из игровых персонажей озвучивает не кто иная, как Дженифер Кулидж – мама Стифлера из «Американского пирога». По ее словам, ей пришлось долго изобретать манеру речи для своей героини – «толстозадой» тетушки Фэнни.



ГОРОДСКИЕ ПЕЙЗАЖИ НАПОМИНАЮТ НЬЮ-ЙОРК ИЗ «ПЯТОГО ЭЛЕМЕНТА».



В НАЧАЛЕ ИГРЫ РОДНИ СОВСЕМ ЕЩЕ РЕБЕНОК.

В кино и на мониторе

Компания-разработчик Eurocom Entertainment собаку съела на создании игр по мотивам фильмов. James Bond, Harry Potter, Buffy – The Vampire Slayer – каких только имен не встретишь на ее сайте. Судя по восторженным откликам, многим игрокам хочется почувствовать себя супергероем или учеником Хогвартса.



КОГДА ОСНОВНЫЕ ДОВОДЫ ИСЧЕРПАНЫ, В ХОД ИДЕТ РАСКАЛЕННЫЙ ДОКРАСНА ГАЕЧНЫЙ КЛЮЧ.



Почувствуй себя роботом

Игра Robots целиком и полностью соответствует мультфильму, по мотивам которого создавалась. Ролики, сделанные на ее движке, по качеству не уступают видеоклипам. Похоже, представители Vivendi были правы, заявив, что игра дает возможность на сто процентов почувствовать себя в роли героя мультфильма.



пас сильно ограничен. Чаще всего придется использовать автомат, стреляющий болтами, гайками и прочим металлоломом, который носит общее название скагс. Этот хлам, в обилии рассыпанный по уровням, играет ключевую роль, яв-

ляясь не только боеприпасом, но и местной валютой. За такие «деньги» можно приобрести апгрейды, а также открыть различные дополнительные материалы: концепт-арт, иллюстрации, интервью с разработчиками и актерами.

Очевидно, что игра сделана с большой любовью, а это – добрая половина успеха.

Покупаются еще и новые трюки для бота главного героя. Этот маленький робот – что-то вроде домашней зверюшки. Родни смастерил сие чудо техники из ложек и чашек, после чего решил, что он настоящий изобретатель. Поначалу бот просто таскается за ним повсюду и очень надоедает постоянным стрекотом. По команде он может исполнить небольшой цирковой номер – для смеха. Но со временем из бесполезной штуконины превращается в полноценного помощника. В игре есть места, куда без помощи этого ко-

фейника с лопастями добраться невозможно. Прохождение Robots нельзя назвать сложным. Кого-то это, безусловно, разочарует. Так что стоит прояснить дело. Такие семейные игры – не киберспорт, не сетевая схватка хардкорщиков. Просто ненавязчивое развлечение, не требующее сверхъестественной реакции и светлой головы. Перед нами – забавный и предсказуемый геймплей с постепенно нарастающей сложностью. Сложностью, не переходящей ту грань, за которой заканчивается отдых и начинается состязание. ■



ЭТУ КЛЕТКУШКУ ОНИ НАЗЫВАЮТ ГОНОЧНЫМ БОЛИДОМ?



ПРОТИВНИКИ СООБРАЖАЮТ ТУГО, ДАЖЕ ОТ РАКЕТ НЕСЛОЖНО УДРАТЬ.



Автор:
Spriggan
spriggan@animag.ru



ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
<http://www.namco.com/games/klonoa2>

Клоноа 2: Dream Champ Tournament

«Старая новая» игра сериала Клоноа спешит и спотыкается развлечь наиболее ярких приверженцев Game Boy Advance.

Ушастый котенок Клоноа шагает по сказочным мирам аж с декабря 1997 года, когда на PlayStation появилась отрада для любителей 2D-платформеров – Klonoa: Door to Phantomile. К нынешнему времени представитель семейства кошачьих успел пережить семь приключений – на PS one, PlayStation 2, Game Boy Advance и WonderSwan. До недавнего времени англоговорящим владельцам GBA была доступна всего одна игра сериала (Klonoa: Empire of Dreams), но Namco потихоньку исправляет упущение: для европейского рынка локализуется ролевая Klonoa Heroes: Legend of the Star Medal, в то время как на полках американских магазинов очутились картриджи с Klonoa 2: Dream Champ Tournament. И пусть японские геймеры прошли и забыли этот платформер целых три года назад, мы о нем все-таки расскажем. Сюжетная завязка традиционно незамысловата: котенок попадает на некий чемпионат искателей приключений, с удивлением встречает там друзей, – и пускается в путешествие по 50 различным уровням. Оставшиеся аспекты также не стремятся порадовать чем-то свежим; Клоноа медленно бегает, низенько прыгает и слабо порхает, зато умеет хватать противников с



помощью волшебного кольца. Применение монстрикам найдется всякое – от обычного швыряния во врагов до преодоления препятствий. Различные типы недругов позволяют вытворять множество фокусов – одни используются на манер воздушных шариков, при помощи вторых можно выше прыгнуть, а посредством третьих и вовсе придется решать головоломки. Как обычно, сначала задачи кажутся легчайшими, но по мере прохождения будут становиться все более запутанными. Кроме беготни есть еще два вида этапов: катание на доске для серфинга и поединки с боссами. Кардинальные изменения претерпел только «экстрим» – разработчики постарались максимально приблизить вторую карманную Klonoa к хиту с PS2. Отныне сей процесс представлен в псевдо-3D, что можно расценивать двояко – все зависит от вашего отношения к двумерным играм.



Престарелый движок Klonoa: Empire of Dreams ни на йоту не улучшился в проекте, чье название украшено цифрой «2». На игру можно смотреть без содрогания, но современные платформеры той же Nintendo гораздо красивее. Нынешней планке качества соответствуют лишь бэкграунды, а по части спрайтов и анимации работа Namco не выдерживает сравнения ни с одной из двух историй про Кирби. Не считите оценку в семь баллов заниженной: мы очень любим игры с участием забавного кота и всегда рады его новым похождениям, но есть такие понятия, как «оригинальность», «качественные нововведения» и «разнообразие». Очень жаль, что к Klonoa 2: Dream Champ Tournament они не имеют никакого отношения. ■

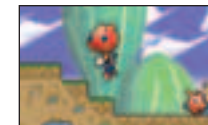
АЛЬТЕРНАТИВА

ПОХОЖА НА



Kirby & the Amazing Mirror

НЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Klonoa: Empire of Dreams

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

Опоздавшая на три года, Klonoa 2: Dream Champ Tournament порадует всех, кто еще не сменил GBA на DS или PSP.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Приятный игровой процесс, умиротворяющая атмосфера, зарекомендовавшие себя герои, приемлемая сложность.

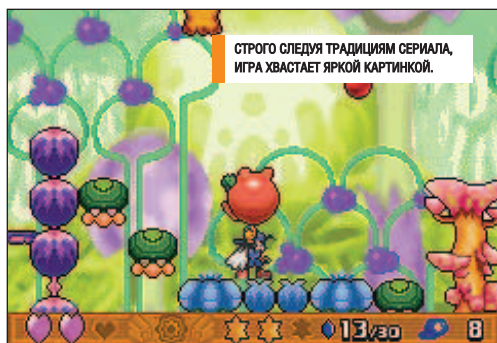


Минусы:

Значительно устаревшая техническая составляющая, слишком явная схожесть с Klonoa: Empire of Dreams, очень малая продолжительность.

Продлевая удовольствие

Хотите играть дольше – старайтесь! Если проходить уровни аккуратно, собирать все ценности, не получать повреждений и зарабатывать ранг S, количество часов игрового процесса ощутимо возрастет, а в качестве дополнительной награды вам достанется целая галерея симпатичных картинок. Тренируйте пальцы, разминайте кисти.





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Star Wars Republic Commando

Нало с купированным мультиплеером в маске «Звездных войн».

Сначала о главном. Видите ли, в Star Wars Republic Commando нет джедаев! Всю игру спецназовцы-клоны не встречают ни одного по-настоящему важного в мире «Звездных войн» персонажа, а только перестреливаются с жабоподобными работниками, боевыми дроидами и жуками с Геонозиса. Бессмысленно играть в это, надеясь приблизиться к сюжету третьего фильма, – события Republic Commando не имеют явного отношения ни к первому, ни ко второму, ни к третьему эпизоду сами-понимаете-каких войн.

КЛОНЫ – В АТАКУ!

«Обозреваемая версия: PC» – написано в шапочке. Беда Republic Commando в том, что версии для PC и Xbox практически не отличаются друг от друга, а на компьютере этот консольный до мозга костей шутер смотрится совсем невзрачно. Только на приставках возможно, чтобы герой шел по окопу, а с мостков ему махали руками сослуживцы, которые якобы ведут бой там, наверху.

На PC это – недопустимый моветон. Здесь собака и зарыта: если рассматривать Republic Commando как компьютерный шутер, игре светит разгромная рецензия и жалкая оценка; но стоит взглянуть на нее как на консольный FPS – и можно давать «восьмерку» и награждать эпитетами, которые не зазорно вынести на обложку. Мы, сотрудники крупнейшего в стране журнала о компьютерных и видеоиграх одновременно, не станем впадать в неприкрытый экстремизм, но читателей предупреждаем: будьте бдительны. Как и большинство консольных спецназовских шутеров, Republic Commando осознает, что подлинной свободы игроку он дать не сможет. Кампания полностью линейна, развилки нет нигде, как нет и возможности проявить тактический гений. Главгерой, командир отряда из четверых клонов-суперменов, не может даже толком управлять подчиненными. Дизайнеры уровней предусмотрели по десять-двадцать интерактивных местечек в каждой сценке – там и только там вы можете поиграть в

начальника. Идея проста: если приказ можно отдать, его нужно отдать. Враги, как правило, прут бесконечными толпами и бесстыдно возрождаются за углом, поэтому через каждый коридор приходится прорываться с боем. Благо на картах расставлены лечебные станции, в которых любой клон может восстанавливать здоровье столько раз, сколько влезет.

СТАНДАРТИЗАЦИЯ

На каждом уровне игры надо взламывать консоли, лечиться, занимать турели, отключать генераторы и молотить, молотить, молотить сотни одинаковых дроидов. Всю кампанию не покидает ощущение, что заново проходишь один и тот же уровень: Republic Commando набивает оскомину скорее, чем незрелое яблоко. Нас стараются развлекать как могут: напарники отпускают шуточки, на заднем плане расхаживают всячес-

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	LucasArts
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

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

■ ОНЛАЙН:
<http://www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando>

ВЕРДИКТ ➔

НАША ОЦЕНКА: **6.5**

★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Наше резюме:
Приятственная на Xbox, на PC игра быстро всплывает кверху брюхом. Уж чересчур однообразно.

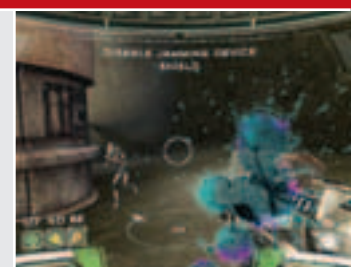
Кулаком в висок
Баланс оружия содран с Halo. В бою приходится и пострелять из главного калибра, и бросить пару гранат, и подойти и вломить врагу кулаком по мордасам. Как завещали классики, удар рукой – самый мощный. Он за милую душу отправляет в мир иной добрую половину противников – тех, что помельче.

КЛУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**
Вселенная «Звездных войн», простое и эффективное управление отрядом, движок Unreal, привязка к событиям третьего эпизода.
- Минусы:**
Слишком короткая кампания, унылые уровни, чертовы прорывы неотличимых врагов, ничем не примечательный мультиплеер.

Из-под каски

Из Metroid Prime притащили интересную идею: здешние вояки, как и Самус, носят шлемы, – так давайте это обыграем! Время от времени в табло прилетает пуля и на стекле остаются трещины, брызгает инопланетная кровь, – и дворники стирают слизь с забрала. Ход интересный: никак не забудешь, что на башке у протагониста – шлем солдата-клона.



ВИДИШЬ ПРОЕКЦИЮ – КОМАНДУЙ, НЕ ОШИБЕШЬСЯ. НЕВЕРНЫХ ПРИКАЗОВ В REPUBLIC COMMANDO НЕ СУЩЕСТВУЕТ.



ТОВАРИЩИ ДОСТАТОЧНО УМНЫ, ЧТОБЫ НЕ ЛЕЗТЬ, КУДА НЕ ПРОСЯТ.



ШАР С НОЖКАМИ ВЗОРВАТЬ НЕ ПОЛУЧИТСЯ. НО СТОИТ ПРОЙТИ ДВАДЦАТЬ МЕТРОВ – ПРИЛЕТИТ БОМБАРДИРОВЩИК И РАЗНЕСЕТ ЕГО В КЛОЧЬЯ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Judge Dredd: Dredd Versus Death

ХУЖЕ, ЧЕМ



Brothers in Arms: Road to Hill 30

Всю кампанию не покидает ощущение, что заново проходишь один и тот же уровень.

кие машины мира «Звездных войн», пуляют лазерами истребители, — и если на Xbox и правда кажется, что клонический спецназ находится в эпицентре войны и спасает планеты, то на PC, после богоподобной Half-Life 2, картонные декорации Republic Commando гроша ломаного не стоят. Заметно, что игра создавалась именно для владельцев Xbox, а

компьютерная версия — наспех сработанный порт. Движок Unreal даже в крошечных уровнях умудряется заикаться и тормозить, анимация несогласованна, спецэффекты смотрятся средне. Кампания слишком коротка и состоит всего из трех глав — пустыни Геонозиса, корабля дроидов и джунглей планеты Кашик. Многопользовательские ре-

жимы настолько невыразительны и скучны, что и говорить о них нечего. Мультиплатформенный Republic Commando напоминает консольный вариант Rainbow Six с той разницей, что последняя на PC превращалась в прекрасного лебедя, а этот так и остался гадким утенком. ■



Привет с того света

Враги убили одного из клонов-спецназовцев? Не велика беда. Игра не завершается: можно подойти к павшему товарищу и направить на него таинственный прибор, который в мгновение ока оживит мертвячка. Воскрешенный таким образом друг обладает половиной максимального здоровья и, в общем, сразу готов броситься в бой. Удивительно то, что игра продолжается даже после смерти командира: у вас заканчивается здоровье, вы падаете, в муках отходите в мир иной. Пока суд да дело, можно позвать ближайшего подчиненного и приказывать ему исцелить вас. Game Over случается, только если все четыре товарища погибнут одновременно и воскресить их будет некому.



НИКАКОЙ САМОДЕЯТЕЛЬНОСТИ: ЕСЛИ ЛОВУШКУ УСТРОИТЬ МОЖНО, ЕЕ УСТРОИТЬ НУЖНО. ИНАЧЕ ПОБЬЮТ.



В ПЕРВЫХ МИССИЯХ — ДРОИДЫ. В ПОСЛЕДНИХ МИССИЯХ — ДРОИДЫ. СКУКОТА.



Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru



The Sims 2: University

Новые симы и пожить толком не успели, а их учиться заставляют!



Из всех add-on'ов к первой части The Sims, настоящий фулпор произвел только один – Hot date. В нем была переосмыслена система взаимоотношений симов, появилось множество новых способов коммуникации. Видимо, Maxis приняла это к сведению: The Sims 2: University – это не просто ареал с сотней уникальных предметов, это, в первую очередь, принципиально новые возможности общения.

ПРЕДСТОИТ УЧИТЬСЯ МНЕ В УНИВЕРСИТЕТЕ...

В игре есть три учебных заведения, разница между которыми весьма условная. Выбрав понравившийся вуз,

можно направить в него любого сима, достигшего возраста Teen (увы, Adult'ам придется остаться при своем среднем образовании). Персонаж автоматически переходит в новую возрастную категорию – Young Adult и, с друзьями либо в одиночку, отправляется грызть гранит науки. Дети из богатых семей могут позволить себе уютный коттедж, в то время как все остальные вынуждены ютиться в общежитии. Свободные комнаты займут неиграбельные персонажи, с которыми вашему подопечному предстоит жить все восемь семестров (если, конечно, он не вылетит из-за плохой успеваемости). Кстати, в add-on'е появилась воз-



ИМЕННО ТАК РАЗРАБОТЧИКИ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СЕБЕ ТИПИЧНУЮ СТУДЕНТКУ. ПОХОЖА?

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	life sim
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК:	Maxis
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт), HDD 1.5 Гбайт

ОНЛАЙН:
<http://www.thesims2.com>

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



The Sims: Bustin' Out

ЛЕГКОМЫСЛЕННЕЕ, ЧЕМ



The Sims 2

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Несмотря на все старания, разработчикам не удалось превратить The Sims 2 из «симулятора семьи» в «симулятор учебы».

На заметку моддерам

К The Sims 2 появились патчи, скины, новые объекты и профессии, выложенные в Интернете. Хоча предупредить – 50% самодельных модов с add-on'ом работать не будут. Советую проверить сайт <http://www.modthesims2.com>, предварительно почистив папку Downloads.

Bring on the night!

Сразу же после выхода The Sims 2: University, компания Electronic Arts заявила о том, что следующее дополнение к игре, The Sims 2: Nightlife, поступит в продажу осенью этого года. На сей раз виртуальным человечкам предстоит окунуться в мир ночного города – пойти на свидание или оторваться на дискотеке.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Новые объекты и возможности общения с персонажами. Добавлена возрастная категория «молодой взрослый». Симы могут освоить дополнительные профессии.



Минусы:

Невозможно посещать университетские занятия, нет принципиальных инноваций в геймплее, «студенческая пора» слишком коротка.

Кесарю – кесарево

Для каждой из новых карьер доступен свой «специальный объект» (Career Reward). Акуле шоу-бизнеса пригодится прибор для пластической хирургии, оккультистологу – телефон (с его помощью можно возвращать к жизни умерших симов; я ничего не придумываю). Художнику досталась фотокамера, а натуралисту – странное плотоядное существо.





КНИЖКИ НУЖНЫ ИМ ТОЛЬКО ДЛЯ ПРИКРЫТИЯ. ВСЕ ЗНАЮТ, ЧТО ЖИЗНЬ СТУДЕНТОВ – ЭТО СПЛОШНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ.

можно запереть комнату на ключ, так что спешите занять самые просторные апартаменты. Заселившись, вы должны выбрать один из восьми факультетов, на котором вашему симу предстоит учиться. Это, как несложно догадаться, влияет на карьерный путь после окончания университета.



В КОФЕЙНЕ ПРИНЯТО БОЛТАТЬ ОБ УЧЕБЕ И СПЛЕТНИЧАТЬ.

Несмотря на многочисленные просьбы игроков, процесс обучения остался за кадром.

Впрочем, всегда есть возможность сменить дисциплину. После первого курса у сима прибавятся два окошка Wants, а к середине обучения появится шанс сменить цель жизни (Aspiration). Учитывая, что университет – это прежде всего школа жизни, перемены в характере симов выглядят вполне предсказуемыми.

COMMUNICATION

Новинкой геймплея стал параметр, оценивающий влияние сима. Заводя друзей и реализуя свои желания, виртуальный человечек сможет заставить других персонажей выполнять его приказы. Сперва это безобидное «поговори вон с тем»

или «подшути над той», но лиха беда начало – в итоге он может принудить окружающих делать домашние задания и даже писать курсовые. Если вам претит психологическое давление на сокурсников подопечного, придется превратить своего сима в ботана. Бедолага может просидеть все четыре года за книжками или, не сдав экзамены, дважды проходить программу одного семестра. Еще у симов появилась Главная Цель в жизни (Lifetime Want), по достижении которой персонаж входит в состояние нирваны, и уже ничто не испортит ему настроение. Это может быть желание отпраздновать золотую свадьбу (50 сим-дней), зарабо-

тать сто тысяч симолеонов или заполучить кучу любовников. Опытному симоводу не составит труда воплотить в жизнь такую мечту. Жаль только, персонаж не может посещать занятия, и это единственное, что разочаровало меня в add-on'e. Несмотря на многочисленные просьбы игроков, процесс получения знаний остался за кадром. «Учеба» ничем не отличается от «работы» – сим ежедневно исчезает из дома на определенное время. Никакой пользы из этого он не извлекает, разве что знакомится со своими преподавателями. Хоть игра и дает нюхнуть студенческой жизни (можно пойти в спортзал с друзьями или вместе готовиться к экзаменам в библиотеке), но когда задумываешься, как можно было бы обыграть обучение, становится обидно. Впрочем, разработчики засунули в add-on немало добавок. Фанаты оригинальной игры точно останутся довольны. А остальные... Подозреваю, они даже не будут утруждать себя чтением этого обзора. Ведь сима можно или любить, или ненавидеть. Третьего не дано. ■

Теперь ты – один из нас!

Подкопив средств, сим может из общаги переселиться в частный коттедж или вступить в женский или мужской клуб (Greek house). Второй вариант доступнее, но потребует от него хороших коммуникативных навыков – незнакомца в «греческий дом» не пригласят. К тому же, у живущих в нем симов быстро падают показатели счастья и общения – вам придется часто проводить вечеринки. Гораздо больше привилегий дает членство в тайном обществе. Его участников можно определить по брючным костюмам с нашитым на груди гербом. Дружба с тремя «людьми в черном» гарантирует поездку следующей же ночью в штаб организации – там сима посвятят в избранные.



УНИВЕРСИТЕТ – ЭТО НЕ ТОЛЬКО УЧЕБА, НО И Море РАЗВЛЕЧЕНИЙ!



«I WANNA ROCK!» – СОЗДАВ СВОЮ ГРУППУ, МОЖНО УСТРОИТЬ КОНЦЕРТ В МЕСТНОМ МУЗЫК-ХОЛЛЕ.





Автор:
Spriggan
 spriggan@animag.ru



Ys: The Ark of Napishtim

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, PSP, PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТЕР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Falcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
 не объявлены

■ ОНЛАЙН:
<http://www.konami.jp/ys-napishtim>

Тридцать часов из двадцатого века. Гостя из прошлого. Ys: The Ark of Napishtim.

Лет десять неяпонская общественность не знала игр сериала Ys, довольствуясь лишь анимационными Ancient Books of Ys и Ys II: Castle in the Heavens, – а ведь это детище команды Falcom обладает большим потенциалом. По мнению Konami, приходящейся шестому эпизоду издателем, нынешние любители RPG способны высоко оценить приключения красноволосого Адола Кристина (Adol Christin). Подход к делу был фундаментальным: возможность предаться славным воспоминаниям об action/RPG конца девяностых выпала не только жителям США, но и вечно обделенным европейцам. У ветеранов Alundra и The Legend of Zelda появился хороший повод для недельного запоя!

AND SO HE TAKES SWORD IN HAND... ONCE AGAIN

На фоне прочих action/RPG любая Ys всегда выделялась неслабой сюжетной составляющей и тщательной проработкой характеров: когда все заикливались на ролевой системе, в Falcom выкраивали часок-другой для сверхурочного «окучивания» диалогов. К несчастью, многие игроки не смогут ощутить этих прелестей – главный герой присутствовал и в прошлых пяти играх, так что в Ys: The Ark of Napishtim представлен как уже знакомая фигура. События раз-

виваются стремительно: «огненнелосый» преспокойно заседает в баре, никого не трогает и мирно беседует. Однако по его душу внезапно являются солдаты армии Ромун (Romun), от которых воин пытается скрыться на корабле пиратов. Противники не думают отступать – и открывают по судну огонь, отчего Адол случайно падает за борт, избавив от сей малоприятной участи свою старую знакомую. Искателя приключений поглощает пучина, но судьба оказывается к нему благосклонной – он остается в живых, будучи вынесенным волной на берег. Более-менее придя в себя, храбрец принимается за исследование группы островов, которая населена существами расы Рэда (Rehda). Он, конечно, не знает, но его ждут великие дела.

SELF-IMPROVEMENT

Словом некогда верный кладенец о твердую чешую первого же босса, наш избранный отыщет три особенных клинка, на каждый из которых приходится по одной стихии (ветер, огонь, молния). Помимо стандартных уровней развития, совершенствовать характеристики можно, улучшая мечи, – от поверженных монстров остаются специальные камушки (Emel). Вручаем их кузнецам, а уж за теми не заржавеет сотворить шедевр реконструкции. Хитрая модификация зак-

лючается не только в увеличении мощи, но и в появлении магических свойств, – комбинации ударов будут завершаться порывами ветра или, например, языками пламени. В каком-то смысле эта «прокачка» даже важнее набора опыта и поиска крепкой брони, ведь давно известно, что лучшая защита – нападение. Удручает, что боевые качества Адола измеряются лишь четырьмя параметрами: атака, защита, жизненная энергия и шкала магии, по накоплению которой наш подопечный исполняет суператаку. Такая скудность делает путь развития исключительно прямым, что, конечно, практично, но азарту не способствует.

FIGHT LIKE HELL

В бой – как на праздник: чистойшей воды hack'n'slash, одобренный извечным поиском сокровищ и до неприличия простыми задачками. На «вводных» локациях игроку дают вдоволь размяться – неприятель охотно отправляется навстречу праотцам под градом самых обычных ударов. В легкости и односложности сражений быстро разубеждают более замысловатые враги, к каждому из которых необходимо подбирать индивидуальную тактику: од-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

Наше резюме:

Дань традициям, маленький кусочек прошлого в нашем высокотехнологичном настоящем. Найти. Играть. Ностальгировать.

Оригинальная озвучка

Вы – «натурал», не переносимый смесь аниме-стиля и западного дубляжа? Тогда специально для вас предусмотрен код, позволяющий уклониться от прослушивания локализованных трудов, заменив их милыми сердцу голосами сэйю. В соответствующем разделе перед началом игры ударьте по кристаллам в следующем порядке: желтый, четыре раза – красный, синий. Вуаля!

Ys на PlayStation 2

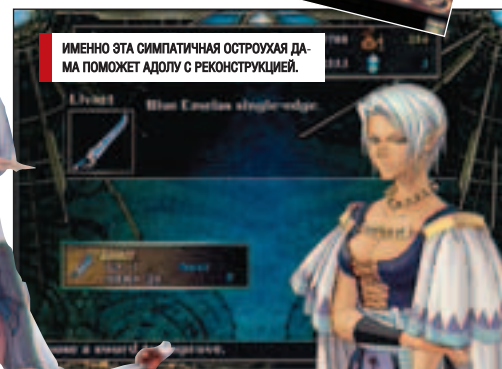
Счастливые японцы еще два года назад получили римейк первых двух частей – Ys I&II: Eternal Story. Недавно самая играющая нация опробовала новую версию Ys III, через пару месяцев вкусит Ys IV: Mark of the Sun – A New Theory, а ближе к зиме ей перепадет и пятый эпизод. Надо ли ждать все это добро в англоязычном варианте – вопрос открытый.



КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
 Старомодная графика, классические сюжет и геймплей, запоминающаяся музыка, четкое соблюдение всех канонов «старой школы».

Минусы:
 Современным геймерам игра не понравится, а то и вовсе покажется архаичной. В объективные минусы напрашивается слишком простая ролевая система.





ХУДОЖНИКАМ ОСОБЕННО ХОРОШО УДАЛИСЬ ПЕЙЗАЖИ. ЗАГЛЯДЕНЬЕ!

них удобно атаковать сверху, других – только с тыла. Прибавьте сюда замечательно действующее «правило стихий», обязывающее время от времени перебирать элементальные мечи.

PS ONE-STYLE

При виде зеленых лужаек в три текстуры, фиксированной камеры, рубленых объектов и напрочь несовременного стиля изображения персонажей, закрадывается одна мысль. В офисе Falcom время остановилось лет пять-шесть назад. Иного объяснения не найти, ведь перечисленными чуть выше особенностями обладали первые Legend of Legaia, Grandia и, дай Бог памяти, Dragon Valor – проекты, увидевшие свет до 2000 года. Уже после часа игры начинает казаться, что геймплад в руках – не черного, а

В офисе Falcom время остановилось лет пять-шесть назад.

серого цвета, да и нет никакой цифры «2» после надписи «Dual Shock». Разумеется, все это – с поправкой на строгость полигонов и высокую частоту смены кадров, но на PlayStation 2 иначе и не бывает. В Falcom идут наперекор технологиям, «благодаря» которым многие современные JRPG безвозвратно лишились своей неповторимой атмосферы – ценнейшего, между прочим, аспекта. В этом плане Ys: The Ark of Napishtim даст сто очков форы любой ролевой игре на PS2.

WE'LL MEET AGAIN

Все, кто проводят дни в навороченных MMORPG, предпочитают прод-

винутую механику геймплея атмосфере и чье знакомство с консольями началось недавно, могут и дальше заниматься важными делами, не обращая внимания на предмет нашего разговора. Ys: The Ark of Napishtim сделана в первую очередь для геймеров со стажем, скучающих по RPG времен PS one и с грустью смотрящих на то, куда скатился жанр сегодня. Так и хочется вывести на полбалла повыше, но вот проблема – за окном все-таки 2005 год. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖА НА



Fullmetal Alchemist & the Broken Angel

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



Champions: Return to Arms

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ НЕУЛОВИМО НАПОМИНАЕТ GRANDIA II



RENDA'S COMMUNITY – ПОЖАЛУЙ, САМАЯ КЛАССИЧЕСКАЯ ЗАХОЛУСТНАЯ ДЕРЕВУШКА.

ИМЕННО ТАКИМ ДОЛЖЕН БЫТЬ ПЕРВЫЙ БОСС.

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ДАЙДЖЕСТ

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Кем был Немо в книге Жюль Верна?

- А) Капитаном подводной лодки
- Б) Рыбой-клоном из анекдота
- В) Пилотом воздушного шара

2. Для чего в гольфе используется «драйвер»?

- А) Для установки и настройки клюшек
- Б) Для исполнения дальних ударов
- В) Для установки мяча в высокой траве

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 июня. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 08/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 05 (182) – Воскресенский Владимир (п. Пено Тверской обл.).
Правильные ответы – Б (из-за того, что он сын пола) и А (Чатуранга).

ВЛАСТЬ ЗАКОНА: ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ



■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Власть закона: Золотая коллекция

■ **ПЛАТФОРМА:** PC

■ **ЖАНР:** tactics/RPG

■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First

■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М»

■ **РАЗРАБОТЧИК:** «Мист лэнд-ЮГ»

■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 600 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

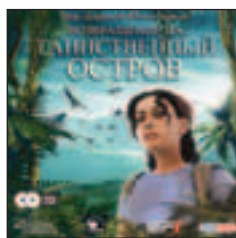
■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.polgame.com>

РЕЗЮМЕ:

Два в одном – власть закона и киберпанк, тактика и RPG, игра и ее дополнение,... отличная идея и средненькая реализация.



ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ



■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Return to Mysterious Island

■ **ПЛАТФОРМА:** PC

■ **ЖАНР:** adventure

■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** The Adventure Company

■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** GFI / «Руссобит-М»

■ **РАЗРАБОТЧИК:** Kheops Studio

■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

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

РЕЗЮМЕ:

За красивой графикой и необычным геймплеем со временем обнаруживается занудный сюжет и засилье «научного тыка».



ONE MUST FALL: BATTLEFIELDS



■ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
One Must Fall: Battlegrounds

■ **ПЛАТФОРМА:** PC

■ **ЖАНР:** fighting

■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Tri Synergy

■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С» / Nival Interactive

■ **РАЗРАБОТЧИК:** Diversions Entertainment

■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://games.1c.ru/omfbg>

РЕЗЮМЕ:

Дешевые спецэффекты, однообразные противники и скудный арсенал приемов. Чемпионат по «спортивному клику», но никак не файтинг.

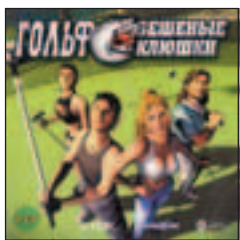


Киберпанк по-русски – настоящая квинтэссенция жанра. Проекту удалось вобрать в себя все лучшее из тактических ролевых игр, но и худшее, увы, не осталось за бортом. Колоритные персонажи и оригинальный сюжет скрывают линейность и растянутость повествования. Солидный арсенал не гарантирует тактических особенностей: частенько врагов можно взять нахрапом. Фанаты X-Com проронят слезу, часами разыскивая противников, а ветераны Jagged Alliance заплачут по-настоящему, когда им в очередной раз не дадут собрать трофеи из-за автоматического окончания миссии. Впрочем, у этой неоднозначной игры хватает поклонников и им будет приятно получить на одном диске и оригинал, и свежее дополнение «Полицейские истории». ■

Разработчики справедливо решили, что изучать творчество Жюль Верна гораздо интереснее в компании очаровательной девушки и забросили жертву кораблекрушения прямоком на тот самый таинственный остров. Эта спортсменка, комсомолка (по-русски все-таки говорит великолепно) и просто красавица обладает отменным аппетитом и богатой фантазией. Проще говоря, для любого серьезного действия ей требуются калории, а для их получения – хитроумные изобретения. Любые найденные предметы можно комбинировать в более сложные, разбирать на части, собирать снова... Идея действительно оригинальна, но авторы ей слишком увлеклись, напрочь забыв о соответствующем сюжете, который получился неприлично коротким и малоинтересным. ■

Спору нет, задумка была неплоха. Массовые побоища исполинских роботов, яркие спецэффекты и нестандартное управление – ну чем не новое поколение файтингов? Всем! С первых же секунд в глаза бросается убогий дизайн, и если бы не дотошно переведенные сценки перед сражениями, можно было бы подумать, что на арене сражаются детские трансформеры. Да и приемы, откровенно говоря, не впечатляют – в наличии несколько стандартных ударов плюс один-два уникальных для каждого бойца и... все. Вот, что разработчики называют «детально проработанной механикой рукопашных схваток». Спасает игру лишь необычный мультиплеер, но об интересном сюжете, красочной картинке и духе настоящего файтинга лучше и не вспоминать. ■

ГОЛЬФ: БЕШЕНЫЕ КЛЮШКИ



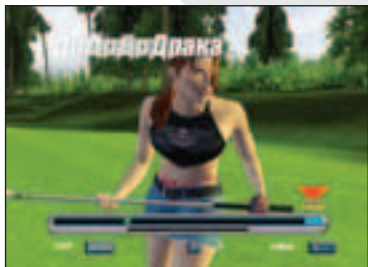
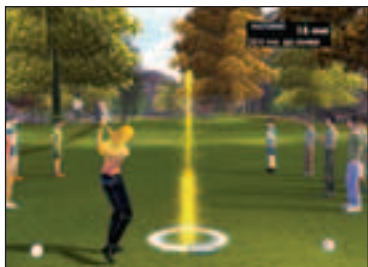
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Outlaw Golf	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/sport
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Simon & Schuster Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Hypnotix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 750 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.nd.ru>

■ РЕЗЮМЕ:

Десяток реалистичных режимов соседствует с приятной графикой, отличной озвучкой и возможностью наподдать сопернику клюшкой.



Гольф – игра светская, вдумчивая и невероятно спокойная. Но признайтесь откровенно, вам никогда не хотелось попасть мячиком в своего партнера? А клюшкой? А если к тому же заменить разнообразных игроков панками, рэперами и сексапильными блондинками, добавить сочную графику, веселую озвучку и отличный перевод... При этом, как ни странно, геймплей все равно не превращается в беспредел. Ведь, словно заправский симулятор, игра может похвастаться десятком разных режимов, настоящими правилами и сотней разновидностей клюшек. Правда, на тактике ставит крест вездесущий автоприцел, порой сводящий процесс к соревнованиям «кто быстрее щелкнет по кнопке». Но в любом случае, игра «Бешеные клюшки» просто искрится задором и весельем. ■

CALL OF DUTY: ВТОРОЙ ФРОНТ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Call of Duty: United Offensive	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Gray Matter Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 750 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
http://games.1c.ru/call_of_duty_unitedoffensive

■ РЕЗЮМЕ:

Еще несколько часов любимой игры, еще одна серия зрелищного фильма. Так что и удачный перевод кажется абсолютно естественным.



Кругом рвутся снаряды, ревет самолеты, стонут умирающие товарищи. Замешкайся на секунду, отбейся от группы, и станешь одним из них. Ведь ты – такой же, как все – лишь маленькая пешка на этой войне. Дополнение к легендарному шутеру еще более напоминает зрелищный кинофильм. Скорее даже трилогию. Три страны, три человека, три судьбы – американский десантник, английский летчик и простой советский солдат. Национальный колорит передан блестяще и ничуть не страдает от перевода, который, кстати, заслуживает отдельной похвалы. Погони на мотоциклах и катерах, воздушные бои и крошечный ад Сталинградской битвы. Такую игру проходишь на одном дыхании и потом еще долго остаешься под впечатлением... ■

GISH



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Gish	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/logic
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Chronic Logic
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Медиахауз»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Chronic Logic
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2

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

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.mediahouse.ru/products/gish>

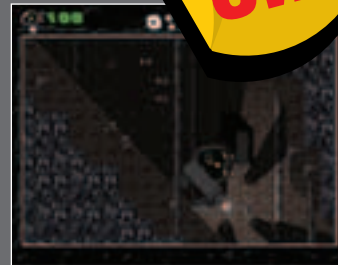
■ РЕЗЮМЕ:

Несомненно, лучшая аркадная игра прошлого года. При всей ее простоте и ненавязчивости язык не повернется назвать Gish устаревшей.



Как известно, все самое лучшее люди делают исключительно для души. Gish – как раз такой случай. Забавная игра, созданная за пару недель «на коленке» уважаемыми разработчиками. И нестандартный проект: трехмерный движок девелоперы приспособили к плоскости, а детский платформер наделили идеальной физикой. Так что же такое Gish? Это всего лишь кусочек смолы с нарисованными глазками, который скачет по подземельям, сражается с монстрами и решает головоломки, дабы спасти из злодейских лап любимую девушку. А еще это невиданная раньше модель взаимодействия объектов, благодаря которой вы и «прилипните» к клавиатуре на много дней. Наш по-

допечный умеет сжиматься в комочек, растекаться в лужицу и даже выпускать шипы, чтобы карабкаться по стенам. А вы, помогая ему, вмиг вспомните школьные уроки физики. Повезло и прогульщикам английского – в коробке с диском обнаружена подробная инструкция на русском языке (правда, кроме нее да меню переводить было и нечего). Познание законов Ньютона стимулируется чрезвычайно приятной графикой и заводной музыкой, не говоря уже о возможности играть вдвоем в шести (!) различных режимах. Каждый из полусотни уровней займет у вас не более десяти минут, так что Gish – это отличный способ убить немного времени и надолго поднять себе настроение. ■



НОВОСТИ

Старые игры в новом свете

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

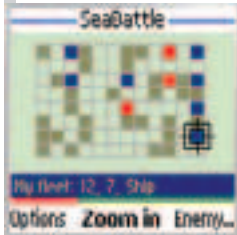
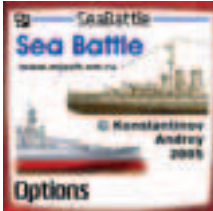


МОРСКОЙ БОЙ ПО SMS

Прощайте изрисованные тетрадные листы и тихий шепот за партами – знакомый каждому «Морской бой» переезжает на экраны мобильных телефонов.

Связь между игроками осуществляется посредством SMS, поэтому сразиться можно буквально с кем угодно. Причем вопрос с финансами был решен оригинально: каждое сообщение способно передать до пятнадцати ходов. Неудивительно, что поле боя при этом сильно разрослось и может вместить до 255 (!) кораблей. Единственной проблемой остается система JAVA Wireless Messaging API (JSR-120), которой могут похвастать далеко не многие телефоны.

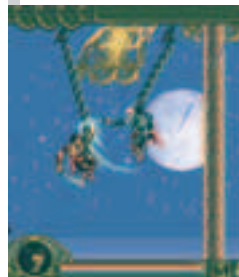
Но если вы – счастливый обладатель одного из них, то не советую отказывать себе в удовольствии. Ведь скачать игру можно совершенно бесплатно на сайте ее разработчиков по адресу <http://www.mjsoft.nm.ru>.



GAMELOFT ВНЕ КОНКУРЕНЦИИ

На днях состоялся второй ежегодный конкурс разработчиков мобильных игр – Mobies. При отборе кандидатов на десять призовых мест учитывались графика, увлекательность геймплея и удобство управления. Так что безоговорочное лидерство компании Gameloft (4 награды) ни для кого, думаю, не стало сюрпризом. Список победителей выглядит следующим образом: Mobile Game of the Year – Topolon Best Action – Star Trek: The Birds of Prey Best Adventure/RPG – Might and Magic Best Board/Card – Amy's Hangman Best Puzzle – Topolon Best Platformer – Prince of Persia: Warrior Within Best Strategy – Rainbow Six 3 Best Sports – Deer Hunter Best Indie – Nano Kid Best Use of Existing IP – Prince of Persia: Warrior Within.

Комментарии излишни. Замечу только, что в последней номинации оценивалось, насколько мобильная версия игры была близка по духу к оригиналу. ■



УМНЫЕ ШАХМАТЫ



Вы умеете играть в шахматы? Если да, то уверен, вы уже однажды пытались «поставить» их на свой мобильный телефон. И, вероятнее всего, были сильно разочарованы. Что поделать, противник не способен к анализу (чего же еще ждать от сотни килобайт) и лишь выдает заученные ответы на каждый ваш ход. В результате игра по сложности начинала напоминать крестики-нолики и быстро надоедала.

Компанию Living Mobile такое положение вещей категорически не устроило, поэтому недавно ею были анонсированы «Самые умные мобильные шахматы». Их главное достоинство будет заключаться в способности компьютера изменять тактику в любой момент поединка. Действительно думать, проще говоря. Стандартный набор обучения и исторических партий прилагается. Пугает лишь мысль о том, сколько же будет корпеть над каждым действием этот чудо-гроссмейстер... ■



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.

WARRIORS OF THE LION

97378260096

- LG UB110
- Motorola A835
- Motorola A925
- Motorola E1000
- Motorola V300
- Motorola V525
- Motorola V600
- NEC E616
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3300
- Nokia 3510i
- Nokia 3600
- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 6100
- Nokia 6200
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6800
- Nokia 6810
- Nokia 6820
- Nokia 7200
- Nokia 7250i
- Nokia 7260
- Nokia 7600
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia 8910i
- Nokia N-Gage
- Samsung C100
- Samsung E700

- Samsung E710
- Samsung E800
- Samsung S300
- Samsung X100
- Samsung X400
- Samsung X600
- Sharp GX10
- Sharp GX10i
- Siemens M55
- Siemens MC60
- Siemens S55
- Siemens S56
- Siemens S57
- Siemens SL55
- Siemens SL56
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson P800
- SonyEricsson P900
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson V800
- SonyEricsson Z1010
- SonyEricsson Z600
- NEUTRONICK**
- 97378220096
- Motorola E398
- Motorola V3
- Motorola V300
- Motorola V303
- Motorola V380
- Motorola V400
- Motorola V500
- Motorola V505
- Motorola V525
- Motorola V535

- Motorola V550
- Motorola V555
- Motorola V600
- Nokia 2650
- Nokia 3100
- Nokia 3120
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3230
- Nokia 3300
- Nokia 3600
- Nokia 3620
- Nokia 6010
- Nokia 6100
- Nokia 6108
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6225
- Nokia 6310
- Nokia 6310i
- Nokia 6585
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6620
- Nokia 6630
- Nokia 6800
- Nokia 6810
- Nokia 6820
- Nokia 7200
- Nokia 7210
- Nokia 7250i
- Nokia 7260
- Nokia 7600
- Nokia N-Gage
- Sharp GX10
- Sharp GX15

- Sharp GX20
- Sharp GX32
- Siemens SX1
- SonyEricsson F500
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson Z1010
- ULI STEIN**
- 97378250096
- Alcatel 735i
- Motorola A925
- Motorola C650
- Motorola V220
- Motorola V300
- Motorola V600
- Motorola V80
- Motorola V980
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3530
- Nokia 3560
- Nokia 3595
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6670
- Nokia 7200
- Nokia 7210
- Nokia 7600
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia 8910i
- Nokia N-Gage

- Samsung E100
- Samsung E105
- Samsung E700
- Samsung E710
- Samsung E715
- Samsung E800
- Samsung E810
- Samsung S300
- Samsung X105
- Samsung X460
- Sharp GX20
- Sharp GX22
- Sharp GX25
- Siemens CX65
- Siemens CX70
- Siemens M65
- Siemens M55
- Siemens S56
- Siemens SL56
- Siemens SX1
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson P900
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson V800
- SonyEricsson Z1010
- SonyEricsson Z500
- LOST LINK**
- 97328480096
- Motorola C370
- Motorola C450
- Motorola C550
- Motorola E380
- Motorola V300
- Motorola V525

- Motorola V600
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3300
- Nokia 3510i
- Nokia 3520
- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 6100
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 7210
- Nokia 7250
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia 8910i
- Nokia N-Gage
- Samsung E100
- Samsung E700
- amsung E820
- Samsung X460
- Sharp GX10
- Sharp GX10i
- Siemens C65
- Siemens CV65
- Siemens SX1
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson T618
- SonyEricsson Z1010
- SonyEricsson Z600

- NO WAY OUT**
- 97378230096
- LG UB110
- Motorola C370
- Motorola C450
- Motorola C550
- Motorola C650
- Motorola E380
- Motorola V180
- Motorola V400
- Motorola V525
- Motorola V600
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3300
- Nokia 3510i
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 6100
- Nokia 6200
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6800
- Nokia 6810
- Nokia 7200
- Nokia 7210
- Nokia 7250
- Nokia 7600
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia 8910i
- Nokia N-Gage
- Samsung C100
- Samsung E710
- Sharp GX10i

- Siemens C65
- Siemens CV65
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T616
- SonyEricsson V800
- SonyEricsson Z1010
- SonyEricsson Z600
- THE X-FILES: THE LIONS DEN**
- 97312430096
- Alcatel 556
- Alcatel 565
- Alcatel 756
- Motorola C650
- Motorola E398
- Motorola V3
- Motorola V400
- Motorola V500
- Motorola V525
- Motorola V550
- Motorola V600
- Motorola V80
- Nokia 3100
- Nokia 3510i
- Nokia 3520
- Nokia 3530
- Nokia 3560
- Nokia 3595
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6100
- Nokia 6600
- Nokia 6610

- Nokia 6800
- Nokia 6810
- Nokia 6820
- Nokia 7260
- Nokia 7600
- Nokia 8910i
- Nokia N-Gage
- Samsung E100
- Samsung E300
- Samsung E600
- Samsung E700
- Samsung E820
- Samsung X105
- Samsung X460
- Sharp GX10
- Sharp GX25
- Sharp GX30
- Sharp GX30
- Siemens C65
- Siemens CV65
- Siemens SL65
- Siemens SX1
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K700i
- Motocsson P800
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson Z105
- SonyEricsson Z500
- SonyEricsson Z600
- THE DARK EYE ARENA**
- 97312440096
- Motorola V300
- Motorola V400
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3520

- Nokia 3530
- Nokia 3560
- Nokia 3595
- Nokia 3600
- Nokia 6100
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6600
- Nokia 7200
- Nokia 7210
- Nokia 7250
- Nokia 7250i
- Nokia 8910i
- Samsung E100
- Samsung E105
- Samsung E820
- Samsung P400
- Samsung P510
- Samsung X100
- Samsung X460
- Samsung X600
- Sharp GX10
- Sharp GX30
- Siemens C65
- Siemens CV65
- Siemens CX65
- Siemens M55
- Siemens SL56
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T616
- SonyEricsson T618
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson V800
- SonyEricsson Z1010
- SonyEricsson Z600



WARRIORS OF THE LION

■ РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
■ ЖАНР:	RTS
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	4 доллара

■ ОНЛАЙН:
<http://www.gameloft.com>

Один только взгляд на заставку игры сразу же навеивает мысли о запутанном сказочном сюжете. Видимо, настолько запутанном, что нам его решили на всякий случай не рассказывать. Так что меня и по сей день терзает вопрос: а причем тут, собственно, львы?

Ведь если забыть о царях зверей и странном названии, мы увидим перед собой старый-добрый Warcraft в первой его инкарнации. И вовсе не стоит вменять разработчикам в вину такой плагиат. Напротив, давно пора было сделать столь масштабную стратегию и для мобильных телефонов. Проверенную временем формулу решили не портить, а лишь незначительно упростить – мы строим базу, добываем ресурсы, а потом отстраиваем на них армию и направляемся к компьютерному соседу с

«дружеским визитом». Звучит незамысловато, но на любую из миссий могут уйти целые часы. Карты здесь не просто велики, они огромны! Жаль только, их оформление заметно подкачало – бескрайняя зеленая лужайка со временем начинает нервировать, пусть ее и скрывает порой такой непривычный для телефонов «туман войны». А вот все шесть видов построек и четыре типа войск дизайнеры вниманием не обделили – для окончательного создания атмосферы Warcraft не хватает лишь вереницы крестьян. Хотя забот и без них хватает. Управляться с такими владениями посредством курсора весьма не просто. Спасают ситуацию лишь исчерпывающие подсказки, удобная миникарта и горячие клавиши. Но с точки зрения стратегии игра практически безупречна. В ней нашлось место и для больших сражений, и для утонченной тактики. А база, разросшаяся за пределы одного экрана, вызывает, как минимум, неподдельную гордость. Так что, решив скачать Warriors of The Lion, знайте – парой минут в день вам не отделаться. ■



THE DARK EYE ARENA



■ РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
■ ЖАНР:	fighting
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	4 доллара

■ ОНЛАЙН:
<http://www.elkware.de>

Уже через полчаса знакомства с этой игрой мне захотелось в сердцах выкинуть телефон в окно. Почему? А вы представьте себе отлично нарисованный файтинг, в котором можно создать собственного персонажа и вырастить из него неповторимого бойца. Разные характеристики, десятков уровней, карьера настоящего гладиатора... Так в чем же дело?

Да в том, что все это сводится к банальному «спортивному клику». Вместо динамичного зрелища нам предлагают поочередно атаковать и ставить блоки. А для этого понадобится быстро (очень быстро!) нажимать на появляющиеся на экране кнопки. Чем лучше окажется ваша реакция, тем сильнее будет атака. И самое ужасное, что со временем это начинает нравиться. За каждую победу мы получаем очки опыта, которые можно потратить на прокачку героя. Я насчитал целых девять (!) характеристик, так что к концу кампании у вас будет собственный

неподражаемый воин... Странно только, что против нас выступают одни и те же гоблины с ятаганом, пусть и отличающиеся уровнем и способностями. Поиграв немного, можно приобрести и специальные приемы. Они всегда исполняются одинаковыми комбинациями клавиш, что явно говорит в их пользу. Судя по скорости развития персонажей, для окончательной победы в турнире придется одержать верх над целой сотней противников. Так что как минимум неделя игры вам гарантирована. Конечно, при условии, что вам окажутся по душе подобные правила... ■



THE X-FILES: THE LIONS DEN



■ РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
■ ЖАНР:	adventure / quest
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	4 доллара

■ ОНЛАЙН:
<http://www.elkware.de>

Квесты по мотивам этого телевизионного сериала плодятся как грибы, а сумасшедший гений их сценаристов не имеет пределов. Но не пугайтесь, этот проект олицетворяет собой положительный пример. От фирменного инопланетно-мистического сюжета, впрочем, никуда не денешься. Секретная корпорация InVirox вовсю проводит ге-

нетические исследования, вызывающие цепь загадочных смертей. Нам же выпала роль бывшего охранника этой организации, которого вдруг почему-то замучила совесть. То ли не устоял перед обаянием пары маниакальных агентов, то ли поверил в их рассказы о грядущем конце света. Не важно, назовите это промышленным шпионажем или спасением мира, дело это ложится на ваши плечи. По сути игра представляет собой просто квест. Мы ходим по бесчисленным коридорам, собираем предметы, штудируем украденные документы. Но, раз уж все это исполнено в красочной изо-

метрии, грешно было не разбавить столь утомительный процесс элементами экшна. Время от времени придется бегать от охранников и даже фехтовать с ними на электрошоках. Судя по всему, охрана объекта была рассчитана на атаки десятилетних детей. Комнат в корпорации не счесть, и практически каждый предмет в них может быть использован. Поначалу раздражает только не очень удобное управление, но и к нему довольно быстро привыкаешь. Словом, если вам надоели занудные текстовые квесты, эта игра для вас. ■



NEUTRONICK



РАЗРАБОТЧИК:	Arvato Mobile
ЖАНР:	shooter / logic
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	2 доллара
ОНЛАЙН:	http://arvato-mobile.com

В далеком-далеком будущем, за сотни световых лет от Земли, летел навстречу новым цивилизациям самый обычный космический корабль. И угораздило его экипаж вместо зеленых человечков наткнуться на расу кровожадных андроидов. Последние, видимо, все еще работали в MS-DOS. Иначе зачем бы им понадобились «передовые» земные технологии? Команду же корабля на всякий случай заспиртовали в колбы и расставили по коридорам. Для красоты, наверное.

А наш протагонист, как и положено супергероям, все это время сладко спал, переваривая вчерашнее пиво. Проснулся, огляделся по сторонам, схватил самую большую пушку и бросился уничтожать вредоносные компьютеры, словно заправский вирус.

Геймплей можно условно разделить на две части – аркадную и логическую. Какое-то время уходит на банальный отстрел разнообразной металлической нечисти, а какое-то – на поиск необходимых компьютерных терминалов. Ведь уровни невероятно запутаны и наводнены лазерными заграждениями. Мало того, для их отключения придется разыскивать разнообразные ключи, а по пути скачивать секретную информацию, дабы она не оказалась в руках неприятеля. В последних миссиях игра по сложности и вовсе напоминала бы какую-нибудь адвенчуру, если бы не была разбавлена бесконечной пальбой. К счастью, нам по уставу полагаются еще и энергетический щит, куча аптечек, а также очень полезная миникарта. Уровень графики не требует комментариев, добавлю лишь, что и анимация от него не отстает. А вот фантазии дизайнерам все-таки не хватило. Космический корабль – это, конечно, не парк аттракционов, но интерьеры могли бы быть и разнообразнее. Хотя это не способно испортить зажигательную смесь стрелялки и «логики». ■



NO WAY OUT



РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
ЖАНР:	action / stealth
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.elkware.de



Джеймс Бонд и старина Фишер вынуждены потесниться, ну а террористам все равно придется несладко. Что и говорить, русские супер-агенты – это свежо! А особенно – сексапильные агентки. Мировое зло, вдобавок к арабскому акценту и автоматам Калашникова, сумело обзавестись страшнейшим биологическим оружием. Судя по загромождающим уровни ящикам, его количества как раз хватит, чтобы добавить всей нашей голубой планете заметный красновато-фиолетовый оттенок. Дело осложняет и чрезмерный гуманизм

подопечной – пистолета ей не положено, поэтому с врагами лучше не встречаться нос к носу. Да и вообще, «сражаться» в основном предстоит с хитроумными лабиринтами, компьютерными терминалами и лазерными барьерами. Управление не вызывает нареканий – девушка без проблем цепляется за любые детали интерьера. Вот только совершенно непонятно, какие из них можно использовать, а какие – нет. Конечно, тому же Splinter Cell эта игра не конкурент, но дебют отечественных супер-агентов оказался довольно удачным. ■



LOST LINK



РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
ЖАНР:	quest
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.elkware.de



Созвучное название и зеленоватое лицо в заставке заронили надежду, что на экране появиться маленький эльф в зеленом костюме. Так вот не надейтесь. Нам предстоит разгадывать тайну эволюции в компании сумасшедшего американского археолога. История настолько глобальна, что ее можно было бы выпустить в виде книги, не утомляя нас хитрыми загадками. Сотня локаций, несколько объектов в каждой из них и шесть доступных действий – знакомая формула, правда? Впрочем, из всех попадавшихся мне текстовых квестов этот – один из самых красивых и интересных. Хотя изометрическим бродилкам он все же – не конкурент. Неинтересно ведь, когда не приходится ничего искать... ■

ULI STEIN



РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	4 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.elkware.de



Оказывается, мы и не подозревали, как тяжела жизнь сторожа автостоянки. Вы никогда не пробовали оставить свою машину у стены зоопарка? Тогда бы, вероятно, поняли этого депрессивного мышонка, спасающего машины от посягательств пернатых. Более незамысловатый геймплей и представить сложно. Мы просто бегаем с зонтиком по экрану и прикрываем им машины от «вражеского огня». Иначе и не скажешь, эти вороны явно окончили курсы по прицельному бомбометанию, и порой даже строятся боевым (!) клином. Высокая оценка игры в первую очередь обязана великолепной графике и анимации. Ведь, если вы не знали, Uli Stein – имя знаменитого европейского аниматора. ■

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

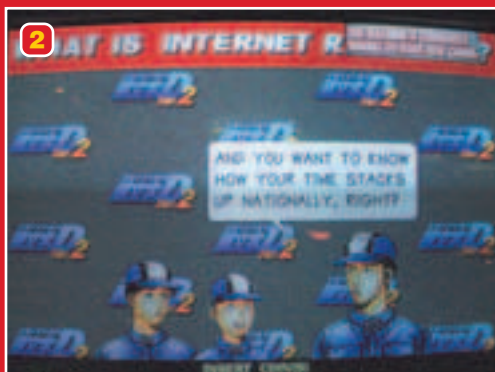
ОТПРАВЬ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, Москва, ГлавПочтамп, а/я 652, GamePost



Новая надежда

Начнем от Адама: давным-давно, когда консоли были далеко не у всех (и стоили огромных денег), залы игровых автоматов процветали. Сейчас все по-другому: приходишь домой, включаешь приставку или компьютер и играешь сколько хочешь. Залы игровых автоматов – аркады – стерлись из памяти геймеров. Мы не можем дать им умереть. Мы знаем, что аркадные игры и сейчас впереди планеты всей – и многие из них не идут ни в какое сравнение с тем, что можно увидеть на консолях или компьютерах. С этого номера мы начинаем рассказы об *иных* играх.

Никто не любит игровые автоматы. Страна пристально следит за тем, как противостоят друг другу Nintendo DS и PlayStation Portable, наблюдает за приключениями Снейка в лесах Целиноярска, ждет Tekken 5. Никому нет дела до того, что в Москве третий месяц стоит игровой автомат того самого Tekken 5, что в аркадах можно отыскать Virtua Cop 3, не выходящий ни на одной консоли. Никому не интересно, что можно летать по трассам F-Zero в настоящей кабине, которая наклоняется на поворотах, или играть в симулятор скейтбординга не с джойстиком в руках, а на всамделишной доске под ногами. Так не годится. Рынок игровых автоматов в Японии уменьшается, – но остается огромным. Свежайшая игра серии Virtua Fighter – Virtua Fighter 4 Final Tuned – не появилась и неизвестно когда появится на консолях; регулярно выходят новые King of Fighters и свежие миксы танцевальных игровых автоматов, счет которых пошел на сотни. Американцы следят за новинками, покупают именитые автоматы. Европейцы стараются не отставать. В России – тишина.



1 «ФАНТАЗИ ПАРК» ЗАМЕЧАТЕЛЕН ТЕМ, ЧТО ТАМ СТОЯТ АТОМАТЫ SOUL CALIBUR 2, VIRTUA FIGHTER 4 И TEKKEN 4 ОДНОВРЕМЕННО. SOUL CALIBUR 2, ПРАВДА, СЕЙЧАС НЕ РАБОТАЕТ. 2 ВО МНОГИХ ЯПОНСКИХ АВТОМАТАХ ЕСТЬ СИСТЕМА ИНТЕРНЕТ-РЕЙТИНГОВ. 3 ЧУМОВАЯ КРАСНАЯ СФЕРА С КРЕСЛОМ ВНУТРИ КАЧАЕТСЯ И ДРОЖИТ ПРИ ВЫСТРЕЛАХ. НА ЭКРАНЕ – ОБЫКНОВЕННЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ CRIMSON SKIES. 4 POLICE 24/7 ОСНАЩЕН ИНФРАКРАСНЫМИ ДАТЧИКАМИ: ИГРОК ДОЛЖЕН УВОРАЧИВАТЬСЯ ОТ ПУЛЯ, ЛЕТАЮЩИХ В НЕГО С ЭКРАНА.

Скорее в номер!

Рекламный отдел «Фантази Парк» проводит необычную акцию: московские школьники, которые получают отличные оценки, хорошо себя ведут и активны на уроках, могут раздобыть десять жетонов на игровые автоматы совершенно бесплатно. Принять участие в акции может любая школа г. Москвы. Достаточно, чтобы какой-нибудь учитель или завуч позвонил на Планету Развлечений в «Фантази Парк» по телефону 349-13-10 или 349-13-11.



ХОЧУ!

Все фотографии на этих двух страницах были сделаны в аркаде центра развлечений «Фэнтэзи Парк». Игровые автоматы стоят на втором этаже, на третьем – боулинг, на четвертом – роллердром. Хотите увидеть эти автоматы своими глазами и пощупать своими руками? Приезжайте по адресу: г. Москва, ул. Люблинская, 100. В следующих номерах мы будем рассказывать об автоматах, которые можно найти не только в столице, но и в прочих городах России.



Корреспондент «СИ» исследовал столичные аркады и пришел к неутешительному выводу: там играют младшие школьники, девочки и девушки (!), семья с детьми. Хардкорные геймеры, которые читают «Страну» и держат нос по ветру, сидят по домам и остервенело проходят 200 часов геймплея очередной JRPG. А ведь аркада, зал игровых автоматов – это клуб по интересам, место, где геймеры могут собраться и с удовольствием провести время за интересными и необычными играми. Чтобы получить мощнейший заряд новых ощущений, не нужно ждать Revolution или тратиться на Nintendo DS. Попробуйте залезть в кабину автомата Jurassic Park и отгородиться от внешнего мира шторками. Покачайтесь в красной сфере Crimson Skies. Сбросьте лишние килограммы на Dance Dance Revolution. Почувствуйте, как устает рука от тяжеленного дробовика в House of the Dead 3. Обгоните лучшего друга в Initial D под евробит Дейва Роджерса. Наденьте боксерские перчатки и лупите по мишеням PunchMania: Hokuto no Ken. Да что там, простая замена Dual Shock 2 на настоящий аркадный контроллер –

аналоговую рукоятку и четыре кнопки – меняет весь ход геймплея в Soul Calibur 2.

У Nintendo своя революция, у «СИ» – своя. Начиная со следующего номера в каждом выпуске рубрики мы будем разбирать по косточкам один автомат. Аркады слишком долго были в тени; их место – на переднем крае виртуальных развлечений. Мы хотим, ни много ни мало, возродить культуру игры на автоматах, вернуть людей в аркады и зажечь огонь в их глазах. Именно на автоматах появляются новейшие японские игры, которые по качеству графики на полпоколения опережают консольные хиты. Мы хотим, чтобы «Страна» освещала игровую индустрию во всех ее проявлениях. Мы хотим, чтобы создатели центров развлечений выбросили имбецильные игральные автоматы «с денежным выигрышем» и поставили блистательные Tekken, Para Para Paradise и Virtua Cop. GBA Resistance открыло людям глаза на портативные консоли; мы начинаем новую главу жизни сопротивления. Отныне и впредь: место встречи – «Страна игр», пароль – «Аркада». ■



5 ПИСТОЛЕТЫ TIME CRISIS 3 ДВУХ ЦВЕТОВ. ОДИН ДЛЯ МАЛЬЧИКА, ВТОРОЙ ДЛЯ ДЕВОЧКИ. 6 В АРКАДАХ ДЕВУШКИ ИГРАЮТ В VIRTUA FIGHTER! ХАРДКОРНЫЕ ГЕЙМЕРЫ, ГДЕ ВЫ? 7 А КАКИЕ НА ИГРОВЫХ АВТОМАТАХ СПОРТИВНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ? ВЫ УПРАВЛЯЕТЕ ФУТБОЛИСТОМ ПРИ ПОМОЩИ КЛАВИШ, А ПОТОМ ЧТО ЕСТЬ СИЛЫ ЛУПЛИТЕ ПО МЯЧУ, КОТОРЫЙ ПРИСТРОЕН ВНИЗУ АВТОМАТА. 8 WARZAID – ЕЩЕ ОДНА ИГРА, АНАЛОГОВ КОТОРОЙ НЕТ НА КОНСОЛЯХ. УПРАВЛЯЕШЬ ПРИКЛАД В ПЛЕЧО – И НА ЭКРАНЕ ВОЗНИКАЕТ ОПТИЧЕСКИЙ ПРИЦЕЛ.

Пермский Период 2005



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйтесь с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Турнирные страсти в России кипят не переставая. Состязания проходят чуть ли не каждую неделю — на радость геймерам и болельщикам, — и призы достаются победителям весьма крупные. Сегодня в выпуске мы расскажем о двух значимых событиях первого месяца весны. Вас ждут: репортаж с ежегодного чемпионата «Пермский Период», результаты CPL Turkey Painkiller и тактика Warcraft III: The Frozen Throne за Альянс.

28 -30 марта в Перми состоялся традиционный, уже третий по счету, турнир «Пермский Период». Организаторами выступили администрация и Комитет по молодежной политике Пермской области, а также местное отделение ФКС. Техническую поддержку проекта осуществила уральская компьютерная компания «Нэта». В этом сезоне призовой фонд увеличился до 300 тысяч рублей, которые геймеры разыграли в пяти дисциплинах: Counter-Strike, Warcraft III: The Frozen Throne, Need for Speed Underground 2, «Ил-2 Штурмовик» и Command & Conquer Generals.

На чемпионате по Counter-Strike тон задавали признанные фавориты: московские команды Virtus.Pro и Begrip.ru, а также Mega и f1te из Екатеринбурга. Еще один столичный клан, Rush3d, бесславно вылетел уже в первом туре. Гвоздем программы стал матч финала виннеров. Неожиданно для всех главные претенденты на кубок, парни из Virtus.Pro, слили, в общем-то, на не самой любимой для себя карте de_dust2 землякам из Begrip.ru со счетом 9:16. Как правило, на состязаниях по системе Double Elimination команда, упавшая в сетку проигравших, редко находит в себе силы бороться за первое место. Так случилось и на «Пермском Периоде». В очной встрече лузеров между VP и Мегой преимущество было на стороне екатеринбуржцев (16:9 на de_cbble). Впрочем, радость последних продлилась недолго. В заключительной битве они «скрестили снайперки» с Begrip.ru. Москвичи хоть и уступили на первой карте (16:19 на de_train), в решающем матче поднатужились и вырвали победу (16:11 на de_nuke), завоевав на пятерых человек 75000 рублей.

На соревнованиях по Warcraft III: The Frozen Throne особых сюрпризов не наблюдалось. Заведомый фаворит, столичный дуэлянт Flash, в отсутствие достойного сопротивления без труда расправился со своими недругами, не проиграв никому ни одной карты.

Куда жарче развивались события в дисциплине «Ил-2 Штурмовик». Знаменитые асы SLI.Vektor_01 и FB.VikS, которым болельщики прочили, как минимум, место в тройке призеров, прекратили борьбу уже в начале розыгрыша. Чемпионом же стал SLI.Fabel_15 из Москвы, одолевший грозного FB.Storm'a. ■



МОСКВИЧ FLASH ДОБАВИЛ В СВОЙ АКТИВ ОЧЕРЕДНУЮ ПОБЕДУ, ВЫИГРАВ В НОМИНАЦИИ WARCRRAFT III.



НА ТУРНИРЕ ПО «ИЛ-2 ШТУРМОВИК» НЕОЖИДАННО ДЛЯ МНОГИХ ПОБЕДУ ОДЕРЖАЛ SLI.FABEL_15.



«ПЕРМСКИЙ ПЕРИОД 2005» ПРОХОДИЛ В ПРОСТОРНОМ МАНЕЖЕ «СПАРТАК».

Итоги Пермского Периода 2005:

COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место – Begrip.ru (Москва) – 75000 рублей;
- 2 место – Mega (Екатеринбург) – 45000 рублей;
- 3 место – Virtus.Pro (Москва) – 30000 рублей.

WARCRRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

- 1 место – Flash (Москва) – 15000 рублей;
- 2 место – DeltaX.Player (Омск) – 9000 рублей;
- 3 место – GMC.KemPeR (Ижевск) – 6000 рублей.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 1X1:

- 1 место – USSRxChis (Екатеринбург) – 15000 рублей;
- 2 место – USSRxMrKOT (Талица) – 9000 рублей;
- 3 место – L33t (Пермь) – 6000 рублей.

«ИЛ-2 ШТУРМОВИК» 1X1:

- 1 место – SLI.Fabel_15 (Москва) – 15000 рублей;
- 2 место – FB.Storm (Обнинск) – 9000 рублей;
- 3 место – SLI.Lyric_40 (Ижевск) – 6000 рублей.

COMMAND & CONQUER GENERALS 2X2:

- 1 место – Cxt (Agressor, RedAlert) – 30000 рублей;
- 2 место – Mega (DFM, DFF) – 18000 рублей;
- 3 место – omUt (DFS, Frog) – 12000 рублей.

На диске к журналу ищите самые интересные демо-записи и риплеи с турнира.

CPL Turkey Painkiller – попытка №2

В 6(183) номере «Страны Игр» мы сообщали результаты февральского турнира CPL Turkey, который по невыясненным обстоятельствам стал для геймеров сущим кошмаром. Дисциплины Counter-Strike и Warcraft III: The Frozen Throne прошли с грехом пополам. А чемпионат по Painkiller хоть и состоялся, но организаторы не засчитали его как полноценный этап World Tour и в конце марта, также в Турции, устроили еще одно состязание по шутеру от People Can Fly. На этот раз дела шли успешнее: и участников набралось гораздо больше, и призовой фонд был весьма внушительным – 50 тысяч долларов. Об игроках стоит сказать отдельно. Представьте себе собравшихся в одном месте таких звезд, как Burnie, Forrest, Wombat, Cha0ticz, Akiles, NeoK – продолжать список не будем, просто взгляните на имена призеров. Отрадно, что в столь именитой компании очень даже успешно выступил питерец

LeXeR, который чуть-чуть не дотянул до победы над Stermy (также россиянин проиграл Stelam'y и Gellehsak'y). Ну а первое место снова занял голландец Vo0. Пока что этот дуэлянт не проиграл ни одного чемпионата по Painkiller. ■

ИТОГИ CPL TURKEY PAINKILLER:

- 1 место Vo0 (Голландия) – \$15000;
- 2 место SK.ZyZ (Германия) – \$10000;
- 3 место Stermy (Италия) – \$7000;
- 4 место Fatal1ty (США) – \$5000;
- 5 место Gellehsak (Канада) – \$3500;
- 6 место x6.LexER (Россия) – \$2500;
- 7 место SK.Stelam (Германия) – \$1750;
- 8 место 3D.Daler (США) – \$1250.

Распад M19

После нескольких лет успешного выступления на отечественной и международной арене развалился клан M19 из Санкт-Петербурга (Counter-Strike). Руководство клуба, где обитала звездная пятерка, приняло решение о роспуске команды, за которой числятся два триумфа на российских отборочных к World Cyber Games, а также легендарное «золото» на WCG 2002 Grand Final. И это не считая многочисленных наг-

рад на соревнованиях мелкого калибра. В последние месяцы M19 играла неустойчиво и часто меняла состав. Отличное выступление на CPL Turkey (второе место) обнадежило было огромную армию болельщиков питерского клана, но в конце марта разнеслась эта грустная весть. Уже известно, что NooK и 400kg присоединились к землякам из x4team. Судьба CaS'a, KALbl4'a и Medic'a пока не ясна. Последний, кстати, в отличие от своих братьев по оружию, не питерец, а москвич, и ему, конечно, не составит труда найти достойное применение своим талантам. Также небольшие изменения произошли в команде Vegrip.ru – в ее стройные ряды вступил Groove (ex-Etax и Virtus.Pro). Новобранец никого не заменил, и пока что один из сильнейших столичных кланов представлен шестью бойцами. ■



M19 на WCG 2004 RP – в миг своей последней крупной победы.

На нашем CD

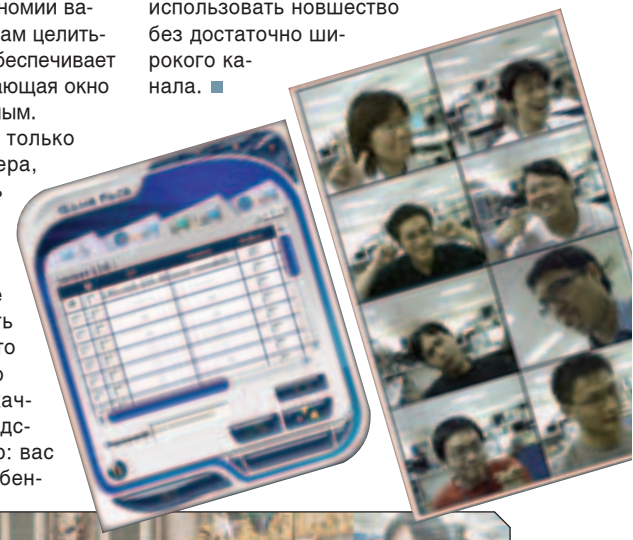
Английская и русская версии патча 1.18 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демо-записей с «Пермского Периода 2005», ролики Counter-Strike с WEG 2005 и Clanbase Euro Cup 11, риплеи с WC3L #7 и InCup Winter Finals, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Кибер-технологии

ASUS GameFace Live

Гарнитуры для общения во время сетевых баталий появились давно, и «живыми» переговорами никого уже не удивишь. Но вот часто ли вы видели лица своих противников или соратников во время игрового процесса? Ответ очевиден – если они не находятся за соседним столом – никогда! Однако с появлением любопытной технологии GameFace Live от ASUS такое становится вполне возможным. Проще говоря, GameFace Live – первое аудио/видео решение для связи игроков в реальном времени на базе видеокарт ASUS. Для коммуникации необходима лишь вебкамера, наушники с микрофоном и фирменная утилита. Результат – до восьми игроков одновременно смогут разговаривать и видеть друг друга на экране. Для дополнительного удобства предусмотрена плавная регулировка размера окна изображения – чтобы, например, физиономии ваших друзей не мешали вам целиться. Еще лучший обзор обеспечивает специальная опция, делающая окно просмотра полупрозрачным. GameFace Live – это не только ценная штука для геймера, но и незаменимая вещь в повседневной жизни. Если ваш компьютер оснащен ТВ-тюнером, то утилита позволит, не прерывая игру, смотреть любимую программу, что особенно пригодится во время монотонной прокачки в MMORPG. Или представьте другую ситуацию: вас оставили следить за ребен-

ком, строго-настрого наказав ухаживать именно за ним, а не за раненым Гордоном Фрименом в Half-Life 2. Просто направьте вебкамеру на детскую кроватку и наблюдайте за происходящим там в окне GameFace Live. Новинкой оснащены все графические карты ASUS, начиная с решений, основанных на GeForce FX 5900 от NVIDIA. Если же у вас другая видеокарта ASUS, то достаточно лишь зайти на сайт <http://www.asus.ru>, чтобы убедиться в ее совместимости с этой технологией и скачать необходимые драйвера. Для активирования GameFace Live нужно в меню отображения дополнительной информации (OSD) ввести IP-адрес компьютера (-ов), с которым вы хотите соединиться. Естественно, восемь одновременно открытых окон создадут значительную нагрузку на вашу сеть, так что вряд ли стоит использовать новшество без достаточно широкого канала. ■



ВИДЕТЬ ЛИЦА СВОИХ ДРУЗЕЙ ОСОБЕННО ИНТЕРЕСНО В КОМАНДНЫХ ИГРАХ, НАПРИМЕР, MMORPG.

Тактика Warcraft III за Альянс

Француз 4K.ToD – один из лучших предводителей Альянса в Warcraft III: The Frozen Throne. Он завоевал множество крупных наград и занял почетное второе место на недавнем европейском чемпионате ECG 2005, не справившись лишь с «непобедимым орком» 4K.Grubby. Далее мы разберем битву Тода и россиянина 64AMD.Caravaggio на карте Turtle Rock.

В начале игры вам дается Ратуша и четыре работника. Сразу же отправьте трех крестьян добывать золото, а одного возводить Алтарь Королей. Наймите двух дополнительных труженников: первый пусть строит ферму, а второй – Казармы. По мере накопления ресурсов продолжайте нанимать работяг (до 5-6 штук) для вырубki леса. Поставьте еще одну ферму. Теперь самое время подумать о разведке. Прикажите одному из юнитов исследовать место появления противника, чтобы выяснить, чем тот занимается. Это очень важно. Например, если враг не собирает армию, а совершенствует главное здание, значит, ждите вскорости мощную авиацию, независимо от «расовой принадлежности» противника. Исключения составляют Ночные Эльфы, обладающие достаточно крепкими наземными войсками. Первым героем выбирайте Верховного Мага с заклинанием «Дух Воды» (впоследствии развивайте «Буран»). И тут же начинайте производство Пехотинцев. Как только у вас появятся 2-3 бойца, нападайте на ближайшее поселение нейтральных монстров. В качестве подкрепления прихватите с собой парочку Опол-

В марте состоялся финал онлайн-лиги InCup по Warcraft III: The Frozen Throne, в котором сражались лучшие бойцы зимних этапов турнира. Первое место, что, впрочем, никого не удивило, занял 4K.Grubby (Орда).

- 1 место** 4K.Grubby (Голландия) – 500 евро;
- 2 место** 4K.FoV (Южная Корея);
- 3 место** 64AMD.WinneR (Литва);
- 4 место** SK.НоТ (Украина).

На диске к журналу вас ждет коллекция лучших риплеев с InCup Winter Finals.

ченцев. Помните про хозяйство – постоянно следите за индикатором расходов, заранее строя фермы. В центре ваших владений рекомендуем возвести вышку и усовершенствовать ее до Магической Башни. Нанимайте Пехотинцев и воюйте с лесными обитателями, стараясь как можно сильнее прокачать предводителя армии до первой стычки с неприятелем. Как только вы накопите 320 золотых монет и 210 единиц древесины, сделайте upgrade Ратуши в Крепость. В качестве второго героя выбирайте Механика со способностью «Ракетный Удар» (в дальнейшем развивайте «Мини-завод»), особенно если ваш оппонент также играет за Альянс.

Как только численность ваших войск достигнет 12-15 солдат, разбейте неподалеку от своих владений дополни-

тельный форт (не забыв про несколько Магических Башен), чтобы не испытывать недостатка в ресурсах. На основной базе возведите два Храма Истины, Лесопилку и Магическую Лавку. В ней приобретите несколько «Свитков исцеления», которые в подходящий момент восполнят здоровье раненых воинов. Добавьте в вашу армию 4-5 Ведьмаков и нескольких Целителей и готовьтесь к решающему штурму. Если дуэль затянулась, прибегните к авиации. Несколько Грифонов зачастую решают ход сражения. Неплохи в бою и Вертолеты гномов, главное – исследуйте возможность бомбардировки, ведь изначально эти крылатые машины не способны атаковать наземные цели. ■



На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с «Кубка Москвы», результаты «Большого Боя-2» и итоги национальной квалификации на ACON 5.



WWW.GTEEXPO.RU

ВЫСТАВКА
РОССИЯ, МОСКВА
ИЮНЬ 2005

ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ, ЗВОНИТЕ: +7 10951 980-9542

ГЕНЕРАЛЬНЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ

СТРАНА ИГР ПУТЕВОДИТЕЛЬ  RE: 

ГОЛОВНЫЕ МЕДИА ПАРТНЕРЫ

ИМАНУИЯ  МИР ФАКТАТУРА 

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ

game.exe c•news Мир ПК computerworld 

СПОНСОРЫ

 For-Expo Ltd.
ВЫСТАВОЧНЫЙ ЦЕНТР

ОПРЕДЕЛЯЮЩИЙ ПАРТНЕР

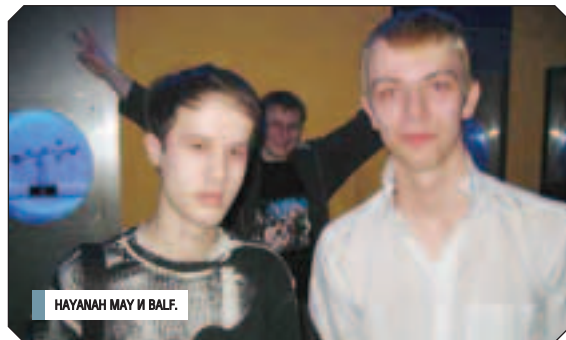
NOVEX
The event management company

Мартовские турниры по файтингам

Двадцатого и двадцать седьмого марта в Москве, в клубе NetLand, что находится на четвертом этаже Центрального Детского мира, командой сайта console-sport.ru были проведены состязания по дисциплинам Soul Calibur II и Tekken 4.

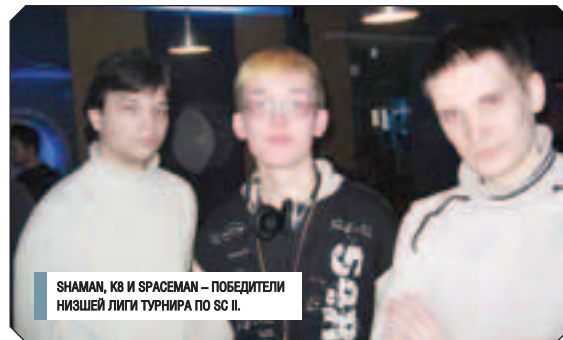
В отличие от февральского турнира по Tekken 4, который собрал пятьдесят игроков, в этот раз количество участников было гораздо меньше. Отсутствовал и главный фаворит – Hanzo. Несмотря на это, борьба получилась напряженной.

На очередном состязании по Soul Calibur II команда сайта console-sport.ru опробовала разделение на две лиги: юниорскую и высшую. Неожиданно для многих победителем финала высшей лиги стал Hayanah May, занявший второе место на февральском турнире. Поначалу казалось, что сценарий месячной давности повторится. Ведь, как и тогда, в финале виннеров Hayanah May обыграл одного из самых опытных игроков в Soul Calibur II – Shurik'a. Тогда последний, собравшись с силами, все-таки вырвал победу. Но на сей раз Hayanah May уже не допускал ошибок и уверенно выиграл у



HAYANAH MAY И BALF.

соперника. Третье место довольно неожиданно занял Balf. Кроме того, двадцать седьмого марта в Санкт Петербурге в клубе «5.3 ГГц» был проведен турнир по Guilty Gear XX Reload. Также планирова-



SHAMAN, KV И SPACEMAN – ПОБЕДИТЕЛИ НИЗШЕЙ ЛИГИ ТУРНИРА ПО SC II.

лось играть в King of Fighters 2001, но геймеры не проявили достаточной инициативы, поэтому его пришлось отменить. Что касается Guilty Gear XX #Reload, то ради этого состязания из Москвы приехали извест-

ные игроки – Hate, Ха-happy и Nicola. При этом Ха-happy стал победителем турнира. В финале он встретился с питерским файтером Slayer Moon'ом. Третье место получил Ice. ■

Soul Calibur II (Москва)

1 место:	Hayanah May
2 место:	Shurik
3 место:	Balf

Tekken 4 (Москва)

1 место:	Immortal
2 место:	Leon
3 место:	Lito

Guilty Gear XX #Reload (Санкт-Петербург)

1 место:	Ха-happy
2 место:	Slayer Moon
3 место:	Ice

Официальный чемпионат по Gran Turismo 4

23 и 24 апреля в торговом центре «Мега-2» в Химках пройдет российский этап мирового чемпионата по Gran Turismo 4, главным призом которого станет спортивный автомобиль Nissan 350Z. Принять участие в турнире сможет каждый обладатель лицензионной версии Gran Turismo 4 (право на участие предоставляет купон на упаковке). Будут использованы гоночные установки, оборудованные рулями и педалями Logitech Driving Force Pro. Победитель турнира получит возможность поехать во Францию, в легендарный Ле-Ман, и вступить в борьбу за автомобиль с сильнейшими игроками Европы. Разумеется, это путешествие полностью оплатит организатор. Финалисты российского этапа будут награждены ценными призами от Sony Computer Entertainment. Состязание пройдет в три этапа: квалификация, групповой турнир и

финал. В квалификации игрокам предложат совершить Hot Lap на автомобиле Nissan 350Z по трассе El Capitan. На этой стадии будут отобраны 32 лучших игрока, которые померятся силами в групповом турнире (участники разбиваются на группы по 4 человека). 16 победителей группового этапа сойдутся в бескомпромиссных поединках по системе play-off, в результате которых и будет выявлен победитель. Список доступных автомобилей и трасс для групповой и финальной стадий турнира опубликован на сайте <http://www.gt4.ru>. На турнир допускаются игроки старше 16 лет, однако поехать на европейский финал сможет лишь победитель старше 18 лет, это связано с суровым европейским законодательством, не позволяющим лицам младше 18 лет выигрывать автомобили. Записаться на турнир и ознакомиться с его регламентом можно на официальном российс-

РАСПИСАНИЕ ТУРНИРОВ

Команда console-sport.ru проводит 24 апреля в Москве турнир по Soul Calibur II. Место – клуб Netland (<http://www.net-land.ru>). О правилах можно узнать на сайте <http://www.console-sport.ru>

Журнал «Страна Игр» организует 11-14 мая турниры по Soul Calibur II, Tekken 4, Gran Turismo 4 и, возможно, Halo 2. О подробностях мы сообщим в следующем номере.

ком сайте игры – <http://www.gt4.ru>. Онлайн-регистрация производится по 21 апреля включительно. Начало турнира – 23 апреля в 12:00. Регистрация участников, не успевших записаться на сайте, будет проводиться с 10:00 до 12:00. ■



Когда вы будете читать эти строки, в Екатеринбурге уже пройдет турнир по Soul Calibur II (17 апреля). Чтобы в следующий раз не пропустить подобное мероприятие, заглядывайте на <http://www.asof.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 >

CheatBook March

<http://www.cheatbook.de>

Ежемесячно издаваемая база читов, кодов, хинтов и прохождений. Это мартовский выпуск, посвященный самым свежим и популярным играм для PC. На сайте можно скачать и полную версию за 2004 год с кодами и читками для 9100 игр.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1200 Кбайт

CrackPass 1.3

<http://www.mdname.nm.ru>

Утилита позволяет просматривать любые пароли, скрытые под «звездочками». В новой версии появилась возможность свертывать CrackPass в System Tray, изменился в лучшую сторону интерфейс, добавилась возможность автозагрузки.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 428 Кбайт

Clock Plus 1.2

<http://www.v-yuriv.nm.ru>

Часы с дополнительными функциями. Будильник, таймер выключения/перезагрузки компьютера и календарь – это понятно, но еще и поиск файлов, музыки, видео, управление лотком CD-привода. При наведении курсора часы пропадают.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 621 Кбайт

ВСЕ >

WiMAX покоряет Японию

Пока Москва неторопливо покрывается точками доступа Wi-Fi, в Токио уже развертывают общегородскую беспроводную сеть следующего поколения. 600 ячеек Yozan MetroZone станут первой в мире основанной на технологии WiMAX общегородской компьютерной сетью с доступом в Интернет и передачей аудио/видео потоков. Тестовая эксплуатация сети начнется во втором, а коммерческая – в четвертом квартале 2005 года. А в 2006 году «беспроводное счастье» распространится на окраины Токио и восемь ближайших префектур.



КАРАУЛ, МЕНЯ УКРАЛИ!..

Опрос газеты Washington Post и телекомпании ABC показал, что большинство американцев опасаются стать жертвами преступников, использующих для своей деятельности Интернет. 57% жителей США полагают, что информационные технологии нарушают их право на приватность (так называемая «кража личности», identity theft). 72% опрошенных беспокоит, что информация о них (паспортные данные, номера кредитных карт, сведения о здоровье, собственности и пр.) хранится



в электронных базах данных, к которым можно получить доступ через Интернет. 84% жителей США убеждены, что компании, которые обладают такими базами данных, делают явно недостаточно для того, чтобы защитить их от взлома.

Последними инцидентами такого рода стали взломы баз данных компании ChoicePoint (утрачена информация о 145 тысячах абонентов) и Bank of America (более 1.8 миллиона пострадавших). Всего же, по оценке Федеральной Торговой Комиссии США (Federal Trade Commission), ежегодно жертвами «краж личности» становятся примерно 10 миллионов американцев. Ущерб, наносимый подобными преступлениями, оценивается в десятки миллиардов долларов в год. Напомним, что первое преступление такого рода, совершенное по Интернету, было зарегистрировано в 1999 году. Сегодня уже более 45% всех «краж личности» совершается с использованием компьютеров и Глобальной сети.

ЦИФРОВАЯ СОЛИДАРНОСТЬ С АФРИКОЙ

Швейцария стала первой страной, которая согласилась ввести для своих высокотехнологических компаний дополнительный налог в размере 1% от их прибыли. Вырученные деньги поступят в так называемый

«Фонд цифровой солидарности» (Digital Solidarity Fund, <http://www.dsf-fsn.org>), откуда затем пойдут на развитие цифровых технологий в беднейших странах Африки. Идея нового налога пришла в голову президенту Сенегала Абдулу Ваде, который 14 марта сего года вместе с президентом Нигерии Оласегуном Обасанджо торжественно объявил, что Фонд начинает действовать. Работы действительно непростой, ведь количество пользователей Интернета в африканских странах мизерно и составляет лишь 0.5-1% населения. Для сравнения: в США интернетчиков более 60%, в развитых странах (без США) – около 40%, в России – близко к 10%, в СНГ (без России) – 4%. Помимо Швейцарии к проекту обещает присоединиться Франция, а также еще 53 страны (России среди них нет). Деньги, собранные «странами-донорами», пойдут не только «на Интернет», но и на внедрение мобильной связи и спутниковой телефонии.

ФАШИСТОВ БУДУТ БИТЬ В СЕТИ. КАРИКАТУРОЙ

Федеральное информационное агентство REGNUM совместно с сайтом caricatura.ru проводят конкурс карикатуры, коллажа и комикса на тему «Смерть фашистским оккупантам!» (<http://caricatura.ru/konkurs/dfp/rules/>). Конкурс посвящен Дню Победы над фашизмом. Приз за лучшую работу составляет 5000 рублей. В качестве поощрительных призов будут вручаться майки с лозунгом конкурса. Победитель будет объявлен 9 мая, в День Победы. Важное примечание – в конкурсе не участвуют работы, характеризующие фашистов положительно. При отправке работ обязательно указывать ключевую фразу «Смерть фашистским оккупантам!» – напоминает портал Internet.Ru.

ИНТЕРНЕТ-УЛЕТ СО СКОРОСТЬЮ 630 МБИТ/С

Специальная рабочая группа международной организации IEEE (<http://www.ieee.org>) наконец сделала выбор из двух заявок на новый стандарт беспроводной связи. Решение принять было непростым, поскольку первоначально для стандарта 802.11n предлагалось более шести десятков вариантов. Впрочем, серьезных предложений оказалось всего лишь два – от «технологической группы» (Intel, Philips, Sony и др.) и, так сказать,

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...54% американских родителей устанавливает на «детских» компьютерах программное обеспечение, фильтрующее интернет-контент. Несмотря на установленные фильтры, 62% родителей регулярно проверяют вручную историю посещенных ресурсов, злоупотребляя тем самым доверием своих детей. Между тем подозревают родителей в подобных манипуляциях всего лишь около 30% подростков.

...В 2004 году компания «Яндекс» увеличила свои продажи до \$17 млн. (чистая прибыль составила \$7 млн.), что в десять раз превысило доход 2002 года. При этом 75% суммы «Яндекс» заработал на поисковой рекламе.

...Специалистами по безопасности уже выявлено более 100 сетей, состоящих из сотен и тысяч «компьютеров-зомби» каждая. 32% «зомби» родом из США, 16% – из Южной Кореи, а остальные 52% приходится на 98 других стран. Самая большая «зомби-сеть», выявленная в марте сего года в США, состояла из 50 тысяч машин и использовалась для рассылки спама и фишинга.

...Почти 80% всех фишинговых атак конца 2004 – начала 2005 года пришлось всего на три банка – Citibank (55%), Smith Barney (14%) и SunTrust (10%).

...С 17 марта на интернет-сайте Таллинского транспортного департамента в рубрике Uudised («Новости») публикуют имена всех безбилетников, в отношении которых заведено «дело о проступке» (более 6 тысяч человек).

...Количество интернет-пользователей на Тайване на конец января 2005 г. составило 13.8 млн. человек, что на 9% больше аналогичного показателя прошлого года. При этом возраст



Мини-игры

Наш выбор

Девиз сегодняшней подборки – разнообразие! Есть над чем поломать голову (с риском сломать ее...), поводы похихикать, подражаться и узнать кое-что полезное для жизни. Но надеемся, что сведения о действии наркотиков на человека лично вам никогда не пригодятся.

HAPLAND

<http://homepage.ntlworld.com/rallen/hapland.swf>

Пройти этот квест нелегко. Мало того, что не совсем понятно, какую цель надо достигнуть, так еще и на некоторые «горячие точки» приходится нажимать не один раз. Или ждать какое-то время. В общем, вот подсказка – сначала зажгите факелы и постарайтесь не разрушать и не убивать.



EXCESS ALL

http://www.bbc.co.uk/radio1/onelife/fun/health/excess/drop_test.html

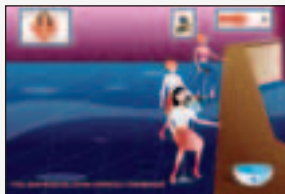
Вы клуббер? Тогда эта игра для вас. Нажимая на кнопки, смотрим, как меняется внешний вид и поведение человека, принявшего «дозу», вынохавшего дорожку «кокса» или закатившего «колесо» экстази. Страшно? Что ж, по ходу дела даются советы, как себя вести в этих случаях.



POUR ME A GLASS

http://www.fhm.com.ua/games/fhm_arena.phtml?idg=3

Мы в баре и занимаемся странными делами: отгоняем от стойки девушек, кидаясь кусочками льда. Попадание в разные части тела приносит разное количество очков (есть глобальная таблица рекордов). И все это мы делаем лишь затем, чтобы без помех общаться с другом-барменом.



ETHERENA

http://www.geocities.com/arayh_al/etherena-beta.html

Вполне рабочая бета-версия файтинга с неплохой графикой и звуком, в котором предстоит сразиться с противником на предмет лучшего владения магией и боевыми искусствами. Есть несколько режимов боя, уровней сложности, а оппонентом может быть как человек, так и компьютер.



ФАКТ

Интернет-доступ для слепых открыт в Амурской областной библиотеке, где установлены компьютеры, распознающие и воспроизводящие человеческую речь. Теперь незрячие смогут сами пользоваться e-mail'ом.

FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

Waves 1.02

<http://www.sirint.ru>

Скринсейвер смоделирует интерференцию света от нескольких источников на поверхности линзы или зеркала произвольной кривизны. Результат – множество впечатляющих эффектов: дождь, стекло, металл и др. Только для мощных машин!

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 368 Кбайт

Control TOTAL 5.0

<http://www.controlru.atvsoft.com>

Твикер Windows XP, Office XP и Internet Explorer, позволяющий настроить 1000+ параметров. Имеет некоторые, крайне редко встречающиеся функции. Например, к часам, что размещаются в системном лотке, можно добавить надпись.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1200 Кбайт

ВСЕ >

«коммуникаторов» (Broadcom, Conexant, Motorola, Nokia и др.). В итоге победу праздновали «технологи»: 181 голос против 140. Правда, это лишь промежуточная победа, предстоит еще набрать 75% голосов на общем собрании IEEE в мае. Есть и ряд бюрократических процедур, поэтому официальное признание 802.11n ожидается в начале 2006 г. Если все так и произойдет, то скорости беспроводной связи возрастут многократно. Новый 802.11n, сменяющий устаревающие 802.11a/b/g, предусматривает передачу данных с максимальной скоростью в 630 Мбит/с. Предел же нынешнего протокола 802.11a/g – это «всего» 54 Мбит/с, в реальности достигаются цифры в 15-25 Мбит/с.

ЧЕРВЕЙ МЕНЬШЕ, НО ОТ ЭТОГО ТОЛЬКО ХУЖЕ

Финская антивирусная компания F-Secure (<http://www.f-secure.com>) отмечает в последние полгода существенный спад в появлении в Интернете Slammer-подобных сетевых червей, в то время как почтовые черви видов NetSky, Bagle и Sober продолжают активно размножаться и мутировать. Одной из причин неожиданного затишья называется широкомасштабное внедрение второго сервис-пака для Windows XP, закрывшего большинство дыр, а также растущая популярность персональных firewall'ов (брандмауэров). Благодаря этим

благотворным изменениям компьютерные черви утратили способность к быстрому размножению и, возможно, уйдут в небытие так же, как многие типы вирусов, несовместимые с современными операционными системами и офисными пакетами. Но не все так уж чудесно. Уменьшение вирусной активности можно объяснить улучшением защиты, однако эксперты F-Secure подчеркивают, что это лишь один из вариантов объяснения. Настораживает, что за последние месяцы вирусологи даже не пытались проверить эту самую защиту на прочность. Возможно, дело в том, что нахождение эксплойтов для написания сетевых червей требует теперь куда больших усилий, чем разработка других типов вирусов. И создатели вирусов сосредоточились на почтовых и IM-червях, число которых неуклонно растет, а в особенности на spyware (шпионские модули) и трояках, распространяемых для организации сетей из «компьютеров-зомби». В любом случае рядовому пользователю расслабляться рано. Специалисты F-Secure прогнозируют в ближайшие месяцы катастрофический рост особых программ-шпионов, неподвластных обычным антивирусам. Что приятно, для выявления новой угрозы уже выпущена утилита – ищите на <http://www.europe.f-secure.com/exclude/blacklight/fsbl.exe> (395 Кбайт). Пока ее предлагают бесплатно... ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

64% из них оказался более 12 лет.

...В 2004 году пользователи мобильных телефонов потратили на порнографические картинки и видеоролики 400 млн. долларов, а к 2010 году объем этого рынка, по прогнозам, составит около 5 млрд. долларов.

...Ежегодно численность населения Земли возрастает более чем на 90 миллионов человек. Это означает, что каждую секунду на планете рождается 3 человека.

...Весна движется по планете со скоростью примерно 50 километров в сутки, что определено по наблюдениям за цветением отдельных растений.

...В городе Тегази (Сахара) встречаются дома со стенами из каменной соли. Это одно из самых сухих мест на Земле, и поэтому домам не грозит опасность раствориться от дождя.

...Наивысшая для гонимых собак скорость была зафиксирована 5 марта 1994 года в Австралии. В этот день грейхаунд по кличке Star Title развил скорость 67.32 км/ч.

...В австралийском городе Аделаида в зоопарке во время чистки клетки с шимпанзе служитель обнаружил заначку в виде толстой пачки денег, причем все банкноты были мелкие, а некоторые вообще иностранные. За клеткой немедленно установили наблюдение – и оказалось, что деньги эти честно заработали сами обезьяны: они просто продавали посетителям свои фрукты, а выручку бережно складывали в уголок.

«Интернет.ру» (<http://www.internet.ru>),
Вебпланета (<http://www.webplanet.ru>),
KM.ru (<http://www.km.ru>),
«Известия Науки» (<http://www.inauka.ru>)



САЙТЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

Heroes Portal

<http://www.heroesportal.net>

Толчком к созданию сайта послужила идея организовать для поклонников Heroes of Might and Magic «пункт обмена» собственноручно изготовленными картами. Все получилось на 200%, и сегодня тут почти 2 тысячи карт к HoMM I-IV, причем размещены они так, что комар носу не подточит: скриншоты каждого уровня и описание, рейтинги популярности (по числу загрузок, а также по результатам голосования), мини-форумы и т.п. Помимо карт и описаний игр, интересны офлайн-турниры, правила которых предель-

нее заковыристые вопросы. Из «общепотребительного» отметим обширную подборку руководств к изданиям Saitek, к которым автор, по видимому, питает особую склонность. Дизайн сайта прост до примитивизма, реклама отсутствует как вид. От информации ничто не отвлекает, и это, на наш взгляд, совсем неплохо.

freeWiFi.ru

<http://freewifi.ru>

Риторический вопрос: кто откажется от скоростного и бесплатного доступа в Интернет? Наверное, никто. Вот и решил Руслан Курепин, автор

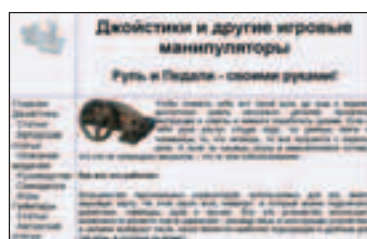


но просты: нужно всего лишь загрузить начальный сейв, предложенный к турниру, пройти игру на своем компьютере, а затем прислать по электронной почте администраторам сайта (магистрам). Магистры заносят результаты в общую таблицу участников и, определив победителя, наградят его виртуальными землями (феодами) и почетными званиями.

«Джойстики и другие...»

<http://www.joysticks.ru>

«Джойстики и другие игровые манипуляторы» — неплохой ресурс увлеченных любителей. Про игровые манипуляторы (джойстики, рули с педалями, геймпады) тут можно узнать многое — на сайте приличный архив тематических публикаций и авторских статей. Решили сделать штурвал из красного дерева для MS Flight Simulator или «поиграть геймпадом в Unreal Tournament 2004»? Обязательно загляните сюда, если вас посещают подобные идеи, — на форуме сайта обсуждаются эти и куда бо-



freeWiFi.ru, систематизировать информацию по беспроводному доступу в России и за рубежом. Результат — настоящая база данных по точкам беспроводного подключения, охватывающая на сегодня 16 стран, 54 города и более 180 точек доступа. Сайт не перегружен графикой, пользоваться им удобно — поисковый модуль позволяет найти подходящее заведение с учетом основных критериев: его типа (кафе, вокзал, библиотека...), месторасположения и параметров Wi-Fi-соединения. Приятно, что проект freeWiFi.ru развивается исключительно благодаря энтузиазму фанатов Wi-Fi и Bluetooth, которые, обнаружив но-

Знакомства

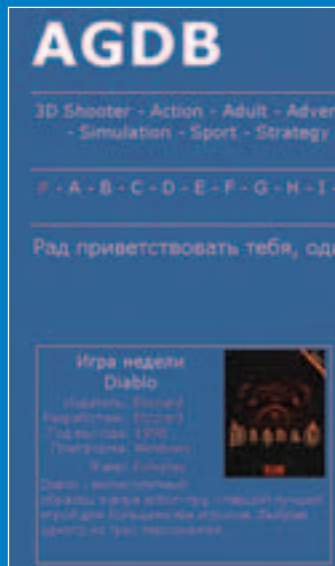
AGDB

<http://agdb.net.ru>

Внушительная сетевая коллекция старых игр начала 80-х — середины 90-х. Автор проекта, Алексей Тихоненко, собрал в одном месте Larn, Space Quest, Elite — всего около 1000 старых игр! Дизайн прост



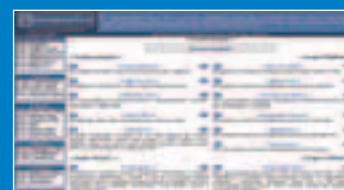
«аватаром» понимает картинку, которая отражает сущность, характер или внешность завсегда форума. Сайт отлично структурирован, а аватара себе тут можно даже заказать...



IP

<http://www.i-p.com.ru>

Информационный портал «обо всем». Рок-группы с текстами и фотографиями, «железо» со спецификациями, обзоры игр, скриншоты и рейтинги. Есть хорошие материалы по раскрутке и



и удобен, а вопрос с copyright'ом решен радикально — ссылки на дистрибутивы ведут на другие сайты.

web-дизайну сайтов (особенно для новичка), коллекции «обоев» и другие разделы. Сайт быстрый, благодаря минимуму графики.

AVATARWORLD

<http://avatarworld.h15.ru>

Внушительная галерея из более чем 1900 статичных и анимированных аватаров. Автор, скрывшийся на форуме под ником SevaWolf, под

P.S. Хотите увидеть свой проект в рубрике «Знакомства»? Пишите на dolser@gameland.ru или оставляйте сообщения на форуме нашего журнала.



СТАТЬИ

Favorites: Firmware & BIOS

- <http://forum.rpc1.org/portal.php> – крупнейший портал самых свежих прошивок для всех типов оптических дисководов.
- <http://www.bios.ru> – ищите обновление BIOS материнских плат и прошивок модемов, видеокарт, а также оптических приводов? Вам сюда.
- <http://bios.new.com.ua> – подробные инструкции на тот случай, если вы первый раз обновляете BIOS.
- <http://wimmbios.com> – авторитетный ресурс со ссылками на производителей всех материнских плат (в том числе «древних» и «экзотичных»).
- <http://www.nix.ru/support/> – драйверы, прошивки и настроечные программы для большинства «железа», продающегося в России.

вую точку доступа, немедленно заносят ее в базу данных.

Land.ru – «Форумы» <http://www.webboard.ru>

Форум очень важен для раскрутки любого сайта. Интересные темы, споры и перепалки заставляют посетителей ресурса возвращаться на него вновь и вновь. К тому же форум удобнее чата, поскольку для обмена мнениями не требуется присутствия в Сети всех участников обсуждения, да и высказанные мнения долго остаются доступными. Проект Land.ru предлагает такую услугу всем, кому недосуг программировать/устанавливать форум на своем сайте. Достаточно пройти простую регистрацию – и жизненно важный элемент «сетевого интерактива» к вашим услугам. На Land.ru сейчас 30 тысяч форумов, в которых сделано 2.5 миллиона записей.



All Net Tools

<http://www.all-nettools.com>

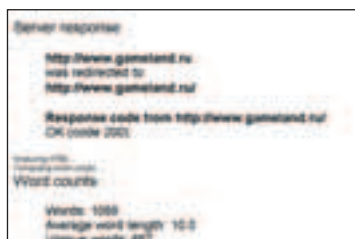
Разработчики All Net Tools («Полного сетевого инструментария») собрали на едином web-ресурсе все, что нужно для безопасной и удобной сетевой жизни. Теперь, независимо от компьютера, с которого пользователь вышел в Сеть, он всегда проверит, укрыт ли он за firewall'ом, узнает о сетевых опасностях, пошлет анонимную почту, найдет файл и даже переведет с русского на английский. Все это богатство структурировано на All Net Tools в восемь основных разделов, которые, в свою очередь, разбиты на подразделы. Все настолько логично и понятно, что трудностей с навигацией по сайту не возникает вовсе.



Dr.Watson

<http://watson.addy.com>

Есть специальные программы для проверки HTML-кода, так называемые HTML-валидаторы, которые позволяют избежать нудной процедуры поиска ошибок на свеже созданном сайте. Валидатор Dr.Watson'a работает в онлайн-режиме, поэтому для проверки не нужно что-то скачивать и устанавливать. Достаточно ввести адрес странички, он сам отыщет ее в Сети и выдаст развернутое резюме с указанием ошибок и советами по их исправлению. Например, для заглавной странички <http://www.gameland.ru> «доктор» порекомендовал добавить мета-тег описания сайта и сократить количество ключевых слов, что повысит узнаваемость ресурса поисковыми системами типа Google или Яндекс. Dr.Watson также проверяет скорость загрузки, популярность ресурса и находит «битые» ссылки. ■



СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК!

У Ж Е В П Р О Д А Ж Е



Подписка:
тел. 8-800-200-3-999
(звонок бесплатный)



НА DVD-ПРИЛОЖЕНИИ

- рецензии на фильмы (отечественные и зарубежные)
- оценка качества изображения и звучания
- информация о дополнительных материалах
- материал о военном кино
- экспорт российских фильмов о войне: интервью с компанией RUSCICO
- реставрация старых фильмов: интервью с КВО «Крупный план»

ВТОРАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА В КИНО



ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ АПРЕЛЯ

Судя по откликам, далеко не все хорошо представляют, что такое бета-тест, пусть даже и на заключительном этапе. «Открытое тестирование» не означает, что игра полностью готова. То есть разработчики-то уверены, что играть уже можно, а бета-тестеров приглашают, чтобы это доказать или опровергнуть. Баги, зависания, смещенный игровой баланс – все эти прелести обычно присутствуют в достаточном количестве. Но это не самая страшная напасть. Хуже всего то, что скрывается под ужасным термином «откат». Ведь зачастую для исправления недоделок разработчики вынуждены приводить сервер в первоначальное состояние, а при этом все достижения игроков могут обнуляться! Увы, все приходится начинать сначала, и порой не один раз... Спрашивается, ради чего терпеть все эти муки? И почему все-таки ходят тысячи, а в особых случаях – даже сотни тысяч желающих тратить время и деньги на бета-тест? Ответов много. Скажем, желание первым познакомиться с новинкой и/или приложить руку к созданию хита. Получить удовольствие от новой и бесплатной игры. Некоторых бета-тестеров, назовем их «особо одаренными», привлекает разрешение и даже поощрение разработчиков на обман и взлом игры. Разве такое возможно после релиза? Так что если у вас есть своя особая причина или хоть одну из перечисленных вы находите забавной, то вот вам поле для приложения сил. Игра, которой еще не было!

Sociolotron

Создатели постапокалиптического Sociolotron'a (<http://www.sociolotron.com>) полагают, что полная свобода

действий и педантичное воплощение суровых законов реального бытия делает их проект неповторимым. Так это или нет и покажет первый бета-тест MMORPG, но шансы выделиться у игры определенно имеются. Интрига уже хотя бы в том, как разработчики всячески подчеркивают: Sociolotron – это первая «онлайновая ролевая игра для взрослых». И ни капельки при этом не кривят душой, никаких школьников или первокурсников в этом виртуальном мире не предвидится. Ведь даже для участия в открытом бета-тестировании необходимо подтвердить собственное совершеннолетие, причем по американским законам. Игроку должно быть не менее 21 года, что доказывается отправкой факса в Великобританию с копией паспорта или водительского удостоверения. Или простым переводом \$3 с кредитки MasterCard или Discover. Правило «совершеннолетия» подкреплено запретом иметь более одного аккаунта на кредитку, так что смучковать непросто. К чему такие сложности и какие «детские» перипетии ждут нас в этом sci-fi ролевике? Удивительного в этой игре много, вот лишь один пример. Подавляющее большинство современных MMORPG не предполагает окончательной смерти персонажа. Это и понятно, немного найдется платежеспособных клиентов, готовых раз за разом терять все накопленное (опыт, навыки, имущество) за долгие месяцы игры из-за случайной смерти. С другой стороны, возможность безвозвратной кончины заметно усиливает ролевую компоненту и придает небывалую остроту игре. В Sociolotron'e бета-тестера ждет любопытный компромисс. Если игрока убивает NPC, то все происходит, как



ПРОСТИТУТКА В ЛОНДОНСКОМ ТУАЛете – ОБЫЧНЫЕ РЕАЛИИ «ВЗРОСЛОЙ» SCI-FI MMORPG SOCIOLOTRON.

в обычном онлайнном ролевике, – потеря денег, drop всех вещей в месте убийства и воскрешение в Лондоне. А вот если игрок решает убить игрока, у него появляются две возможности. Первая – «убить как NPC» и с этим, полагаю, все понятно. И вторая – убить противника «наоседем», так, что персонаж с этим именем уже никогда не появится в игре! Чтобы контролировать убийства, в Sociolotron'e две системы – правосудие, которое отслеживает преступления и с высокой вероятностью наказывает злодея (реальное тюремное заключение), а также «наследники» – дети вашего персонажа, которым в случае вашей смерти достанется все имущество, как и право на месть. Наследники появляются лишь при соблюдении ряда условий: персонаж нашел подходящую пару, вы полюбили друг друга, подруга забеременела, роды прошли успеш-

но, а ребенок выжил. Вероятность, что все пройдет успешно, далека от ста процентов, так что дело это непростое. Зато если наследники есть (разрешено не более 4), то после смерти вы можете воплотиться в одном из них. Этим особенностями «игры для взрослых» не исчерпываются. В Sociolotron'e есть ад, где игрок может стать демоном и, при определенных обстоятельствах, вернуться в Лондон. Это одна из немногих игр, где модераторы не наказывают за ненормативную лексику, расовую дискриминацию и сексуальную агрессию. Если кому-то кажется, что в современных MMORPG этого и так с избытком, то он глубоко заблуждается. Скачайте сотню мегабайт клиента и проверьте сами. Конечно, если вам уже 21 и вас не страшит мир, поделенный на отдельные уровни и «никакая» графика этого проекта... ■



У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор

* Постоянно обновляемый ассортимент

* Чем больше, тем дешевле!

ВЫБОР



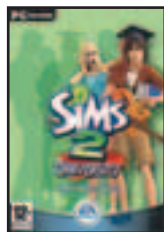
Playboy:
The Mansion

\$79.99



Star Wars Galaxies:
Jump to Lightspeed

\$55.99



The Sims 2: University

\$18.99



Silent Hill 4:
The Room

\$59.99



Star Wars: Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords

\$69.99



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



[PS2] TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT



Чтобы получить доступ к секретным персонажам, оружию и другим бонусам, пройдите определенные уровни игры.

- Booty Guard** – пройдите аркадный уровень Zany Zeppeling;
- Brains** – победите Behead'a и завершите этап Brain Drain;
- Brick Weapon** – пройдите этап Queen of Hearts;
- Captain Ed Shivers** – пройдите аркадный уровень Pirate Gold;
- Deadwina** – пройдите этап I like the Dead People;
- Dozer** – пройдите этап Lip Up Fatty;
- Fergal Stack** – пройдите этап Virtual Brutality;
- Hans** – пройдите этап Freak Unique;
- Henchman Cortez** – пройдите 3-й этап игры на уровне сложности normal;
- Henchman Harry Tipper** – пройдите 3-й этап игры на уровне сложности easy;
- Jacque de la Morte** – пройдите этап Vamping in Venice;
- Koozer Mox** – пройдите этап Dead Weight;
- Leo Krupps** – пройдите этап Rumble in the Jungle;
- Leonid** – пройдите этап

- Commanding Will Kill You;
- Neophyte Constance** – пройдите этап Freak Unique;
- Nobby Peters** – пройдите этап Toy Soldiers;
- Nurse Sputum** – пройдите этап Missile Bunker;
- Prometheus SK/8** – пройдите этап Virtual Brutality;
- Rotating Heads** – пройдите этап Brain Drain;
- Snowman** – пройдите этап Damn Cold Out Here;
- The Master** – пройдите этап Divine Immolation;
- Time Assassin** – пройдите 12-й этап игры на уровне сложности normal;
- Timesplitter** – пройдите 12-й этап игры на уровне сложности easy;
- Tin-Legs Tommy** – пройдите этап Boxing Clever;
- Venus** – пройдите этап Bag Slag;
- Viola** – пройдите этап Hart Attack;
- Vlad the Installer** – пройдите этап Big Game Hunt;
- Zombie Monkey** – получите серебро или золото в соревновании Brain Drain.



[PS2] X-MEN LEGENDS

Секретные персонажи:

- Colossus** – пройдите этап Nuclear Facility;
- Cyclops** – пройдите этап Beat Mystique;
- Gambit** – пройдите третий уровень игры;
- Ice Man, Jean Grey, Beast, Rogue, and Storm** – открываются после прохождения первого уровня;
- Magma** – победите Blob'a в миссии за Magma/Cyclops.

ЕЩЕ

[PC] 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 **Esc** (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 патронов для всех видов оружия;
- God** – режим бога;
- SloMo x** – замедление времени (вместо «x» поставьте любую величину от 1 до 10);
- Darman** – пропустить этап.



[PS2] GRAN TURISMO 4

Чтобы открыть некоторые трассы, необходимо провести в игре определенное количество дней.

- Apricot Hill Raceway** – 169 дней;
- Autumn Ring** – 281 день
- 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;
- Infinion 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.



[XBOX] MERCENARIES: PLAYGROUND OF DESTRUCTION

- ↑, ↓, ←, →, △, ▽, ◀, ▶ – получить \$1,000,000;
- ↑, ↓, ←, →, △, ▽, ◀, ▶ – открыть все оружие и предметы;
- ◀, ▶, ↑, ↓, △, ▽, ◀, ▶ – играть за Ace of Diamonds;
- ◀, ▶, ↑, ↓, △, ▽, ◀, ▶ – играть за Allied Pilot;
- ◀, ▶, ↑, ↓, △, ▽, ◀, ▶ – скин доктора;
- ◀, ▶, ↑, ↓, △, ▽, ◀, ▶ – играть за Хана Соло;
- ◀, ▶, ↑, ↓, △, ▽, ◀, ▶ – играть за Индиану Джонс;
- ◀, ▶, ↑, ↓, △, ▽, ◀, ▶ – играть за Josef;
- ◀, ▶, ↑, ↓, △, ▽, ◀, ▶ – играть за Mafia Heavy;
- ◀, ▶, ↑, ↓, △, ▽, ◀, ▶ – играть за NK Elite;
- ◀, ▶, ↑, ↓, △, ▽, ◀, ▶ – играть за Prisoner of War;
- ▶, ◀, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶ – бесконечный боезапас;
- △, ▽, △, ▽, △, ▽, △, ▽ – бесконечное здоровье.



XBOX

[XBOX] CONSTANTINE

Чтобы вызвать меню, во время игры нажмите кнопку **START** или войдите в журнал. Здесь вы можете активировать чит-коды. После каждого ввода, если вы все сделали правильно, на экране будет появляться вспышка. Список команд приведен ниже:
ВЛЕВО, X, X, X, Y, Y, Y – режим больших пушек;
ВЛЕВО, ВПРАВО, ВПРАВО, ВЛЕВО, ВЛЕВО, ВПРАВО, ВЛЕВО, ВЛЕВО, Y, Y – бесконечная энергия;
ВЛАСК, ВЛЕВО, ВПРАВО, ВЛЕВО, ВЛЕВО, ВПРАВО, ВЛЕВО, ВЛАСК – большие головы у демонов;
WHITE, ВЛЕВО, ВЛАСК, ВЛЕВО, Y, X, Y,

X – режим скоростной стрельбы;
Y, Y, Y, ВЛЕВО, ВПРАВО, ВПРАВО, ВЛЕВО, ВЛЕВО, ВПРАВО – стрельба огненными шарами;
ВЛЕВО, ВПРАВО, ВЛЕВО, X, Y, X, X, Y, Y, X, Y, X, X, Y, Y – бесконечное оружие;
 1. В конце седьмого уровня (Journey To Para Midnights) Константин заходит в ангар, на полу которого горят четыре разноцветных огня. Используйте способность «True Sight», чтобы ввести правильную комбинацию для решения головоломки. Правильная последовательность выглядит следующим образом: **Y Y B A A X X.**



[PC] ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Все читы вводятся во время игры:
Motherrussia – получить танк T-80;
Coolihaveanewcar – бронированная машина CIA;
Coolimthepresident – вызывать пре-

зидента;
Swatatyourorders – дополнительная команда спецназа;
Bringoutthedead – вызвать скорую помощь;

Blackhawkdown – получить ракету SA12;
Fortknox – получить 1000 \$;
Ineedalltechnos – возможность строить все здания с начала игры.



EASTER EGGS

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

1. В поместье на втором этапе игры есть орган. Подойдите к нему и нажмите Action, чтобы услышать основную музыкальную тему из TimeSplitters 2 под названием «Anaconda».
 2. Дойдя до лаборатории на этапе 1994 (Umbrella Mansion), вы увидите два компьютера, мониторы которых показывают заставку компьютеров Mac. Активируйте панель управления рядом с ними. В клетке вы увидите человека, которого с помощью компьютеров можно превращать в зомби и поджигать.

DOPEFISH

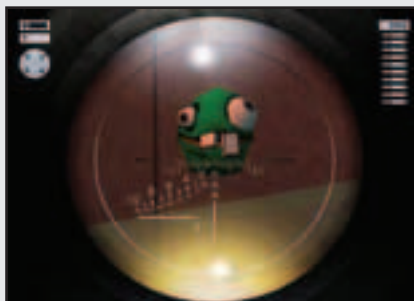
Dopefish – это знаменитая зеленая рыба, придуманная Томом Холлом. Этот персонаж попал в огромное количество игр. О некоторых из них мы вам сейчас расскажем.

1. Dopefish в Max Payne

Преследуя по лестнице Gognitti, дождитесь момента, когда бандит попытается ускользнуть через закрытую дверь. Не тропитесь следовать за ним, а повернитесь назад и проследуйте на баскетбольную площадку. Там вы сможете запрыгнуть по ящикам в секретную комнату и... думаю, вы уже догадались, кто вас там встретит.

2. Dopefish в Hitman 2

Появление Dopefish во второй части похождения наемного убийцы стало



огромным и очень приятным сюрпризом для всех фанатов игры. Найти его можно на этапе Jacuzzi Job. Расправившись с толстяком в ванной, не тропитесь уходить из комнаты, а изучите стол, стоящий рядом с окном. На нем небольшая игрушка – вроде бы обыкновенная резиновая рыба. Если смотреть на нее невооруженным глазом, то трудно заметить в ней что-то необычное, но если взять снайперскую винтовку и использовать ее прицел, то...

DOOM 3

1. Темная звезда

Команда в консоли: map game/mars_city1
 Местоположение этого пасхального яйца – посадочная площадка в начале игры. Приземлившись, направляйтесь к первому компьютерному терминалу. Обратите внимание на название корабля, изображение которого видно в одном из окон. «Даркстар» (в английской версии – Darkstar) – это название комедийного фильма знаменитого режиссера Джона Карпентера (John Carpenter), рассказывающего об астронавтах-неудачниках, пытающихся спасти мир. Почему создатели Doom III решили назвать шаттл в честь легендарного фильма – неизвестно. Видимо, так Джон Кармак и его команда выразили свою любовь и уважение к научно-фантастическому жанру в кино.

2. Приглашение в ад

Команда в консоли: map game/delta5

Всем известно, что последние уровни Doom III проходят в аду. Несмотря на то что герой попадает туда, даже не подозревая о том, в какое ужасное место ведут порталы, открытые учеными, его все же предупреждали о грядущей опасности. Если, играя первый раз, вы прошли мимо этих предостережений, сейчас мы расскажем вам, как их обнаружить. В конце уровня Delta Labs Sector 5 стоит информационная консоль, через которую передаются сообщения. Увидеть их довольно сложно, так как текст идет с очень большой скоростью. Но если остановить бегущую строку, можно прочитывать грозное послание:
 HELL AWAITS2KILL-YOU.



Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, пусть все тайное станет явным!

Автор:
Александр Каркачев
homozaurus@mail.ru



The Punisher

Геймплей едва ли назовешь интеллектуальным, но развитая система апгрейдов все-таки добавляет в него тактики и позволяет каждому играть в своем неповторимом стиле.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

■ Использование режима «прицеливания» позволит вам более метко стрелять, но при этом персонаж не может быстро передвигаться. Поэтому целесообразнее задействовать его для уничтожения врагов из укрытия или на большом расстоянии.

■ Противники с символом дымящегося белого черепка над головой несут в ней важную информацию (пароли от кодовых замков, тайные комнаты с оружием, расположение врагов и т.п.). И ее очень важно отсюда выколотить. Если вы ненароком убили такого персонажа, не расстраивайтесь – всегда есть обходной путь.

■ Для удачного допроса вам требуется запугать противника любым выбранным способом. Его эмоции показаны нам на так называемой шкале «страха», которая разделена на 3 зоны. Зеленая зона – персонаж не боится, оранжевая – страх, красная – панический ужас. Чтобы враг рассказал нам все, что знает, нужно чтобы бегунок держался в оранжевой зоне ровно три секунды.

■ Чаще ведите допросы. «Раскалывающая» (желательно только в переносном смысле) врагов, протагонист восстанавливает здоровье и получает дополнительные SP.

АРСЕНАЛ КАРАТЕЛЯ

В дань реализму наш персонаж может переносить одновременно лишь два вида оружия – одно легкое и одно тяжелое. К первому относятся различные пистолеты и револьверы (Revolvers, Hand Canon, Machine Pistols 5,56 mm, Machine Pistols .45 cal, .50 cal semi-automatic и .45 cal semi-automatic). Ко второму – автоматы, пулеметы, гранатометы... словом, все, что не сможет уместиться в карманах (Pump Shotgun, 5,56 Assault Rifle, 7,62 Assault Rifle, Battle Rifle, SMG .45 cal, SMG 5,7 mm, Sniper Rifle, Auto Shotgun, Grenade Launcher, Flamethrower, Anti-tank weapon, Machine Gun). Причем из пистолетов (само собой, одинаковых) можно стрелять по-македонски – с двух рук. Фанаты терминатора могут проделывать то же и с винтовками, но точностью при этом все-таки придется пожертвовать. Да и перезаряжать их вместе Каратель не сможет – при смене обоймы придется неминуемо расстаться с одним стволом. Если же вы предпочитаете экономить свинец и действовать наверняка – пожалуйста в режим прицельной стрельбы (клавиша «F»). Кучность огня в нем значительно возрастет, но скорость передвижения упадет до минимума. Поэтому оптимальный вариант – наловчиться встречать врагов такой нехитрой комбинацией – «F», ЛКМ, «F». Исключением являются лишь не слишком точный пулемет и

снайперская винтовка, прицел которой и так идеален. В качестве дополнительных «рабочих инструментов» наш герой может использовать различные подручные средства: бейсбольные биты, монтировки, полицейские дубинки, бутылки, кухонные ножи, а также катану и даже монитор от компьютера. До сих пор не понимаю, почему их хватает лишь на один удар. А вот гранатам больше и не надо... Они подразделяются на Flashbangs (оглушающие), Frag Grenades («РГН» – «лимонка»), Molotov (коктейль Молотова, он и в USA коктейль Молотова) и Rams (радиоуправляемые мины). Теперь попытаюсь вкратце охарактеризовать эти виды оружия и указать все их плюсы и минусы. Ведь иногда приходится выбирать, какую пушку прихватить с собой в очередной раз.

■ **.45 cal semi-automatic** – любимая игрушка местной шпаны, открывающая наш арсенал. Этот 8-зарядный пистолет хорош на средней дистанции при стрельбе из укрытия. В последующем может быть интересен лишь в сочетании с глушителем. Обычно комбинируется с Pump Shotgun, Flamethrower и Auto Shotgun, то есть с недалёкобойным оружием.

■ **Revolvers** – отлично подходят для миссий в зданиях (около 70% игрового времени). Снайперский прицел делает их непревзойден-

ным средством на средней дистанции. А минусом данного оружия можно считать малый барабан, рассчитанный лишь на шесть патронов.

■ **Hand Canon** – огромные старые ковбойские кольты, имеющие значительно больше минусов, чем плюсов. Стреляют они медленно и недалеко, да и боеприпасы для них найти непросто – враги-то тоже не дураки. Единственным плюсом является их поражающая мощь – одним выстрелом можно запросто отстрелить врагу любую непонравившуюся вам конечность.

■ **Machine Pistols 5,56 mm** – хороший выбор, особенно с учетом возможности увеличения магазина с 30 до 100 патронов. Этот пистолет-пулемет способен заменить винтовку, но только на средних дистанциях.

■ **Machine Pistols .45 cal** представляют собой идеальный вариант для стрельбы из укрытия, установка глушителя только упрочивает их позиции, как лучшего оружия в своей категории. Минусов не замечено.

■ **.50 cal semi-automatic** – неплохой пистолет с большой поражающей способностью. Гораздо лучше, чем кольты, но патроны для него в таком же дефиците.

■ **Pump Shotgun и Auto Shotgun** практически идентичны по показателям дальности стрельбы и убийной мощности. Отличием последнего является автоматическая перезарядка и немного увеличенный магазин. На ближней дистанции больше и мечтать не о чем.

■ **5.56 Assault Rifle** – абсолютно универсальная винтовка. Заслуживает звания лучшей по всем показателям, но только с учетом установки на нее снайперского прицела и подствольного гранатомета.

■ **Battle Rifle** – высокотехнологическое оружие, которое по своим показателям почти не отличается от предыдущего образца. Но за «бесплатно» установленный снайперский прицел придется расплачиваться нехваткой амуниции.

■ **7.62 Assault Rifle** – явный привет российским оружейникам. Бьет намного сильнее остальных винтовок, но не может похвастаться высокой точностью. Отличный выбор на добрую половину игры. Крест





ЭКЗОТИЧЕСКИЕ УБИЙСТВА ДАЮТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ SP.



В СЛУЧАЕ УДАЧНОГО «СУПЕРДОПРОСА» ПЕРСОНАЖ ВОССТАНОВИТ 25% ЗДОРОВЬЯ.



СНАЙПЕРСКИЙ ПРИЦЕЛ ПОЗВОЛЯЕТ «СНИМАТЬ» ВРАГОВ С ПРИЛИЧНОГО РАССТОЯНИЯ.

СИСТЕМА ЧИТ-КОДОВ

Чит-коды в игре открываются при прохождении уровней с золотыми медалями (по количеству SP), что возможно только на сложности Hard. К сожалению их можно использовать только в уже пройденных уровнях. Активировать режим «жульничества» можно из меню Extras>Cheats.

- **Invulnerability** – персонажа невозможно убить.
- **One shot, one kill** – одного выстрела из любого оружия хватит, чтобы прикончить врага.
- **Gun Splitters** – протагонист становится невидимым, и в него невозможно попасть.
- **Crazy Deaths** – убитые враги разлетаются в стороны, как теннисные мячи.

на этой пушке ставит лишь невозможность установить оптику.

■ **SMG 5,7 mm** – хороший автомат, обладающий большим магазином (50 патронов) и предельно низкой кучностью. На ближней дистанции он может тягаться с дробовиками, но точности ему не прибавит даже оптический прицел.

■ **SMG .45 cal** мало чем отличим от SMG 5,7 mm. Их разнят только калибр и размер магазина (хотя десяток патронов никогда не помещает). Также на него нельзя устанавливать снайперский прицел, что, в общем-то, и не важно – он эффективен только на близких дистанциях.

■ **Sniper Rifle** – специфическое оружие, которое понадобится вам только в миссии Grand Nixon Island. Впрочем, особые ценители могут разгуливать с ним хоть всю игру.

■ **Flamethrower** будет вам действительно полезен в миссии The Takagi Building, пройти которую без него очень и очень сложно. В остальных местах от него больше вреда, чем пользы. Главное, не использовать его в узких коридорах – рискуете сами обрести хрустящей корочкой.

■ **Machine Gun** имеет огромную скорострельность и поражающую мощь. Отлично подходит для уничтожения больших скоплений врагов. Иногда бывает непросто найти нужные боеприпасы, зато хватает их надолго – это вам не обоймы.

■ **Grenade Launcher и Anti-tank weapon** появляются в игре только там, где они действительно необходимы (уничтожение танка или вертолета). В других случаях их использование нецелесообразно и попросту глупо.

STYLE POINTS, И С ЧЕМ ИХ ЕДЯТ

А теперь поговорим о системе начисления Style Points (SP), которые представляют собой некое подобие опыта. Набрав определенное количество этих очков, вы можете улучшить характеристики героя или некоторых видов оружия. SP даются за убийства врагов, удачные допросы и освобождение заложников. Причем размер «зарботка» зависит в первую очередь от того, сколько вы продержитесь без ранений. Так как за каждые пять вышеприведенных действий множитель получаемых очков будет увеличиваться на единицу.

Но стоит налететь хоть на одну пулю, как он обнулится. Так что, как бы смешно это ни звучало, The Punisher – игра местами вдумчивая и размеренная. Еще больше SP вы можете получить, изничтожая бандитов различными подручными средствами или голыми руками, а также истязая их наиболее изощренными способами. Кстати, за каждую успешную пытку Каратель получает несколько процентов здоровья. По сути, это единственный способ «подзаправиться» в игре.

Все заработанные честным трудом очки можно (и нужно) потратить на перечисленные ниже апгрейды. В начале от их выбора будет зависеть очень многое, так что советуем подумать дважды.

Body Armor

Одна из важнейших характеристик – позволяет уменьшить повреждения, наносимые протагонисту любым оружием в два раза за каждый уровень. Раскошелившись на все четыре, вы увеличите запас здоровья в целых восемь раз. Если считаете, что вам это не нужно, сыграйте в Punishment Mode. В этом режиме у каждой из пяти волн наступающих врагов этот показатель будет увеличиваться на единицу – разницу можно почувствовать сразу.

- **Level 1** – 10.000 SP
- **Level 2** – 25.000 SP
- **Level 3** – 80.000 SP
- **Level 4** – 200.000 SP

Kill Recovery

Позволяет восстанавливать 1% здоровья за каждого убитого недруга. Мягко говоря, ненужный и при этом самый дорогой апгрейд. Вряд ли вы где-нибудь встретите достаточно врагов, чтобы восстановить хотя бы половину жизни.

- **Стоимость** – 400.000 SP.

Longer Slaughter Mode

В одноименном режиме Каратель становится практически неуязвимым, медленно восстанавливает здоровье и забрасывает врагов ножами со скоростью настоящего пулемета. Стоит ли говорить, что на увеличение его продолжительности стоит потратиться...

- **Level 1** – 8.000 SP
- **Level 2** – 20.000 SP
- **Level 3** – 50.000 SP
- **Level 4** – 100.000 SP

Increase Accuracy

Уменьшает радиус разброса пуль любого оружия, вследствие чего повышается меткость. Заметнее всего

это в обычном режиме стрельбы. Очень полезное улучшение, учитывая, что набегу целиться очень сложно. Впрочем, на первых порах можно прекрасно обойтись и без этого.

- **Level 1** – 12.000 SP
- **Level 2** – 30.000 SP
- **Level 3** – 100.000 SP
- **Level 4** – 300.000 SP

Increase Ammo Capacity

С каждым уровнем персонаж может нести в два раза больше боеприпасов. Польза от этого весьма сомнительная, так как уровни изобилуют патронами практически любого типа. Полезно только при повторном прохождении первых уровней с «навороченным» оружием.

- **Level 1** – 5.000 SP
- **Level 2** – 15.000 SP
- **Level 3** – 45.000 SP

Increase Grenade Capacity



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗОН SPECIAL KILL ДАЕТ 1000 SP.



В РЕЖИМЕ SLAUGHTER MODE НАШ ГЕРОЙ СПОСОБЕН ВЫТВОРЯТЬ С ВРАГАМИ СТРАШНЫЕ ВЕЩИ.

Позволяет переносить 10 гранат вместо 5. Полезно. Дешево.

● **Стоимость – 15.000 SP.**

Attach Scope

Добавляет снайперский прицел на 5,56 Assault Rifle, SMG 5,7mm, а также на Revolvers. Позволяет прицельно стрелять, находясь на приличном расстоянии от врагов. Увы, на меткость это никак не влияет. Так что если со зрением у вас все в порядке, можно прекрасно обойтись и без этого. Впрочем, автомат калибра



5,56 ASSAULT RIFLE СО ВСЕМИ АПГРЕЙДАМИ СТАНОВИТСЯ САМЫМ ГРОЗНЫМ ОРУЖИЕМ В ИГРЕ.



ПОСЛЕ ТОГО КАК «РУССКИЙ» УДАРИТ ПО ЗЕМЛЕ И ЗАМЕШКАЕТСЯ, МЫ ПОЙДЕМ СЗАДИ И...



ЕСЛИ УБИТЬ ТАКАГИ ПО ОБЫЧАЯМ САМУРАЕВ, ЕГО ТЕЛОХРАНИТЕЛИ ПОКОНЧАТ ЖИЗНЬ САМОУБИЙСТВОМ.

5,56 оптика превращает в настоящую снайперскую винтовку.

● **Стоимость – 100.000 SP.**

Attach Silencer

Установка глушителя на .45 cal semi-automatics, Machine Pistols .45 cal и SMG 5,7mm. Позволяет беззвучно уничтожать врагов. Улучшенные таким образом Machine Pistols .45 cal становятся основным оружием для боев в закрытых помещениях.

● **Стоимость – 120.000 SP.**

Attach Grenade Launcher

Подствольным гранатометом можно оснастить 5,56 Assault Rifle и Battle Rifle. В него заряжаются Flashbangs и Frag Grenades. Гранаты, выпущенные из Grenade Launcher, летят намного дальше и главное туда, куда вы действительно целились.

● **Стоимость – 20.000 SP.**

Increase Magazine Size

Увеличивает размер магазина у Machine Pistols 5,56mm - с 30 патронов до 100, 7,62 Assault Rifle – с 30 до 75, Auto Shotgun – с 10 до 20, SMG .45 cal – с 30 до 60.

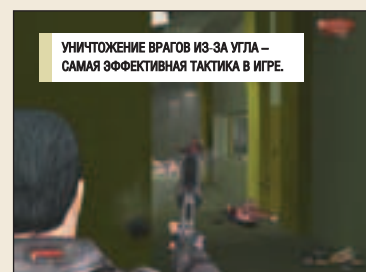
Действительно полезно лишь в случае с Machine Pistols 5,56mm и 7,62 Assault Rifle.

● **Стоимость – 80.000 SP.**

Чтобы заполучить все эти апгрейды, необходимо набрать **1.735.000 SP**. Это возможно при прохождении всех шестнадцати уровней практически без ранений на сложности Hard. А вам слабо?

ТРУДНОСТИ И ПУТИ ИХ РЕШЕНИЯ

Само прохождение игры вряд ли вызовет у вас какие-либо затруднения. Сложные моменты можно пересчитать по пальцам. Главное, не лезть на рожон, отстреливая недругов из засады, и не создавать лишнего шума. Наибольшие сложности ждут вас в пятнадцатой по счету миссии – The Takagi Building. Вызвано это бесконечно возрождающимися противниками, преследующими вас после убийства главного босса – Такаги. Спасет нас здесь только огнемёт (вот это будет барбекю!), постоянное передвижение и скромные акробатические номера (дабы избежать вражеских пуль). Локацию стоит заучить наизусть заранее, так как бежать необходимо будет в строго определенном направлении, а зайти в тупик здесь равносильно смерти. Выйдя из офиса Такаги (предварительно порубив его в капусту), направляемся напрямик к лифту, никуда не сворачивая (дверь слева закрыта, справа ведет в тупик), оттуда бежим налево через кухню (пока пустую) в большую комнату, где на столе берем ключ от той самой закрытой двери. Открываем ее и бросаемся к компьютеру. Но вот беда – нужен



УНИЧТОЖЕНИЕ ВРАГОВ ИЗ-ЗА УГЛА – САМАЯ ЭФФЕКТИВНАЯ ТАКТИКА В ИГРЕ.

пароль. Несемся обратно на кухню, где теперь ошивается якудза (постарайтесь уж его не убить), знающий его. Допрашиваем и тащим его в злополучный кабинет. Здесь мафиози раскается под натиском аргумента калибра .305 и расскажет нам о потайном ходе, куда нам и предстоит направиться – к ложной стене справа от лифта.

Главное, запомните – войдя в новое помещение, достаточно поджечь хотя бы одного противника и спрятаться получше. Этот живой факел будет носиться вокруг не меньше десяти секунд, делясь «радостью» со своими коллегами. А нам останется лишь дожидаться, пока крики поутихнут и направить свои стопы дальше. Другим и, пожалуй, последним сложным моментом в игре является финальный поединок на крыше тюрьмы с гражданином Jigsaw. Обычным оружием его, конечно, не убить (не зря же он выкрал «Костюм супермена» из Stark Industries). Поэтому нам предлагают справиться с ним с помощью Rams (радиоуправляемых мин, которые можно найти прямо перед входом в локацию, а также отобрать у бесконечно появляющихся элитных пехотинцев). Эти замечательные «игрушки» крепятся к стенам построек на крыше и взрываются в строго определенный момент (когда Jigsaw пролетает в непосредственной близости от них). Вот здесь нас и поджидает та самая трудность. «Босс» парит слишком высоко и получает совсем незначительные повреждения от Rams. Так что для уничтожения двигателей костюма понадобится не меньше десяти мин. Пока Jigsaw в воздухе, его оружие (энергетические самонаводящиеся ракеты) предельно эффективно и смертоносно. Поэтому важно как можно скорее низвергнуть его на землю. Для этого нам понадобится базака (Anti-Tank Weapon), которую можно найти в первой зоне уровня на крыше пристройки. Выпустив во врага все заряды, останется только один раз удачно использовать Rams, и наш оппонент снова окажется на брэнной земле (а через пару минут – в ней). Теперь все сводится к банальной игре в «кошки-мышки». Устанавливаем Rams. Выманиваем противника. Взрываем. Выманиваем, взрываем... Смотрим титры. ■

НАША ЛЕТОПИСЬ:



фото Алекс Федоренко-Мазинин www.afm.spb.ru

11 августа 2002 года. Фестиваль "Нашествие". Ипподром г. Раменское. Игнур и Гарик Сукачев обсуждают совместное выступление. Лидер "Неприкасаемых" только что попробовал себя в качестве бэк-вокалиста "Ленинграда".



101.7fm
НАШЕ
РАДИО

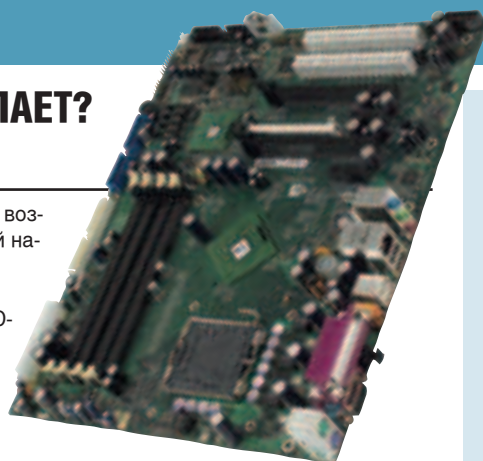
Наше
С. Лыткин
Гарик

Наше Радио
Гарик
Long Live Rock'n'Roll

ЧИПСЕТЫ INTEL – NVIDIA НАСТУПАЕТ?

Насколько удачным получится nForce 4 Intel Edition?

Производителей системных чипсетов для процессоров Intel, возможно, ждет непростое испытание: на рынок выходит новый набор системной логики от компании NVIDIA под названием nForce 4 Intel Edition. Как мы уже сообщали ранее, NVIDIA, в свое время стремительно подмявшая под себя сферу AMD-решений, наконец смогла получить лицензию на ряд технологий, требуемых для создания плат под платформу Intel. Набор nForce 4 поддерживает разъем PCI-Express и память DDR2. Самое любопытное, что только в этом чипсете на данный момент реализована технология SLI (возможность одновременной установки двух графических адаптеров), делая эти платы безальтернативным выбором для продвинутых владельцев «каменной» от Intel. Что неудивительно, ведь наличие такой пары, по сведениям наших западных коллег, увеличивает производительность компьютера приблизительно на 70%. ■

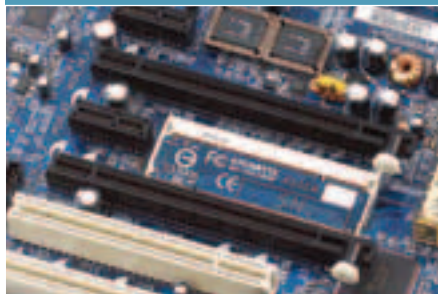


BENQ: ГЛАВНОЕ НЕ ФУНКЦИИ, А ДИЗАЙН

Интересной концепции придерживается подразделение компании BenQ, занимающееся производством мышей и клавиатур. Вместо того чтобы пичкать свою продукцию десятками дополнительных клавиш, разработчики делают упор на изысканный дизайн и необычные формы. Именно такой получилась новая мышка BenQ – модель N300. Она не может похвастаться какими-то особыми техническими характеристиками и инновационными технологиями – это просто вещь, призванная радовать владельца своим внешним видом и эргономикой. Новинка уже появилась в продаже, в том числе и в российской рознице. ■



PCI-EXPRESS – ВРЕМЯ ЕЩЕ НЕ ПРИШЛО?



Согласно неофициальной статистике крупнейших производителей видеокарт, доля графических адаптеров с интерфейсом PCI-Express составляет всего 15-17% от общего количества отгружаемых плат. Если учесть, что как минимум полгода большинство разработчиков материнских плат, чипсетов и самих графических адаптеров всюду трубят о том, что дни интерфейса AGP сочтены, такие цифры выглядят весьма удручающе. По общему мнению представителей нескольких ведущих компаний, большинство пользователей устраивает функциональность их системных плат на основе логики предыдущего поколения (Intel 8xx, NVIDIA

nForce 2,3) и переходить на новую платформу они в ближайшее время не собираются. По этой причине вероятность появления новых видеоплат с разъемом AGP весьма высока. ■

ВОЙНА ЗА МИЛЛИСЕКУНДЫ ПРОДОЛЖАЕТСЯ?



Если верить цифрам, компания ViewSonic совершила маленькую революцию, выпустив модель ЖК-монитора со временем отклика всего в 4 мс. В пресс-релизе утверждается, что новинки ViewSonic VX724 (17") и VX924 (19") превосходят по этому параметру большинство аналогичных моделей в 8 раз! Справедливости ради необходимо отметить, что одни производители указывают полное время отклика (время затухания точки и окрашивания ее в новый цвет), а другие – только время, которое требуется пикселу, чтобы перейти из прозрачного состояния в серый цвет. Какой методики придерживается ViewSonic – выяснят

наши тесты, результаты которых будут опубликованы в ближайших номерах. По техническим параметрам эти новинки кажутся очень интересными. Уровень контрастности составляет 550:1, а яркости – 270 кд/м².

Розничная цена будет установлена на уровне \$500. ■

ФЛЭШКА С ДАТЧИКОМ

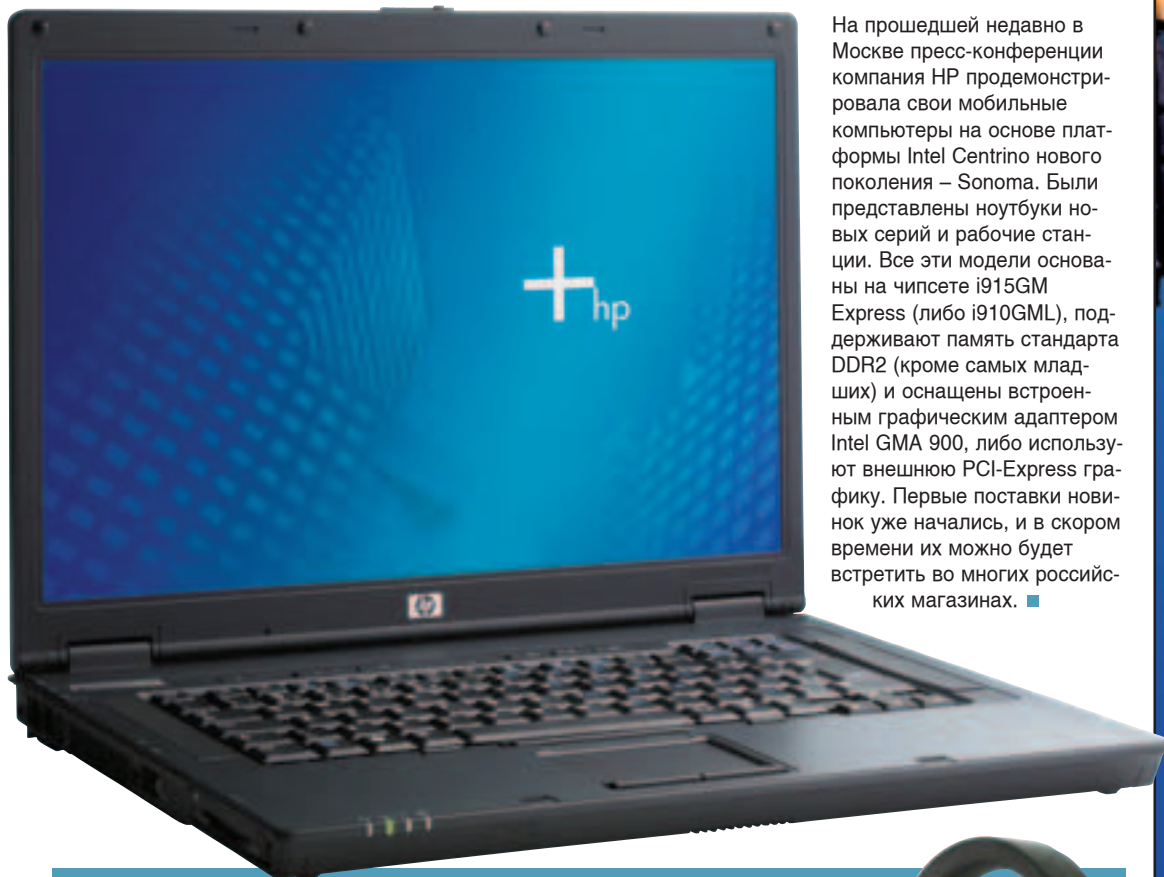
Воспользоваться информацией с вашего флэш-диска теоретически может любой желающий: достаточно вставить его в компьютер и открыть файлы в проводнике.

Причем даже если с помощью специального софта была создана защищенная область, то взломать и получить к ней доступ способен любой продвинутый злоумышленник. Навести порядок в этой сфере взялась компания SanDisk, оснастившая свой новый USB-накопитель биометрическим датчиком.

Устройство можно запрограммировать на распознавание отпечатков пальцев владельца и отключение на аппаратном уровне в случае неправильной идентификации. ■



HP: «ЗДРАВСТВУЙ, SONOMA!»



На прошедшей недавно в Москве пресс-конференции компания HP продемонстрировала свои мобильные компьютеры на основе платформы Intel Centrino нового поколения – Sonoma. Были представлены ноутбуки новых серий и рабочие станции. Все эти модели основаны на чипсете i915GM Express (либо i910GML), поддерживают память стандарта DDR2 (кроме самых младших) и оснащены встроенным графическим адаптером Intel GMA 900, либо используют внешнюю PCI-Express графику. Первые поставки новинок уже начались, и в скором времени их можно будет встретить во многих российских магазинах. ■

НАУШНИКИ С ГАРНИТУРОЙ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Продвинутое решение от Koss на российском рынке

Американская компания Koss впервые представила на российском рынке наушники закрытого типа, оснащенные микрофоном с эффектом шумоподавления. Модель SB/45, с длинным шнуром (2.4 м) и складной конструкцией корпуса, адресована в первую очередь продвинутым любителям сетевых баталий, для которых важен не только качественный звук, но и возможность голосового общения. Последние годы компания уделяет геймерам особое внимание, поэтому все больше новинок Koss оснащаются «игровыми» опциями, а рекламное наступление открывается многообещающей фразой «Вы не боитесь компьютера, вас страшит жизнь без него». Прогнозируемая розничная цена наушников вполне доступна – около \$50. ■



ASUS: ТЕПЕРЬ И МОНИТОРЫ

В наше время практически не осталось электронных гигантов, которые бы не стремились закрепиться сразу в нескольких областях компьютерной техники. Яркий пример – начало производства жидкокристаллических мониторов ASUS, компании, долгое время специализирующейся на материнских платах, графических адаптерах и ноутбуках.

Первенцем стала модель Aristo PM17TS – 17-дюймовый дисплей среднего класса с достойными техническими характеристиками: контрастность на уровне 600:1 и яркость 400 кд/м². Время отклика новинки составляет 8 мс. В ближайших номерах мы обязательно постараемся познакомить вас с этим любопытным дебютантом в рамках тестирования. ■



SKECHERS
WITH THE S IN ACTION!

1890 руб.
50119
NOVY TRIUMPH

1690 руб.
21518
RDW RHYTHMS

1969 руб.
99654
WRD OATHS

1990 руб.
21598
WBK BUGABOOS

2990 руб.
70130
LGBK GRAND PRX II

1139 руб.
35427
LTBL GRAND PRX

ФИРМЕННЫЕ МАГАЗИНЫ SKECHERS:

м. "Калужская", ТЦ "Калужский", 2 этаж,
ул. Профсоюзная, 61А, тел. 727-34-16
м. "Отрадное", ТЦ "Золотой Вавилон", 2 этаж,
ул. Девябристов, 12, тел. 745-50-93
www.skechers.ru

спортмастер

Единая справочная служба: (095) 777-777-1
www.sportmaster.ru

МЕГАКУЛЕРЫ

Тестирование дорогих CPU-кулеров

Современную игровую систему невозможно представить без высокопроизводительного процессора. Но присутствие такого «зверя» в системном блоке накладывает на геймера некоторые обязательства, и самое главное из них – обеспечение качественного охлаждения.

Благодарности

test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям БЮРОКРАТ (т.(095)745-5511, <http://www.buro.ru>), NEVADA (т.(095)101-2819, <http://www.nevada.ru>), ICEHAMMER Electronics Russia (<http://www.icehammer.ru>), а также российскому представительству компании ASUS (<http://www.asuscom.ru>).

Список тестируемого оборудования

- 1 Zalman CNPS6000-Cu
- 2 Zalman CNPS3100-Plus
- 3 Zalman CNPS7000B-Cu
- 4 Zalman CNPS7700-Cu
- 5 Ice Hammer IH-3875WV
- 6 ASUS Star Ice
- 7 GlacialTech Igloo Turbine 4500 Pro

Нынешние «камни» выделяют столько тепла, что простые кулеры справиться с их обслуживанием уже не в состоянии. Производителям процессоров надо отдать должное – над решением проблемы они работают довольно плодотворно. Взять, к примеру, технологию Cool'n'Quiet, применяемую в AMD Athlon 64. Смысл ее заключается в том, что множитель динамически меняется в зависимости от нагрузки. Если она невелика, тактовая частота понижается, а вместе с ней и температура. Но такой режим работы помогает не всегда – в современных играх процессор все равно используется по максимуму. Выход из ситуации один: использовать как можно более эффективную систему охлаждения. Поэтому-то мы и решили посвятить этот материал обзору нескольких продвинутых девайсов, предназначенных для старших моделей процессоров на различных платформах.

КАКИМ МОЖЕТ БЫТЬ КУЛЕР

За время своего существования стандартные воздушные системы охлаждения

претерпели не очень много изменений. Принцип их действия прост: с ядром процессора тесно контактирует радиатор, изготовленный из материала, хорошо проводящего тепло, – алюминия или, что предпочтительнее, меди (зачастую используется и то, и другое одновременно). Большая излучающая поверхность радиатора сама по себе хорошо справляется с теплоотводом. Но для увеличения интенсивности охлаждения сверху устанавливается вентилятор, обдувающий металл холодным воздухом, или, наоборот, отводящий от него горячий. Эта конструкция настолько надежна и эффективна, что производители кулеров в большинстве своем и не думают менять ее. Улучшаются лишь общие характеристики: растет скорость вращения вентиляторов, модифицируется форма радиатора и добавляются различные мелкие усовершенствования, вроде термодатчиков и реобасов (устройств, служащих для плавного регулирования напряжения).

Но все же сочетание «радиатор + вентилятор» фантазия производителей не ограничи-

вается. Существуют и альтернативные методы «борьбы с градусом», о которых также хотелось бы вкратце рассказать. Наиболее популярным среди них считается жидкостное охлаждение – система, как правило, использующая в качестве хладагента дистиллированную воду. Конструкция подобного устройства более громоздка по сравнению с обычным кулером: она содержит резервуар, помпу (насос), теплообменник, ватерблоки – алюминиевые или медные емкости, непосредственно прилегающие к охлаждаемой поверхности, – а также шланги, которые связывают все это в единый контур. Нагнетаемая насосом вода постоянно проходит цикл через все элементы системы, нагреваясь в ватерблоке и вновь охлаждаясь в теплообменнике. Достоинство такой системы заключается в ее высокой результативности, а также в возможности использования в контуре любого количества ватерблоков, что позволяет снизить температуру микросхем памяти видеокарты или чипсета.

Другой метод основан на применении термоэлектрических

пластин, использующих при работе «эффект Пельтье». Его суть заключается в том, что при протекании тока через соприкасающиеся полупроводники, одна сторона пластины охлаждается, другая же при этом, наоборот, нагревается. К сожалению, моделей, основанных на «элементах Пельтье», на рынке очень мало, а цены на них довольно высоки. Кроме того, они предъявляют довольно высокие требования к питанию, так что неудивительно, что популярность у этого метода не очень высока. Есть продвинутые решения и среди привычных воздушных систем охлаждения. Начнем с тепловых трубок, служащих для улучшения теплоотводных характеристик радиатора. Принцип их работы прост – внутри трубки нахо-

Технические характеристики							
	Zalman CNPS6000-CU	Zalman CNPS3100-Plus	Zalman CNPS7000B-Cu	Zalman CNPS7700-Cu	Ice Hammer IH-3875WV	Asus Star Ice	GlacialTech Igloo Turbine 4500 Pro
Сокет	Socket A, Socket 370	Socket A, Socket 370	Socket 478, LGA775, Socket A, Socket 754, Socket 939, Socket 940	Socket 478, LGA775, Socket 754, Socket 939, Socket 940	Socket A, Socket 478, LGA775, Socket 754, Socket 939, Socket 940	Socket 478, LGA775, Socket A	Socket 478, Socket 603, Socket 604
Скорость вращения, об/мин	1600-2500	1600-2800	1350-2400	1000-2000	1200-2200	2000-4500	3200
Материал радиатора	медь	медь	медь	медь	медь	медь	алюминий
Материал сердечника	медь	медь	медь	медь	медь	медь	алюминий
Размер, мм	110x63x65	110x52x65	109x109x62	136x136x67	138x138x66	145x100x115	100x98x108
Ширина вентилятора, мм	85	85	85	110	120	75	80
Шум, дБ	20-33	20-36	20-25	20-32	15-23	27	35
Вес, г	462	296	755	918	733	680	800



Zalman CNPS6000-CU

★★★
○ \$27

дится жидкость, быстро закипающая при нагреве. Соответственно, в той ее части, которая расположена ближе к процессору, происходит непрерывное испарение. Далее пар конденсируется на стенках, температура которых наиболее низкая (то есть наиболее удаленных), и все повторяется заново. Таким образом, становится возможным проводить постоянную передачу тепловой энергии из наиболее нагретой области радиатора – в наименее, что значительно повышает эффективность его работы.

Отдельное признание начнут получать системы охлаждения, собранные и работающие по принципу турбины. Отличаются они от обычных кулеров большими габаритами и направлением воздушного потока – он выдувается не вертикально, а горизонтально. Сложно сказать что-то определенное об их эффективности – все зависит от конкретной модели, но один их бесспорный плюс в том, что они охлаждают не только процессор, но и другие компоненты системы (видеокарту, жесткий диск), расположенные в зоне действия турбины.

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

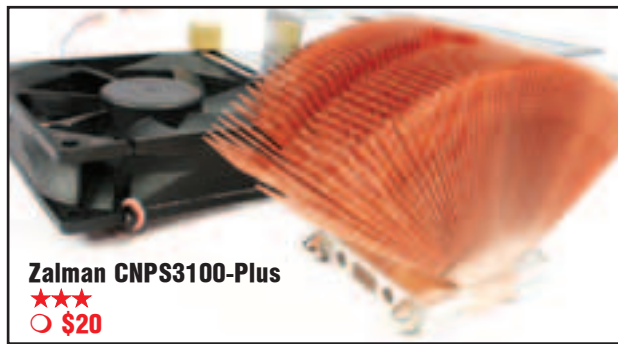
Zalman CNPS6000-Cu

Этот кулер от компании Zalman имеет довольно непривычную конструкцию: вентилятор не связан с радиатором воедино, а крепится отдельно, для чего на нем установлена вращающаяся скоба, прикручиваемая поверх PCI-заглушек. Он нависает над процессором, и при желании можно свободно регулировать его положение. Его размеры абсолютно стандартны – 85x85 мм, а

скорость вращения – 1300-2500 об/мин. Между тем, радиатор выглядит довольно интересно – он представляет собой множество тонких медных пластин, спрессованных и надежно зафиксированных в основании, а выше распушенных наподобие веера. К кулеру прилагается миниатюрный контроллер скорости вращения, термопаста и специальный инструмент облегчения крепления радиатора на процессорный сокет. Система довольно оригинальная, если не сказать – авангардная, поэтому невольно возникают некоторые сомнения в ее эффективности при таком размещении вентилятора. Однако ее практические возможности мы узнаем только в процессе тестирования.

Zalman CNPS3100-Plus

Эта модель внешне очень напоминает Zalman CNPS6000-Cu, но не стоит обманываться – похожи здесь только конструкция и принцип крепления, а вот характеристики существенно отличаются. В первую очередь, этот кулер использует более быстрый вентилятор со скоростью вращения лопастей от 1600 до 2800 об/мин (в зависимости от режима). Радиатор имеет другое продольное деление ребер, меньший размер и существенно меньший вес по сравнению со старшей моделью. В остальной комплектации идентична, за исключением контроллера скорости вращения. Здесь это – обыкновенный переходник с резистором, и вам остается либо подключить его для форсирования «тихого» режима работы, либо подключить кулер напрямую – тогда скорость будет максимальной.



Zalman CNPS3100-Plus

★★★
○ \$20

Zalman CNPS7000B-Cu

Очередная система охлаждения от компании Zalman выглядит не менее любопытно, чем предыдущие. Эффект достигается за счет радиатора, как и в первых двух моделях образованного из спрессованных в основании (но не с краю, а уже по центру) медных пластин. Их выступающие части образуют вокруг подошвы своеобразную чашу, в центре которой и утоплен относительно тихий (1350-2400 об/мин) вентилятор. Очень понравился набор прилагаемых креплений, предусматривающий подключение кулера практически к любому из существующих процессорных разъемов. Остальные детали комплектации нам уже знакомы: термопаста и контроллер скорости вращения с кабелем подключения и специальной липучкой для крепления. Документация к устройству написана исключительно на английском, и, учитывая достаточно сложный процесс установки, наличие языкового барьера может создать определенные проблемы неподготовленному пользователю.

Zalman CNPS 7700-Cu

Более совершенная версия предыдущего кулера. Несмотря на внешнее сходство, в этой модели изменился целый ряд характеристик. Радиатор значительно увеличился в размерах – теперь он просто огромен и возникают опасения насчет совместимости его с некоторыми материнскими платами и корпусами. Что касается вентилятора, то его скоростные показатели, наоборот, ниже, чем у модели CNPS7000B-Cu: 1000-2000 против 1350-2600 об/мин. Основное же изменение заклю-

чается в том, что система несовместима с Socket A и ориентирована на самые современные платформы, так что владельцам AMD Athlon XP и Sempron стоит обратить внимание на другие кулеры. Комплектация не разочаровывает: здесь есть все необходимые виды креплений, сопутствующие мелочи, вроде термопасты, и контроллер скорости вращения вентилятора.

Ice Hammer IH-3875WV

При взгляде на эту систему охлаждения возникла мысль: «Да это же вылитый Zalman CNPS 7700-Cu!» . Так и есть – конструкция кулера точь-в-точь копирует предыдущую модель, отличия выявляются лишь при более пристальном осмотре. Так, к примеру, вес радиатора здесь гораздо меньше – причиной тому послужило уменьшенное количество медных пластин. Чтобы компенсировать потерянную площадь теплообмена, ребра были расположены производителем не прямо, а изогнуто – наподобие волны. Подошва кулера обработана не очень качественно – она образована из оснований пластин, но у этой модели они отшлифованы гораздо хуже, чем у прототипа от Zalman. Преимущество данного участника заключается лишь в возможности установки на Socket A, а комплектация не балует: термопаста, к примеру, находится в пакетике.

ASUS Star Ice

Этот кулер от компании ASUS производит сильное впечатление благодаря турбинному дизайну и огромным размерам. Медная подошва расположена отдельно от радиатора и соединя-

Шина-машина

Кулеры тестировались на следующих процессорах, каждый из них – старший для своей платформы:

- Zalman CNPS6000-CU – AMD Sempron 3000+
- Zalman CNPS3100-Plus – AMD Sempron 3000+
- Zalman CNPS7000B-Cu – Intel Pentium 4 550
- Zalman CNPS7700-Cu – Intel Pentium 4 550
- Ice Hammer IH-3875WV – Intel Pentium 4 550
- ASUS Star Ice – Intel Pentium 4 550
- Igloo GlacialTech Turbine 4500 Pro – Intel Pentium 4 3.4 ГГц

Тестовый стенд 1
Процессор: Intel Pentium 4 550 (3.4 ГГц, Prescott)
Материнская плата: Asus P5GD1 (Intel i915P)
Память: 2x512 Мбайт DDR400 Hyundai/Hynix Original
Видеокарта: ATI Radeon X800XL 256 Мбайт
Блок питания: 420 Вт PowerMan Pro
Жесткий диск: Seagate Barracuda 80 Гбайт

Тестовый стенд 2
Процессор: Intel Pentium 4 (3.4 ГГц, Northwood)
Системная плата: Asus P4P800SE (Intel i865PE)
Винчестер: Seagate Barracuda 80 Гбайт
Память: 2x512 Мбайт DDR400 Hyundai/Hynix Original
Видеоплата: ATI Radeon 9600 PRO 128 Мбайт
БП: Termaltake Purepower 360 Вт



ется с ним посредством тепловых трубок. Сам же радиатор находится в верхней части корпуса и состоит из множества медных пластин, скрытых в красивом пластиковом кожухе с 80-миллиметровым вентилятором. Такое решение позволяет достичь четкого распределения воздушного потока. Ну а если мощности будет недостаточно, то на противоположной стороне корпуса есть крепления для дополнительного вентилятора, который должен значительно улучшить показатели системы. Если вы увлекаетесь моддингом или просто цените красоту, даже внутри системного блока, то на этот случай в кулере предусмотрено прозрачное окошко со светодиодами, освещающими пространство во время работы. Комплектация устройства достаточно богата: есть крепления для всех мыслимых видов разъемов, а также термодатчик и целых два контроллера скорости вращения вентиля-

тора – один предназначен для установки в 5.25" отсек корпуса, а второй ставится на место свободного PCI-слота.

Igloo GlacialTech Turbine 4500 Pro

Еще один кулер, работающий по принципу турбины, – на этот раз от компании GlacialTech. Эта модель ориентирована исключительно на процессоры Intel Pentium 4 и Хеоп и выглядит довольно интересно. Основная часть устройства, то есть радиатор, состоит из двух половин, скрепленных тепловыми трубками и содержащих ребра заостренной формы, идущие от внутренних стенок к центру. С обеих сторон конструкция завершается двумя вентиляторами с немалой скоростью вращения – 3200 об/мин. Они снабжены синими светодиодами для любителей моддинга и могут подключаться как к разъемам Molex блока питания, так и непосредственно к материнской плате. К сожалению, в комплектации

отсутствует регулятор скорости вращения.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для получения наиболее точного представления о возможностях наших кулеров, каждая модель тестировалась на наиболее «горячем» из поддерживаемых ею процессоров. Испытания проводились путем максимальной загрузки системы в течение 20 минут, для чего применялась утилита CPUBurn. В это время программа CPUCool вела скрупулезную регистрацию температурных показаний, на основе чего мы и делали выводы о качестве того или иного устройства. Для тестирования использовалась термопаста Ал-Сил-3, которая при смене системы охлаждения тщательно оттиралась и наносилась тонким слоем вновь.

Zalman CNPS6000-CU

Крепится система на процессор довольно удобно – благо, для этого в комплекте все

предусмотрено. Что касается температуры, то она на нашем процессоре составила 53 градуса при максимальной скорости вращения вентилятора. Нельзя сказать, что это отличный результат, но и плохим его не назовешь. К тому же мы имеем возможность гибко управлять скоростью вращения. При снижении ее до минимума, кулер становится практически бесшумным, однако и эффективность охлаждения несколько ухудшается. Возможно, свою роль здесь играет и расположение вентилятора: будь он ближе к радиатору (и дальше от стенки корпуса), показания могли бы стать лучше.

Zalman CNPS3100-Plus

Как и в случае со старшей моделью, никаких проблем с установкой системы охлаждения не возникает. Претензии же появились на этапе тестирования: упрощенная конструкция кулера позволила температуре подняться до 60 граду-



Тестовый стенд 1 (Intel Pentium 4 550)

Zalman CNPS7700-Cu – абсолютный эталон. Кулер даже не дал температуре превысить пятидесятиградусный порог.



Тестовый стенд 2 (Intel Pentium 4 3.4 ГГц)

Нагрев всего до 52 градусов Цельсия – заслуга двух мощных вентиляторов. Будь радиатор сделан из меди, результат мог оказаться еще лучше.



ASUS Star Ice
★★★★
○ \$50

сов, что явно многовато. Необходимо отметить, что эти показания были получены при максимальных оборотах, — чего же ожидать от него в «тихом» режиме? Надо полагать, что снятие крышки корпуса улучшит ситуацию, ведь вентилятор располагается к ней достаточно близко, а это ухудшает циркуляцию воздуха, но многим ли понравится такое решительное действие по отношению к внешнему виду системы?

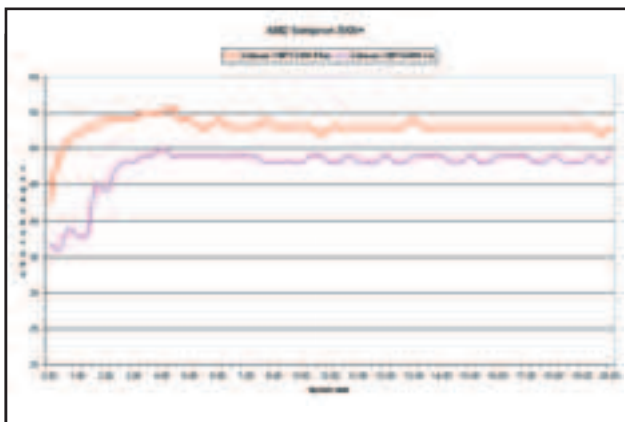
Zalman CNPS7000B-Cu

С установкой этого устройства вам придется немало повозиться: крепления предусматривают полный демонтаж материнской платы, которую предварительно хорошо бы еще и проверить на совместимость с кулером на сайте Zalman. Но, пройдя это испытание, вы будете вознаграждены его крайне тихой работой и высокой эффективностью — на нашей системе максимальный нагрев составил всего 54 граду-

са. Как видите, есть еще небольшой запас «прочности», так что если не увлекаться разгоном процессора, можно легко выставить «тихий» режим вращения — тогда шум вентилятора исчезнет из вашей жизни раз и навсегда.

Zalman CNPS7700-Cu

Установка системы охлаждения, опять же, не из легких, и справиться с ней будет под силу не каждому пользователю. Но вот качественные показатели у нее просто на высочайшем уровне! Посудите сами, температура нашего процессора во время тестирования застыла на отметке 48 градусов! Таким образом, данный кулер можно смело рекомендовать как энтузиастам-оверклокерам, так и любителям тишины, — при уменьшенной скорости вращения вентилятора шум составляет всего 20 дБ, а значит, слышен практически не будет. При этом температура по-прежнему останется на приемлемом уровне.



Тестовый стенд 3 (AMD Sempron 3000+)

Температура Zalman CNPS6000-Cu стабильно удерживается на уровне 53 градуса — для «облегченного» процессора Sempron все же многовато.



GlacialTech Igloo Turbine 4500 Pro
★★★★
○ \$38



Ice Hammer IH-3875WV

Будучи копией Zalman CNPS7700-Cu, модель проигрывает оригиналу по части установки. Казалось бы, процесс и так был максимально усложнен, но дело в том, что у этого кулера есть банальные проблемы с качеством изготовления креплений. Так что не удивляйтесь, если радиатор будет плохо контактировать с процессором и придется прилагать дополнительные усилия для получения приемлемого результата. Что до температуры, то результат, хоть в целом и хуже, чем у модели Zalman, но все же неплох — разница в нагрузке составляет не более 6 градусов, при этом уровень шума у Ice Hammer IH-3875WV даже немного ниже.

ASUS Star Ice

Глядя на такую машину, попросту невозможно представить себе, что ее установка пройдет быстро и гладко. Так и есть — готовьтесь демонтировать материнскую плату и прикручивать с ее обратной стороны специальную H-образную пластину, служащую для этого кулера «фундаментом». Огромные габариты системы охлаждения могут также вызвать проблемы совместимости с расположенным поблизости «железом» и размещением проводов внутри корпуса. Вознаграждением за старания станет низкая температура процессора, в нашем случае составившая 51 градус. А вот шумовой фон, пожалуй, стоит записать в «минус» — уж слишком он высок.

GlacialTech Igloo Turbine 4500 Pro

Процесс установки кулера не совсем удобен для пользова-

теля: необходимо демонтировать с платы стандартную рамку крепления и установить собственную, прилагаемую к устройству. С другой стороны, монтаж системы охлаждения — не самая частая процедура. Скажем лишь, что с прямыми обязанностями он справляется хорошо — температура при тестировании составила 52 градуса, что является очень неплохим результатом. Вот только уровень шума в 35 дБ — это, пожалуй, чересчур. Неужели нельзя было снабдить устройство регулятором скорости вращения вентиляторов?

Выводы

Итак, среди представленных кулеров есть модели, отличающиеся как тишиной, так и эффективностью, причем одно не обязательно идет в ущерб другому. Отличным примером сочетания высокого качества и тихого нрава может послужить модель Zalman CNPS7700-Cu, которая и получает награду «Выбор редакции». «Лучшая покупка» присуждается Igloo GlacialTech Turbine 4500 Pro — если вы являетесь обладателем довольно распространенного процессора Intel Pentium 4 на Socket 478, то данный кулер может сослужить вам отличную службу. Тестирование также показало, что не все участники хорошо справились с отводом тепла от старших моделей процессоров. Поэтому конфигурируя свою игровую систему, уделите как можно больше внимания качественному охлаждению, чтобы не стать обладателем горячего и вдобавок шумного компьютера. ■

Тестовый стенд 3

Процессор: AMD Sempron 3000+ 2.0 ГГц
Системная плата: Epoх 8RDA3+ (nVidia nForce 2)
Винчестер: Seagate Barracuda 80 Гбайт
Память: 2x512 Мбайт DDR400 Hyundai/Hynix Original
Видеоплата: ATI Radeon 9600 PRO 128 Мбайт
БП: Termaltake Purepower 360 Вт

SHOOTING STARS

ПРЫГАЙТЕ В СВЕЖЕОТРЕСТАВРИРОВАННЫЙ КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ И ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ ВМЕСТЕ С НАМИ НА ЭКСКУРСИЮ ПО ЛУЧШИМ ИГРАМ ЖАНРА SHOOT 'EM UP НА SEGA SATURN.

Консоль Saturn от Sega стоит того, чтобы ее лишний раз пожалели, всплакнув. Ее история оказалась весьма неудачной, и многие современные геймеры считают эту платформу провальной. Да, конечно, консоль от Sega была весьма сложной для программирования, из-за чего от нее отвернулись многие разработчики, однако настоящие профессионалы – вроде работавших в студии Team Andromeda или же в издательстве Carcom – доказали, что в умелых руках она способна на очень многое. Хотя Saturn так никогда и не завоевал признания среди геймеров на Западе, в Японии дела обстояли совсем иначе,

во многом потому, что Saturn стал родным домом для лучших шутеров в истории видеоигр. Конечно, и PC Engine в свое время считалась идеалом для поклонников этого жанра. Но даже самые горячие поклонники приставки от NEC признают превосходство Saturn по всем параметрам. Очень легко оказалось перенести на домашнюю систему такие проекты, как Radiant Silvergun, Cotton Boomerang и Soukyugurentai, с аркадной платформы ST-V Titan от Sega, идентичной Saturn по своим характеристикам. Улучшенные возможности Saturn по работе со спрайтами облегчили портирование и с «чужих» по архитектуре игровых автоматов.

Всего на консоли от Sega вышло более 50 шутеров, и многие из них сейчас очень высоко ценятся коллекционерами. Хитовые игры вроде Radiant Silvergun обойдутся геймеру в сотню фунтов (около двух сотен долларов), ненамного отстают Hyper Duel, Sengoku Blade и Battle Garegga. Если вы хотите знать, стоит ли тратить деньги на них, а если да, то чем же эти игры так хороши, – вы обратились по адресу. Мы расскажем вам о самых удачных, а также необычных играх жанра, существующих на Saturn, и объясним, почему же они до сих пор привлекают внимание геймеров.

Retro Feature

SOUKYUGURENTAI

- Год: 1997
- Разработчик: Raizing
- Редкость: 5/10
- Ожидаемая цена: \$60-100

Ц ийки любят ругать Electronic Arts за поповость ее проектов, но мы попытаемся вас удивить: Soukyugurentai и Battle Garegga в Японии были изданы местным отделением EA! Боссы издательства знали что делали, ведь оба представителя shoot 'em up были великолепны, и в Стране восходящего солнца вовсе не являлись нишевыми проектами. Сейчас речь пойдет о Soukyugurentai (известной как Terra Diver в аркадах на Западе). Если вам нужна хардкорная игра, которая представит вам мир

шутеров на Saturn, — вы нашли то, что нужно. Игра местами дьявольски сложна — куда же без этого! — зато в ней вы увидите просто замечательные взрывы класса «на весь экран». Здесь практически нет оригинальных фиш вроде тех, коими славятся Radiant Silvergun или Ikaruga, зато все шаблонные элементы shoot 'em up доведены до идеального состояния! В оригинале игра вышла на аркадной системе Sega ST-V Titan, работающей на картриджах. Это был вертикальный скроллинг-шутер на расположенном горизонтально мониторе. Как и в великолепной Layer Section, можно было, нажав кнопку стрельбы, включить режим наведения на все живое перед кораблем, а затем выпустить по отмеченным целям серию лазерных лучей.



BATSUGAN

- Год: 1996
- Разработчик: Toaplan
- Редкость: 8/10
- Ожидаемая цена: \$100-140

П оследний аркадный шутер от Toaplan был великолепно перенесен на Saturn. Он сохранил все сумасшествие и идеальный игровой процесс оригинала. Кроме того, он послужил полигоном для испытания идей, позже ставших основой для великолепных шутеров от Cave — Donpachi и ESP Ra.De. (Цуэки Икэда, главный программист Cave, работал над Batsugun).

Несмотря на то что графика не так впечатляет, как в более поздних шутерах, картинка все же выглядит вполне удовлетворительно, а по мере продвижения по игре становится все лучше и лучше. Звуковое оформление так же неплохо; помимо оригинального аркадного саундтрека в игру включены ремиксы мелодий, здорово оживляющие происходящее на экране. Впрочем, что действительно выделяет Batsugun, — так это его сумасшедший геймплей. Весь экран заполнен пулями, однако геймер обычно умудряется маневрировать в этой туче — все благодаря маленьким размерам космического корабля. Уничтожая врагов, вы накапливаете опыт. Корабль постепенно увеличивает свою огневую мощь. Если умудритесь продержаться достаточно долго, он будет выпускать не меньше пуль, чем враги. Batsugun, как и большинство шутеров на Saturn, можно включить в «аутентичном аркадном режиме» — когда вся игровая картинка поворачивается на 90 градусов, а геймер должен положить свой телевизор на бок. В результате получается полная копия оригинального автомата с вытнутым по вертикали экраном.



Глядя на скриншоты из Radiant Silvergun, сложно удержаться от комплиментов.

RADIANT SILVERGUN

Э та игра не так уж редка, как можно подумать, просматривая запросы фанатов на тематических форумах, и это действительно один из лучших шутеров в истории видеоигр. Если уж вам хочется приобрести одну из описываемых в статье игр, но только одну, — обратите внимание на Radiant Silvergun. И черт с ней, с ценой! Самая заметная работа Treasure, Radiant Silvergun, соединяет в себе неожиданный дизайн, заставляющий открыть рот в изумлении, и необычную игровую механику. Геймер испытывает ощущения, которые невозможно повторить в других шутерах. Вместо того чтобы пойти дорогой, проторенной другими играми жанра (как это было, например, в Gradius V), Treasure разрушила шаблоны и создала нечто новое. Здесь не нужно собирать традиционные апгрейды, увеличивающие эффективность вашего корабля: геймер

Приходилось использовать все возможности вашей боевой машины, потому как сложность действительно высока (хотя и нечестно называть игру нелзя). К тому же, как во многих шутерах тех времен, игра оценивала навыки геймера на первых уровнях и в дальнейшем подстраивалась под них, усиливая или ослабляя врагов. Туристам рекомендуем найти редкую версию с оригинальным артом на обложке.



начинал игру, уже имея семь мощных пушек. Подобное разнообразие средств поражения было необходимо, ведь в Silvergun его ждали исключительно сложные боссы, к каждому из которых требовался индивидуальный подход. Несколькими годами позднее Mars Matrix со своими цепочками атак поразила воображение геймеров, однако комбо в Radiant Silvergun также были исключительно важны — ведь только с их помощью можно было «набивать» очки, необходимые для апгрейда пушек. Стоит отдельно упомянуть и о специальном плазменном мече, который получается из комбинации из трех первичных видов оружия. Интерактивные бэкграунды, хитроумно запрятанные приковы — все это тоже есть в Radiant Silvergun. Так что бегом на eBay или какой-нибудь другой интернет-аукцион вроде <http://www.molotok.ru/>!

BATTLE GAREGGA

- Год: 1998
- Разработчик: Raizing
- Редкость: 7/10
- Ожидаемая цена: \$120-140

М ногие фанаты жанра считают, что Battle Garegga — лучший шутер на Saturn. Хотя мы не согласны с ними, все же признаем честно, что доля истины в этих словах есть.

Игра может сначала показаться несколько скучной в плане графики, но на семи различных уровнях есть на что поглазеть, да и спрайты врагов очень даже разнообразны и удачно стилизованы под времена Второй мировой войны. Один из боссов, если интересно, позаимствован из Soukyugurentai.

Как и многие другие классические шутеры на Saturn, Battle Garegga был перенесен с аркадной платформы Sega ST-V Titan, и при портировании ничуть не пострадал. Игра исключительно сложна, даже по нынешним временам.

Гибель корабля означает полную потерю накопленных апгрейдов оружия, поэтому на поздних уровнях после смерти проще начать уровень сначала, чем пытаться набрать нормальную огневую мощь по второму разу. В копилку достоинств проекта занесем еще и интересную систему подсчета игровых очков — разве не ради них поклонники аркадных игр тратят жетон за жетоном? Если хотите проверить свои навыки геймера, попробуйте найти Battle Garegga — этот шутер вас не разочарует.





DoDonpachi был хорош, но DoDonpachi поднял сериал на новый уровень.

DODONPACHI

- Год: 1997
- Разработчик: Cave
- Редкость: 8/10
- Ожидаемая цена: \$70-100

Хотя и оригинальный Donpachi является более чем великолепным дополнением к коллекции любого фаната Saturn, лучше сразу обратить внимание на его сиквел.

В новой игре вернулась система подсчета очков, оценивающая комбо, то есть связанные между собой атаки. Ее значки могут быстро завоевать себе место в таблице рекордов – если, конечно, сумеют использовать свои знания на деле. Помимо отстрела врагов, очки приносит коллекционирование специальных золотых медалей, разбросанных на уровнях.

Графика в DoDonpachi очень четкая – даже когда весь экран заполнен пулями, вы можете легко определить, где находитесь вы, а где – ваши противники.

Боссы традиционно предсказуемы, но ужасно толстокожи – придется немало попотеть, кружа вокруг них, уклоняясь от заскриптованных атак и всаживая в гадов очередь за очередью. Это занятие никогда не наскучивает, в том числе и благодаря отличному саундтреку.

Помимо порта оригинальной аркадной версии, Cave предоставила владельцам Saturn специальный «домашний» вариант игры с дополнительными уровнями. Так что если вам нужен хороший шутер, который стоит сравнительно недорого, попробуйте найти DoDonpachi.

- Год: 1996
- Разработчик: Technosoft
- Редкость: 8/10
- Ожидаемая цена: \$140-200

HYPER DUEL

Фанаты великолепного сериала Thunder Force от Technosoft просто обязаны добыть себе в коллекцию Hyper Duel, ведь игровая механика обоих проектов очень схожа, равно как и атмосфера.

Настоящий хардкорный шутер Hyper Duel отличается, прежде всего, возможностью трансформировать свой боевой корабль в летающего робота. В последней форме сильно уменьшается дальность пушек, зато увеличивается их убойная сила. Несмотря на то что нечто подобное геймеры уже видели – в обеих играх серии Macross на Saturn, а также Assault Suit Leynos 2, – проект от Technosoft реализовал знакомую формулу гораздо более удачно. По мере продвижения по игре вы можете подбирать мелкие корабли-спутники и вспомогательных роботов, которые увеличивают огневую мощь вашей боевой машины. Управляющий ими AI не столь хорош, как хотелось бы, однако в сражении они помогают здорово. Особенно в ситуациях, когда нужно справиться с боссами. Игра предоставляет лишь пять попыток продолжения (если играете вдвоем, они делятся между обоими геймерами), поэтому расслабиться не выйдет. Hyper Duel редко появляется на eBay, и хорошая копия может стоить под сотню фунтов. Так что рекомендовать искать ее мы можем лишь ярым фанатам игр в духе Thunder Force.

THUNDER FORCE V

- Год: 1997
- Разработчик: Technosoft
- Редкость: 7/10
- Ожидаемая цена: \$60-120

Thunder Force V для Technosoft в каком-то смысле стал отходом от традиций, так как здесь сочетаются двумерные бэкграунды и трехмерные враги. Впрочем, геймплей вполне предсказуемо хорош и соответствует высоким стандартам сериала. Заигрывания с 3D обернулись зернистой картинкой, не слишком-то впечатляющей геймеров. Но зато игровая механика Thunder Force

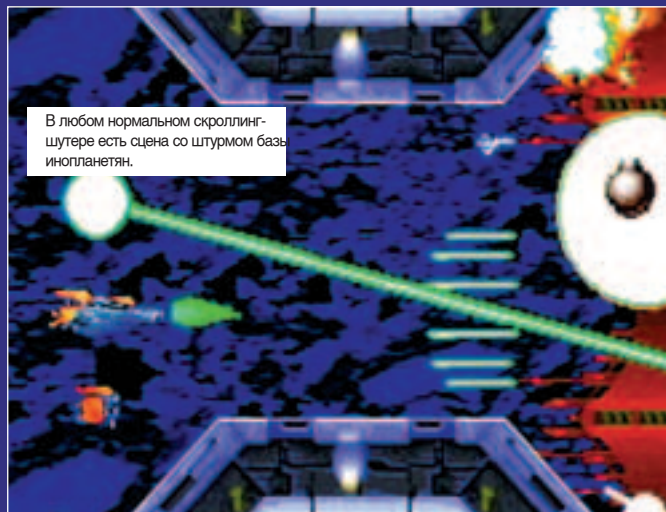
ничуть не изменилась и оказалась способной привлечь покупателей к очередному сиквелу. Стандартные виды оружия вроде Hunter и Wave вернулись, равно как и возможность апгрейдить свой летательный аппарат. Развив его на полную катушку, геймеры получали настоящую машину убийства – идеальное средство для схватки с боссами уровней. Интересно, что при гибели у вас отнимается только та пушка, которая была выбрана в данный момент, что оставляет возможности для тонкого менеджмента оружия в сложных ситуациях. Саундтрек традиционен для серии, специально для фанатов

Technosoft даже включила в него ремиксы мелодий из старых игр Thunder Force. Внешне Thunder Force V несколько уступает версии для PlayStation и местами подтормаживает, однако это не слишком портит впечатление от проекта. Самое главное, что игровой движок отлично справляется с традиционными для шутеров гигантскими боссами.

Хотя, по меркам фанатов сериала, это и не самый удачный сиквел, едва ли можно отрицать то, что Thunder Force V удался на славу. Но ценителям игры лучше попробовать более совершенную версию для PlayStation.



Thunder Force остается одним из любимых сериалов скроллинг-шутеров. Но, увы, он не будет продолжен.



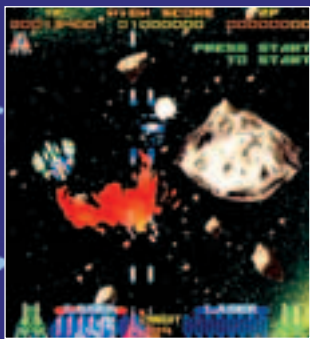
В любом нормальном скроллинг-шутере есть сцена со штурмом базы инопланетян.

LAYER SECTION

- Год: 1995
- Разработчик: Taito
- Редкость: 1/10
- Ожидаемая цена: \$20-50

В Европе игра известна как Galactic Attack, в США – как Rayforce. Это один из немногих самолетных скроллингов для Saturn, которые все же были изданы в Старом Свете. Игра входит в число первых проектов для аркадного чипсета F3 от Taito и выглядит просто сногшибательно, особенно в продвинутом режиме Tate. Игра активно использует технологии масштабирования спрайтов (особенно рекомендуем обратить внимание на босса третьего уровня, который появляется из-за планеты). Радует слух звуковое сопровождение (хотя оригинальные техно-мелодии Тамайо Кавамото были несколько переработаны в версии для Saturn) – оно придает игре неповторимую атмосферу.

Геймплей напоминает классический хит Xenious: у вас есть всего два вида оружия – стреляющий прямо лазер и самонаводящийся луч, пригодный исключительно для уничтожения наземных целей либо низколетящих врагов. Подобная «двухслойность» игрового мира оправдывает название – Layer Section. Интересно, что эта схема была позже применена в Neo Contra – трехмерном переложении другого поджанра шутеров. Игру достаточно легко найти в Европе, но это совсем не означает, что она плоха: скорее даже наоборот.



SEXY PARODIUS

- Год: 1996
- Разработчик: Konami
- Редкость: 6/10
- Ожидаемая цена: \$60-100

Если вам нравятся странные и кажущиеся многим непривлекательными вещи, сериал Parodius от Konami подойдет как нельзя лучше. Sexy Parodius – четвертая и самая любимая нами игра из этой группы, и отнюдь не из-за ее фривольного названия. Скорее всего, она нравится нам в качестве самой глупой игры в сериале, в ней есть уж очень запоминающиеся боссы и до смешного милые враги. Когда-нибудь видели гигантский початок кукурузы, который обстреливает вас поп-корном? А как насчет огромного енота с неправдоподобно большой, простите, гладковыбритой мошонкой? Все это встречается в игре, являющейся предметом нашего разговора. Несмотря на свой сюрреализм, Sexy Parodius – это вполне прилич-

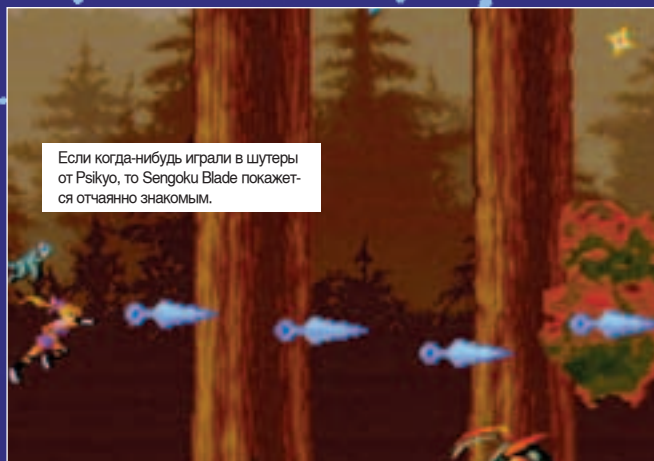
ный шутер, не хуже, чем другие части сериала. Кроме того, Konami добавила немало бонусов, значительно увеличивающих привлекательность повторного прохождения. Например, имеется целый отряд персонажей, за которых можно играть – от ракетноносных девочек в легкомысленных костюмах до героев Gradius. К тому же, Sexy Parodius нелинейна – можно выбирать маршрут продвижения по ней. Отдельные миссии имеют специальные дополнительные цели (как правило, от геймера требуется собирать монетки), и если они выполнены, то вам достаются альтернативные уровни. Sexy Parodius – отличный пример игры жанра shoot 'em up и лучший проект в сериале.

SENGOKU BLADE

Sengoku Blade – не совсем обычная игра для Psiko, это первый горизонтальный скроллингов-шутер в истории студии. К счастью, в результате получилась игра, вполне достойная создателей знаменитого сериала Gunbird и других шедевров. Место действия – феодальная Япония времен гражданской войны (той самой, где засветился Нобунага Ода), но только альтернативная: помимо ниндзя и самураев, в ней существуют гигантские боевые машины, работающие на паровых двигателях. Sengoku Blade во многом проще других шутеров – здесь нет сложной системы апгрейдов, да и вражеские пули не разлетаются по экрану хитроумными узорами. Просто есть масса врагов, которых надо уничтожить, – вот и все.

- Год: 1996
- Разработчик: Psiko
- Редкость: 8/10
- Ожидаемая цена: \$100-150

Тем не менее, за счет уникальных дизайнов и сюжета Sengoku Blade не похож на другие шутеры. Это вообще свойственно играм от Psiko. Геймплей повторяет увиденное в Gunbird – есть пять персонажей на выбор (плюс два секретных), у каждого из которых имеются свои особенности. Помимо стандартной пушки, можно использовать ее усиленный вариант (зажимаем кнопку стрельбы, отпускаем – получается супер-выстрел), а также бомбы, уничтожающие все живое на экране. Конечно, игра не является лучшим шутером на Saturn, и найти ее достаточно сложно, но поклонникам работ Psiko точно придется по душе.



Если когда-нибудь играли в шутеры от Psiko, то Sengoku Blade покажется отчаянно знакомым.

ЗАБЫЛИ РАССКАЗАТЬ О

Strikers 1945, Cotton 2, Donpachi, Gunbird, Strikers 1945 II

НЕОБЫЧНЫЕ ШУТЕРЫ

ИЗ ОГРОМНОГО КОЛИЧЕСТВА СКРОЛЛИНГ-ШУТЕРОВ ДЛЯ SATURN, УДОВЛЕТВОРЯЮЩИХ ПОТРЕБНОСТИ ВСЕХ ФАНАТОВ ЖАНРА, МЫ РЕШИЛИ ВЫБРАТЬ НЕСКОЛЬКО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СТРАННЫХ И НЕСТАНДАРТНЫХ. О НИХ ЧУТЬ НИЖЕ И ПОЙДЕТ РЕЧЬ. ВОЗМОЖНО, ОНИ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ ЛУЧШИМИ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ОБЫЧНОГО ГЕЙМЕРА, НО ЕСЛИ ВАМ ТРЕБУЕТСЯ НЕЧТО, НЕ ПОХОЖЕЕ НА ДРУГИЕ ИГРЫ, ТО НАЧАТЬ ЛУЧШЕ С ЭТОЙ ВЕЛИКОЛЕПНОЙ ПЯТЕРКИ.

GAME TENGOKU: THE GAME PARADISE!

- Год: 1997
- Разработчик: Jaleco
- Редкость: 8/10
- Ожидаемая цена: \$80-140

Если игры сериала Parodius вам казались милыми и приятными, то ужасающая кawaiiность персонажей The Game Paradise! (в США игра была издана как просто Game Tengoku) заставит вас проследить.

Как только вы доберетесь до экрана выбора героя и поймете, что можете взять под свое начало милую свинку, швыряющую бомбы, то сразу станет ясно — связью

с реальностью в The Game Paradise! и не пахнет. Неожиданные графические решения и сумасшедший игровой процесс быстро завладеют вашим вниманием, и колоритные главные герои вам покажутся серыми и скучными по сравнению с врагами и, в особенности, боссами. Ненормальность игры подчеркивается даже звуковыми эффектами! В любом случае, The Game Paradise! — самый милый, нежный и смешной шутер из тех, что мы видели. Подойдет анимешникам, обожающим кawaii, малым детям и чужающимся кровавых боевиков девушкам.



GUARDIAN FORCE

- Год: 1998
- Разработчик: Success
- Редкость: 4/10
- Ожидаемая цена: \$50-70

Практически во всех скроллинг-шутерах геймер управляет летательным аппаратом — самолетом, вертолетом, космическим кораблем. В Guardian Force ему достается танк. Благодаря оригинальной системе управления (нажатия кнопок «А» и «В» вращают башню влево и направо) можно двигаться и стрелять в разные стороны. Такая гибкость востребована даже на первом уровне, ведь враги нападают отовсюду. Впрочем, хардкорные фанаты жанра легко справятся с этой опасностью.

Игра не может похвастаться крутой графикой — на Saturn есть гораздо более симпатичные конкуренты; но в Guardian Force, определенно, есть своя изюминка. Игра отлично подойдет поклонникам неуклюжих сухопутных боевых машин.

TWINKLE STAR SPRITES

- Год: 1997
- Разработчик: ADK
- Редкость: 8/10
- Ожидаемая цена: \$80-140

Не часто два жанра совмещаются в одной игре так удачно, как это сделано в Twinkle Star Sprites. Это один из многих портов с NeoGeo, который добрался до Saturn во вполне приличном состоянии. И смесь пазла и скроллинг-шутера оказалась вполне жизнеспособной даже по меркам привередливых консольных геймеров. Управляя симпатичным спрайтом (не в смысле «набор пикселей в двумерном пространстве», а в смысле «разновидность фей»), вы летите вперед, меткими выстрелами уничтожая не менее милых инопланетян. Как только происходит смертоубийство, их бестелесные души летят на сторону экрана, отведен-

ную вашему оппоненту, который должен увернуться от них или отбросить своим огнем обратно. Именно за счет этого элемента создается столь необходимое настоящей аркадной игре безумство, заставляющее возвращаться к джойпаду вновь и вновь. Когда две цепочки призраков постоянно перетекают с экрана на экран, а сверху наваливаются новые и новые враги, реакция и смекалка геймера подвергаются поистине жестокому испытанию. Эту игру очень сложно достать в наши дни, однако если вам нужна по-настоящему необычная стрелялка на двоих, — попробуйте. У нее, кстати, есть версия для Dreamcast — ее в России достать куда проще.



SHIPPU MAHOU DAISAKUSEN /KINGDOM GRAND PRIX

- Год: 1996
- Разработчик: Raizing
- Редкость: 6/10
- Ожидаемая цена: \$40-80

Наполовину гонки, наполовину – shoot-'em up. Оба компонента достаточно хороши, чтобы мы обратили внимание на забавный шутер от Raizing. Хотя обычный Mahou Daisakusen и был обычной стрелялкой, его сиквел добавил к классической формуле соревнования в духе «кто же придет к финишу первым?». Я понимаю, что вам сложно представить себе гонки с игровой механикой скроллинг-шутера, но работает это отлично.

Вы управляете одним из восьми пилотов, каждый из которых мечтает добраться до конца уровня первым, пристрелив при этом как можно больше врагов. Кнопка стрельбы совмещена с газом, поэтому тихо и мирно пронестись по уровню все равно не получится. Игра построена так, чтобы геймер был вынужден балансировать между гонками и экшеном, уделяя обоим аспектам достаточно внимания.

Kingdom Grand Prix несложно найти на сетевых аукционах, и игра станет отличным дополнением к вашей коллекции жанра shoot-'em up.



CHOANIKI KYUKYOKU OTOKONOGYAKUSHU (SUPER BIG BROTHER)

Поклонникам необычных игр рекомендуем попробовать этот шутер с длинным названием от создателей Gynoug и поздних тактических RPG серий Langrisser.

Довольно часто мы не можем оценить всю прелесть того или иного японского проекта просто из-за непонимания сюжета. Но в случае с Choaniki все не так – хотя смысл сказанного, конечно, все равно остается загадкой. Когда в игре встречаются ярко разодетые мускулистые силачи, летающие на ракетной тяге пенисы и прочая, скажем так, мужская атрибутика, читать диалоги попросту не требуется. Если уже Sexy Parodius шокировал общественность, то Choaniki и вовсе может некоторых геймеров повергнуть в ужас. Естественно,

- Год: 1997
- Разработчик: Nippon Computer System
- Редкость: 9/10
- Ожидаемая цена: \$70-100

здесь нет никакой порнографии, но местами разработчики переходят некую грань допустимого юмора. По крайней мере, с нашей точки зрения. Возьмем, к примеру, босса первого уровня – гибрид человека и пениса, который преследует геймера по всему экрану. Игра, возможно, не столь уж хороша в плане геймплея, но нестандартный (мягко говоря) внешний вид происходящего делает ее уникальной. Вот только найти диск в наши дни не так-то просто.



СБОРНИКИ

ПОМИМО ОТДЕЛЬНЫХ ИГР НА SATURN ВЫХОДИЛИ ЦЕЛЫЕ СБОРНИКИ ШУТЕРОВ. ВОТ УЖ ЧТО ТОЧНО СТОИТ ПРИОБРЕСТИ, ТАК ЭТО ИХ!

- ARCADE GEARS: 3 WONDERS – ROOSTER, CHARIOT И DON'T PUSH!
- ARCADE GEARS: IMAGE FIGHT AND X-MULTIPLY – СОБСТВЕННО IMAGE FIGHT И X-MULTIPLY
- CAPCOM GENERATION 1 – 1942, 1943 И 1943 KAI
- CAPCOM GENERATION 3 – EXED EYES, PIRATE SHIP HIGEMARU, SON SON И VULGUS
- CAPCOM GENERATIONS 4 – MERCS, GUN SMOKE AND COMMANDO
- DETANA! TWINBEE – YAHOO DELUXE PACK – TWINBEE И DETANA! TWINBEE GOKUJYOU PARODIUS DA! DELUXE PACK – PARODIUS И ULTIMATE PARODIUS
- GRADIUS DELUXE – GRADIUS AND GRADIUS 2 GOFER
- KONAMI ANTIQUES MSX COLLECTION ULTRA PACK: – МНОЖЕСТВО ПОРТОВ С АРКАДЫ НА MSX, ВКЛЮЧАЯ GRADIUS, SUPER COBRA, TWINBEE, GRADIUS 2, TIME PILOT, PARODIUS И SALAMANDER
- SALAMANDER DELUXE PACK PLUS – SALAMANDER, SALAMANDER 2 И LIFE FORCE
- SONIC WINGS SPECIAL – ОБНОВЛЕННЫЕ ВЕРСИИ SONIC WINGS 1, 2 И 3
- THUNDER FORCE GOLD PACK 1 – THUNDER FORCE 2 И 3
- THUNDER FORCE GOLD PACK 2 – THUNDER FORCE AC AND 4



Заказ журнала в редакции

ВЫГОДА

Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков

ГАРАНТИЯ

Вы гарантированно получите все номера журнала
Единая цена по всей России

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ осуществляется заказной бандеролью
или с курьером

Бесплатный телефон
по всем вопросам подписки
8-800-200-3-999
(включая абонентов МТС,
Билайн, Мегафон)

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + 2 CD



230р

за месяц (2 номера)
(экономия 60 рублей*)

1380р

за 6 месяцев (12 номеров)
(экономия 360 рублей*)

2484р

за 12 месяцев (24 номера)
(экономия 996 рублей*)

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + DVD



250р

за месяц (2 номера)
(экономия 60 рублей*)

1500р

за 6 месяцев (12 номеров)
(экономия 360 рублей*)

2700р

за 12 месяцев (24 номера)
(экономия 1020 рублей*)

* экономия от средней розничной цены по Москве

Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

ПОДПИСНОЙ КУПОН
Прошу оформить подписку:

на журнал «Страна Игр» + 2CD
 на журнал «Страна Игр» + DVD

на месяцев
 начиная с _____ 2005 г.

Доставлять журнал по почте на домашний адрес
 Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
 Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)
 Ф.И.О. _____

дата рожд. г.

АДРЕС ДОСТАВКИ:
 индекс _____
 область/край _____
 город _____
 улица _____
 дом _____ корпус _____
 квартира/офис _____
 телефон (_____) _____
 e-mail _____
 сумма оплаты _____

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

Кассир

Квитанция

Кассир

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
 ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
 р/с № 40702810700010298407
 к/с № 30101810300000000545
 БИК 044525545 КПП - 772901001
 Платательщик _____
 Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « _____ »	
с _____ 2005 г.	
с _____	
Ф.И.О. _____	
Подпись платателя _____	

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
 ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
 р/с № 40702810700010298407
 к/с № 30101810300000000545
 БИК 044525545 КПП - 772901001
 Платательщик _____
 Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « _____ »	
с _____ 2005 г.	
с _____	
Ф.И.О. _____	
Подпись платателя _____	

Как оформить заказ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 924-96-94;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с 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
alkorn@gameland.ru



Банзай!
ПОСЛЕДНЯЯ ПОБЕДА НАШИХ ГЛАЗАМИ ВНЕШНЕГО

Все в Воронеж!

Если вместе собирается десять анимешников, получается анимка. Если тысяча – фестиваль. Как только количество анимешников в стране превысило цифру с тремя нулями, появились первые конвенты. Сегодня мы рассказываем о трех крупнейших аниме-шабашках России: фестивале в Воронеже, питерском «М.Ани.Фесте» и московском «Аниматриксе».

Первым в нашей стране стал воронежский аниме-фестиваль, на многие годы подаривший Воронежу звание анимешной столицы России. В 2000-ом году, когда анимешников было днем с огнем не сыскать, а средства массовой информации позволяли себе писать о японской анимации как о «китайских порнографических мультиках», это было невообразимо. Создатели фестиваля все понимали и старались в первую очередь привлечь в залы не анимешников, случайных людей, и показать им прелесть диковинной анимации. Вход на сеансы был бесплатным, и на большинстве фильмов крошечный зал кинотеатра «Юность» был забит до отказа. Разумеется,

фестиваль стал ежегодным. В 2002 году именно в Воронеже состоялась первое косплей-шоу, которое сразило зрителей наповал: наши неопытные фанаты проявили себя не хуже (а лучше!), чем многие другие начинающие косплееры. Именно после этого блистательного выступления воронежский фестиваль получил всероссийское признание: лучший косплей всегда показывают в Воронеже; там же крутят лучшие фильмы с лучшим переводом. А уж как отдыхается в весеннем Воронеже – ни в сказке сказать, ни пером описать. Фестиваль проходит в начале мая, когда живописные улочки города утопают в цветах вишни, удивительно похожей на японскую сакуру.



ВОРОНЕЖ-2004. «НОЧЬ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ АНИМАЦИИ» И В ЭТОМ ГОДУ ПРОЙДЕТ В МОДНОМ КИНОТЕАТРЕ «СПАРТАК».

А КАК У НИХ? О ПОСЕЩЕНИИ WONDER FESTIVAL 2005 ОТЧИТЫВАЕТСЯ А.КУПЕР

В конце февраля выставочный комплекс Tokyo Big Sight, расположенный на искусственном острове Одайба в Токийском заливе, стал ареной мероприятия под названием Wonder Festival Winter 2005. Это масштабная выставка-ярмарка, где участвуют многие сотни мастеров-моделистов со всей Японии. В двух залах комплекса развернулась экспозиция-продажа всевозможных фигурок из аниме, статуэток героев видеоигр, макетов фантастических роботов и моделей футуристичной военной техники. Фестиваль вызвал огромный интерес токийских отаку – уже в 9 утра мы стояли за билетами в самом хвосте очереди, растянувшейся на несколько километров! Внутри было все, что только может пожелать душа охотника за моделями и фигурками, – кроме, разве что, «Гандама» в натуральную величину. Узнав, что мы из России, многие продавцы показывали нам модельки советской военной техники, весьма популярные в Японии. Но нас, конечно, больше интересовали персонажи видеоигр и аниме, коих на Wonder Festival было в изобилии – как в «игрушечных» ипостасях, так и в виде разгуливающих по залам косплееров.



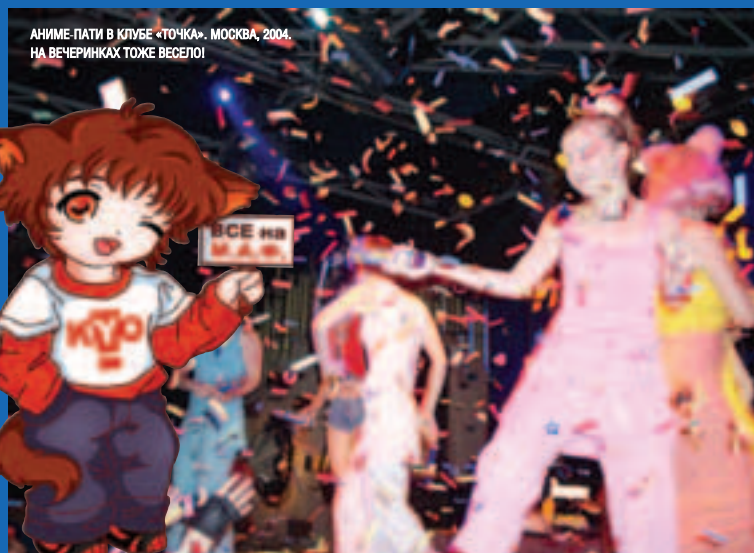
АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете видеозапись выступления безумной толпы косплееров по Naruto с конвента Ohayocore 2005 и косплей-дефиле с Anime Reactor 2004, записанные американскими анимешниками с сайта www.deathcom.net; видеоролик о прошлогоднем воронежском аниме-фестивале, смонтированный Алексеем Лапшиным; музыкальный видеоклип на композицию Asterix группы Orange Range.

За воронежцами потянулись и питерцы. Осенью 2002 года прошел первый фестиваль японской культуры «М.Ани.Фест» – пусть он не произвел фурора, но, по крайней мере, питерцы во весь голос заявили о своем желании делать аниме-фестивали. Следующей осенью организаторы фестиваля отказались от показов аниме и уместили всю программу конвента в один день. И караоке, и косплей, и конкурс фанарта и манги проходили в одном здании, в Военно-Медицинской Академии. Изюминкой первых «М.Ани.Фестов» стали спектакли, которые на профессиональном уровне разыгрывали питерские анимешники, – благодаря насыщенной и впечатляющей программе посещение «М.Ани.Феста» прочно вошло в расписание всех неугомонных анимешников. Узнать о том, что будет происходить в Санкт-Петербурге в этом году, и получить исчерпывающую информацию о «М.Ани.Фесте» можно, как обычно, на сайте фестиваля, <http://manifest-spb.narod.ru/>.

Столица долго, слишком долго оставалась без собственного праздника. Все чаще устраивались так называемые «аниме-пати»: вечеринки, на которых звучит японская музыка, проводятся конкурсы и розыгрыши, творится полукустарный косплей. Поднять серьезный фестиваль было некогда – до тех пор, пока не появился «Аниматрикс». Первая конвенция прошла летом 2003 года: по сути, это была всего лишь продвинутая



АНИМЕ-ПАТИ В КЛУБЕ «ТОЧКА». МОСКВА, 2004. НА ВЕЧЕРИНКАХ ТОЖЕ ВЕСЕЛО!

вечеринка, устроенная в обычном московском клубе. На следующий год оргкомитет решил, что пора фестивалю выходить на серьезный уровень: «Аниматрикс-2004» состоялся в подготовленном помещении, а из программы пропали танцуйки и прочие плебейские развлечения – так из вечеринки мероприя-

тия превратилась в фестиваль. «Аниматрикс-2004» состоялся в подготовленном помещении, а из программы пропали танцуйки и прочие плебейские развлечения – так из вечеринки мероприя-



► MC Entertainment начала выпуск известного фэнтези-сериала «Рубаки» о путешествиях своевольной волшебницы Лины Инверс. В продажу уже поступило три диска, в планах компании – выпуск всех трех сезонов на 12 дисках. Подробнее об этом залихватском сериале мы расскажем в одном из следующих номеров «СИ». Нельзя не отметить, что MC Entertainment начала издание Neon Genesis Evangelion, одного из самых известных и умных меха-аниме. Подробности – в следующем номере.



► Новости Naruto. Прошлогодний полнометражный фильм об оранжевом ниндзя станет первым аниме, изданным на UMD-дисках. Это знаменательное событие произойдет 28 апреля. Напомним, что UMD можно проигрывать в первую очередь на портативной PlayStation Portable.



SUPER ShortNews Turbo Edition

► Авторы FLCL, Dead Leaves, Ghost in the Shell Stand Alone Complex, Jin-Roh и Innocence сообщают работу над новой OVA. На студии Production I.G снимается OvaXOver, гоночное аниме о храбрых пилотах Indycar. Выглядит оно, как и следует из послужного списка создателей, совершенно не от мира сего; премьера состоялась 23 марта на фестивале Indy Japan 300.

► Та же Production I.G зарегистрировала домен www.blood.tv — для чего бы вы думали? На студии будет создан телесериал на основе полнометражного фильма Blood: The Last Vampire. Мицухиса Исикава (продюсер полнометражки) и Мамору Оси расписывают грядущий сериал в красках только в середине мая, пока же — силуэт девочки с двумя короткими мечами и скупое на подробности объявление на сайте.



► Тем временем китайцы решили наконец догнать и перегнать японских аниматоров. Первый Китайский международный фестиваль анимации пройдет в Поднебесной в начале июня. Главные цели и задачи мероприятия: провести конкурс анимационных фильмов; устроить встречи людей, занимающихся мультипликацией; отыскать скрытые таланты и сплотить китайских аниматоров перед лицом всемогущей японской опасности. Кстати говоря, Общество защиты прав создателей программного обеспечения всерьез взялось за китайский рынок, переполненный импортированным из Японии софтом. В апреле в Шанхае открылось региональное представительство общества, которое займется поисками и уничтожением не только незаконного программного обеспечения, но также дешевых CD- и DVD-дисков, ввезенных с японских островов.



«М.АНИ.ФЕСТ», 2004 ГОД. ОЧАРОВАТЕЛЬНЫЕ ВЕДУЩИЕ.

тие переродилось в конвент. Но лишь в начале этого года «Аниматрикс» окончательно стал главным московским аниме-событием: конвент с огромным успехом прошел в огромном зале Центрального дома предпринимателя, а косплей-программа оказалась ничуть не хуже той, что бывает в двух других, старших фестивалях. Спросите любого из нескольких тысяч анимешников, посетивших зал, и он подтвердит: праздник удался. Все об «Аниматриксе» вы можете узнать на сайте конвенции: <http://animatrixcon.narod.ru/>. Не стоит думать, что организаторы фестивалей — всемогущие небожители, без которых ничего бы не вышло. Главная движущая сила таких событий — прежде всего анимешники Воронежа, Питера, Москвы — беспокойные энтузиасты, которых хлебом не корми, дай себя показать да на других посмотреть. Каждый аниме-фестиваль — это потрясающая возможность почувствовать силу фэндома, оказаться среди тысяч единомышленников, просто, наконец, подойти



«АНИМАТРИКС», 2004 ГОД. ОЧАРОВАТЕЛЬНЫЕ КОСПЛЕЕРЫ.

к первому встречному и поговорить о любимых сериалах. Попасть в сказку проще простого. В этом году воронежский фестиваль проходит с 30 апреля по 2 мая. Он зовется «пятым с половиной» — потому что в этом году в городе не будет официальных показов аниме. Но и без них настоящие фанаты найдется чем заняться. Вас ждет, во-первых, феерическое, незабываемое косплей-шоу. Во-вторых, воронежский эксклюзив: ночная программа экспериментальной анимации в кинотеатре «Спартак». В-третьих, новинка, ничего подобного которой мы еще не видели и не скоро увидим: конференция-обсуждение с участием ведущих фигур аниме-фэндома и аниме-прессы. Расписание мероприятий смотрите, как обычно, на сайте фестиваля под адресом <http://www.otaku.ru>. Вы как хотите, а все анимешники «СИ» каждую весну катят в Воронеж, словно там медом намазано. До встречи в городе, который мы любим! ■



ВОРОНЕЖ-2004. НА СЦЕНЕ АРТ-ГРУППА LAMP!



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает диск с аниме «Рубаки». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала выполненное задание. 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 21 мая.

Задание:

Опознайте как можно больше персонажей из дефиле с Anime Reactor 2004 и пришлите их список, указывая имя героя и название аниме/манги, в которой он появлялся. Посмотрим, сможете ли вы тягаться со всезнающей редакцией «Банзая!».

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!

Два тома манги «Ранма 1/2» получает Данияр Кашкеев из Алматы. Фигуристы Микадо и Адзуса в самом деле учатся в школе под названием Колхоз.

Shura no Toki: Age of Chaos Vol 1

■ **Режиссер:** Син Мисава, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★



Ягумо Муцу – воин-бродяга, которого не интересуют ни деньги, ни слава. Он помогает тем, кому захочет, и те не сразу понимают, что на их защиту встал легендарный воин их клана Муцу, способный голыми руками одолеть любого противника. Звучит, спору нет, круто. Но как дело доходит до драки, Shura no Toki выглядит ужасно. Главный герой этого самурайского аниме ходит без катаны и поигрывает мускулами – куда такое годится? Ягумо же, к вящей радости зрителя, конечно от-делает и десять, и двадцать зло-редных самураев, но смотреть этот глубоко посредственный се-

риал нужды нет: здесь вы не най-дете ни ровной анимации, ни яр-ких персонажей, ни качественной прорисовки, ни запоминающейся музыки, ни захватывающего сю-жета, ни даже самурайского па-фоса. Словом, все мимо.



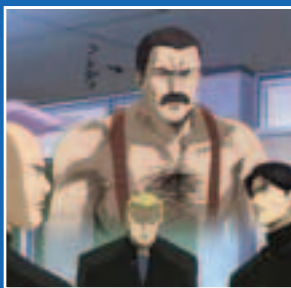
Cromartie High School Vol 1

■ **Режиссер:** Хироаки Сакурай, 2003 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★



Перед опенингом авторы Cromartie High School предупреждают: если вести себя, как герои этого сериала, то непременно попадешь в тюрьму. Они знают, что говорят. Все герои сериала – хулиганы, малолетние от-морозки и юные голники. Главный герой попадает в школу для труд-ных подростков и оказывается там единственным нормальным челове-ком. И вместо того чтобы заводить многотомную слезливую драму, ав-торы сериала запускают уморитель-ную комедию с участием Фредди Меркури, борцов сумо, гориллы и мехозавра. Каждый эпизод длится всего десять минут, и в каждом ав-торы успевают пройтись по десятку

клише аниме про «крутых школьни-ков» – на самом деле они и не кру-тые вовсе, а обычные дети, которые играют во взрослых. Смешно до кол-лик, но только тем, кого не оттолк-нет необычный дизайн персонажей.



Ultramaniac: Magical Girl Vol 1

■ **Режиссер:** Нанако Симадзак, 2003 ■ **Наш рейтинг:** ★★★



Несмотря на странноватое наз-вание, ни маньяков, ни ультра в Ultramaniac нет. Из далекого заснеженного Волшебного коро-левства в Японию прибывает колдунья-неумеха. Колдунью-неумеху зовут Нина, а заснежен-ное Волшебное королевство... Впрочем, не важно. Нина берет простую японскую фамилию Са-кура и отправляется в школу, где знакомится с «обычной де-вочкой» по имени Аю. Вместе они – девочка-волшебница и японская школьница – пускают-ся на поиски пяти магических камней, попутно пытаясь прив-лечь к себе внимание самых не-доступных старшеклассников.

Словом, все как в лучших дев-чачьих аниме: есть и школа, и колдовство, и настоящая де-вичья дружба, и неприступные парни, и очаровательные плать-ица в количествах необычайных. Все, что требует жанр, в Ultramaniac есть, и только ори-гинальности – с гулькин нос.



интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

**круглосуточно
понеделник
до 22.00**

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru



Царство небесное Kingdom of Heaven

5 МАЯ
РОССИЙСКАЯ
КРЕСТОВАЯ
ВЕРСИЯ

■ РЕЖИССЕР: Ридли Скотт

■ ЖАНР: исторический экшн

■ В РОЛЯХ:

Орландо Блум, Ева Грин, Лайам Нисон,
Джереми Айронс

Ридли Скотт бережно принял знамя из рук умирающего гладиатора Максимуса и передал его дальше, Балиану Д'Ибелину – кузнецу, ставшему крестоносцем. Сможет ли Орландо Блум показать нам бойцовские качества достойные бескомпромиссного Рассела Кроу?

Автор:

Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



XII век, Франция. Кузнец Балиан Д'Ибелин (Блум) становится участником очередного крестового похода. Оказавшись в чужих землях, окруженный странной, незнакомой культурой, Балиан сражается под руководством обреченного короля. Война затягивается на долгие годы... Идет время. Балиан влюбляется в принцессу Сибиллу (Грин), получает рыцарский титул – за бесстрашие и героизм. С ростом авторитета Балиана растет и его ответственность перед жителями Иерусалима: ему приходится не только защищать Святой город от несметных вражеских орд, но и пытаться сохранить хрупкий мир внутри самого Иерусалима...

Наверное, скоро ни один фильм не будет обходиться без промоушена, основанного на череде скандалов. Вспомните, что творилось перед выходом на киноэкраны «Страстей Христовых», а теперь... забудьте – «Царство небесное» собирается побить все рекорды по количеству судебных исков, обвинений в разжигании религиозной вражды и прочих смертных грехов! Первым «звоночком» были тревожные вести со съемочной площадки в Марокко. Ридли Скотту, дабы обезопасить себя и свою команду от воинствующих религиозных фанатиков, пришлось обратиться за помощью к правительству страны. После того как к охране съемочной площадки был подключен во-

оруженный отряд марокканской армии, угрозы расправы прекратились. Спустя некоторое время на территории разбитого киношниками лагеря раздались взрывы, а мир облетела новость – Скотта и его команду забросали бомбами террористы. Впрочем, вскоре оказалось, что это были всего-навсего проказы пиротехников. Ближе к окончанию съемок стало известно, что Скотт в лучших традициях Голливуда «подправил» в «Царстве» несколько исторических фактов. Например, в «скоттовском» Иерусалиме неплохо уживаются представители трех религий – иудеи, христиане и мусульмане. Более того, осаждавшие город мусульмане оказались у Скотта чуть ли не святыми, в то время как тамплиеры, призванные защитить Святые Земли, превратились в грубых и неотесанных варваров. Современные же историки, в том числе и арабские, утверждают, что все было с точностью до наоборот. Что это, политкорректность в угоду нормальной логике и научным фактам? Наконец, в середине марта с обвинением в плагиате выступил некий Стивен Эмброуз, заявивший, что «Царство» является... несанкционированной экранизацией его книги «Warriors of God», первые сто страниц которой Ридли Скотт вместе со сценаристами внаглую «позаимствовали» для собственных нужд. В принципе, уже неважно, что из скандальных хроник является прав-

дой, а что вымыслом: похоже, в современном (голливудском) кинематографе формируется новый вид «искусства», основанный не на таланте и духе творчества, а на маркетинговой «возне» и промоушен-скандалах. По-видимому, скоро вопрос «так и о чем там фильм?» станет попросту неуместно-нелепым. ■



КИНОФАКТЫ

Гормоны подкачали

Если не хотите попасть в ситуацию, подобную той, в которой оказался Орландо Блум, срочно растите волосы на груди. Внешний вид актера настолько не соответствовал имиджу грязных, грозных и... волосатых рыцарей XII века, что гримеры решили использовать последнюю возможность – приклеить Блуму на грудь специальную накладную шевелюру. Фильм был спасен.

Обойдемся без крестов

Рабочим названием фильма было «Крестовые походы» (The Crusades). Окончательная же версия – «Царство небесное» (Kingdom of Heaven) – была утверждена в конце 2003 года.

Как Ридли Рассела кинул

Первоначальным претендентом на роль Балиана Д'Ибелина был Рассел Кроу, кроме прочих заслуг еще и один из закадычных друзей Ридли Скотта. Именно этот факт явился источником слухов, о якобы готовящемся сиквеле «Гладиатора». Орландо Блум же был утвержден на роль в мае 2003 года.

Из «Мечтателей» – в «Царство»

Роль Сибиллы в фильме исполняет Ева Грин. Первой ролью красотки-француженки была Изабель, персонаж из фильма Бертолуччи «Мечтатели». Затем она снялась в «Арсене Люпен». Работа в «Царстве» – это третья кинороль Грин.



Звонок 2 The Ring Two

7
АПРЕЛЯ
РОССИЙСКАЯ
ПРЕМЬЕРА

РЕЖИССЕР: Хидео Наката
ЖАНР: хоррор/триллер
В РОЛЯХ: Наоми Уоттс, Дэвид Дорфман

Фильм интересен прежде всего тем, что Хидео Наката помещает голливудских актеров в атмосферу азиатского хоррора.

Рейчел Келлер (Уоттс) вместе с сыном Эйданом (Дорфман) переезжают из Сиэтла в небольшой городок. Устроившись репортером в газету, Рейчел сталкивается с необъяснимыми событиями. Все начинается со страшной смерти местного подростка. Изучив подробно происшедшее, Рейчел приходит к выводу, что в деле снова замешана таинственная видеокассета. Проникнув в дом, где произошло убийство, она находит зловещий артефакт и уничтожает его. Вскоре у Эйдана вновь начинаются видения, а затем он попадает в больницу – в бессознательном состоянии, с многочисленными синяками и критически низкой температурой... Не хочется выставлять себя старым ворчуном, но придется. И

Наката, который Хидео, тому виной. Стоило ли затевать римейк своей же собственной работы, сделанной пятью годами раньше, если уже все было сказано? Собственно, «Звонок 2» не превратился в дословный пересказ японского оригинала – Наката попытался развить тему как смог, но увы... Уровень «пугачести» увеличить отнюдь не удалось (речь идет о первом «Звонке», принадлежащем Гору Вербински), однако фильм приобрел бесполезный балласт в виде ненужных длиннот и логически необъяснимых вещей. О чем я? Да об оленях! Сможете объяснить, зачем Наката обошелся так с рогаатыми, – пишите мне на мэйл. ■



КИНОФАКТЫ

То ли привиделось, то ли...
Участники проекта утверждают, что съемочный процесс постоянно прерывался всякого рода паранормальными явлениями. Так, на седьмой день работы над фильмом из-за прорванной водопроводной трубы полностью затопленным оказался центральный офис. Хидео Наката, не долго думая, вызвал из Японии специалиста по церемонии очищения, но даже пассы священника-синтоиста результата не дали. Чуть позже огромный рой пчел атаковал грузовик с реквизитом. Агрессивные насекомые исчезли так же внезапно, как и появились. Затем в том же офисе, который был ранее затоплен, «какие-то неведомые силы» перевернули 20-литровую бутылку с водой. Наконец, один из костюмеров едва не столкнулся с неизвестно откуда взявшимся оленем, разгуливающим по территории студии. Прямо настоящие чудеса!



Лысый нянька: Спецзадание The Pacifier

14
АПРЕЛЯ
РОССИЙСКАЯ
ПРЕМЬЕРА

РЕЖИССЕР: Адам Шенкман
ЖАНР: комедия/экшн
В РОЛЯХ: Вин Дизель, Макс Тириот, Морган Йорк, Бриттани Сноу

До заката карьеры Дизелю, вроде бы как, еще далеко. Но парень своими необдуманными действиями может приблизить этот момент.

Очередная спецоперация, проведение которой руководит лейтенант Шейн Вульф (Дизель), оказывается неудачной. Ученый, вызванный отрядом морских котиков из рук террористов, погибает, а сам Вульф оказывается раненым. Вышедшего из госпиталя лейтенанта ожидает новое задание: теперь цель миссии – охрана детей погибшего ученого. В то время как вдова отправляется в Швейцарию, чтобы забрать из депозитного сейфа ключ к изобретению мужа, Вульф остается наедине с пятью детьми и ручным селезнем в придачу... Не буду вас обманывать – в «Лысом няньке» действительно есть над чем посмеяться. Вот только все шуточки в

основном имеют длинную «бороду», выросшую за время обкатки в других комедиях, а те гэгги, которые выглядят не совсем изношенными, на поверку оказываются плоскими и малоинтересными. Шенкману удалось избежать туалетного юмора... Хотя нет, практически удалось – без сцены с выгребной ямой и вездесущих подгузников разве можно обойтись? Основная же проблема фильма в том, что режиссер, в отличие от главного героя, неадекватно понял свою задачу: «семейная комедия» – это устоявшийся жанр, а постоянные метания Шенкмана от шуток а-ля «Американский пирог» к юмору «Детей-шпионов» превратили «Няньку» в сумбурный фильм непонятного назначения. ■



КИНОФАКТЫ

Бэбинатор: Война с детьми?
Над чем вволю поиздевались локализаторы-переводчики, так это над названием фильма. Буквальный перевод оригинального названия The Pacifier представляет собой игру слов «соска-пустышка» и «мироворотец». Отечественные прокатчики выбрали «тщательно разжеванное» название «Лысый нянька: Спецзадание». А вот немцы занялись словотворчеством и придумали «Бэбинатора» (Babyator). Кстати, оригинальный теглайн фильма (девиз, который пишется на постерах) тоже представляет собой удачный каламбур – Prepare for bottle!

Дизельный медвежонок
Над чем я не поиздевался в рецензии, так это над актерским мастерством Дизеля. Возможно, лучшей характеристикой лицедейства главного экшн-актера современности будет цитата из «Чикаго Трибьюн»: «Дизель так лезет из кожи вон, чтобы показать, каким милым и славным он может быть на экране, что временами напоминает лысого плюшевого медвежонка, сидящего на стероидах».



В моей авторской колонке этого номера речь идет об играх по мотивам литературных произведений. Интересно, что «Путь Эскалибура» – пожалуй, идеальный роман для создания интерактивных развлечений по его мотивам. Писатель последовательно ставит перед небольшим (менее тысячи), но хорошо сбалансированным отрядом английских воинов задачи на грани возможного. Кто кроме геймера смог бы побеждать раз за разом шестикратно превосходящие силы противника?



Дэвид Вебер

«Путь Эскалибура»

■ ЖАНР:

■ ДАТА ВЫХОДА:

фантастика/фэнтези

февраль 2005 года

В романах Дэвида Вебера не принято искать предмет для серьезного обсуждения. Будь то космоопера или фэнтези, все равно мы получаем весьма интересный, но всего лишь боевик с нескудным описанием придуманного писателем мира, яркими героями и динамичным сюжетом. В «Пути Эскалибура» есть все вышеперечисленное, однако шаблонность происходящего обескураживает. Известно, что Дэвид Вебер считает военную фантастику своей специализацией. Хотя никакого специального образования он не имеет, история боевых действий – его хобби в течение уже более чем 30 лет, и он считает, что достаточно хорошо владеет темой. В своем сериале о Виктории Харрингтон ему удалось создать неплохую модель космических батальонов с четко расписанными функциями различных типов кораблей и удачным балансом (если выражаться в игровых терминах). В «Пути Эскалибура» нашлось место и космическим баталиям, однако основу книги занимает пара сражений в средневековом стиле – с рыцарями, лучниками

и тяжелой пехотой. Дело в том, что в космос попадает отряд англичан, отправившихся драться с французами в эпоху Столетней войны. Похитившие их инопланетяне последовательно посылают «своих» людей на схватки с обитателями других миров, находящихся примерно на том же уровне развития, что и земляне. Причина проста – законы не позволяют высокоразвитым существам использовать арсенал «оружия будущего», а иметь средства воздействия на дикие племена хочется. Проблема «Пути Эскалибура» в его излишней затянутости. Фактически весь сюжет можно передать в двух-трех фразах, а для нормального его изложения хватило бы длинного рассказа или небольшой повести. Особенно убивает предсказуемость. Плохие и хорошие персонажи написаны в черно-белых тонах, и это не есть продукт особенного чувства юмора автора – он вполне серьезен. Так что если тема романа вам по душе, рекомендую обратить внимание на «Крестоносцев космоса» Пола Андерсона – они куда веселее. ■

Дэн Симмонс

«Песнь Кали»

■ ЖАНР:

■ ДАТА ВЫХОДА:

мистика

февраль 2005 года

Дэн Симмонс – один из крупнейших писателей современности, и это не преувеличение. Его эпопея «Гиперион» не менее важна для фантастики, чем «Властелин Колец» – для фэнтези. Возможно, поклонникам боевиков книги Симмонса покажутся скучными и затянутыми, но это свидетельствует, скорее, о том, что они предъявляют к читателям повышенные требования. Необходим хотя бы минимальный уровень эрудиции, чтобы опознавать цитаты и правильно понимать ссылки на исторические события или же персонажей. «Песнь Кали», конечно, не будет надоедать вам стихами Китса, однако имеет представление о том, что происходило в Индии после Второй мировой все же желательно. «Песнь Кали» относится к жанру мистики. Но, если совсем честно, то это мэйнстрим, обычное литературное произведение с небольшими фантастическими допущениями. Индия – и так слишком необычная, сложная страна, чтобы было необходимо оживлять ее додуманными деталями. Симмонс создал вещь тяжелую,

мрачную – настоящий гимн опустошенности, безысходности и смерти. Герои во многом развлечения ради заглядывают из благополучной Америки в страну, одной ногой стоящую в нищем прошлом, а другой – в мрачном, чуть ли не постапокалиптическом будущем. И призраки этого самого прошлого не оставляют людей в покое. Современная мафия, будучи помноженной на традиции поклонников кровожадной богини Кали, оказывается тем самым злом, с которым не справится никакое добро, – от него можно лишь убежать, спрятаться, стараясь забыть, стараясь не обращать внимание на то, как вокруг наступает век Кали. Этот роман напоминает нам, что искать чудеса и неискоренное зло можно не только в далеком прошлом или призрачных фантастических мирах, но в самом что ни на есть реальном настоящем. И кто знает, быть может, за тысячами километров от нас полусгнившие зомби действительно корпят над очередным гимном смерти, подобным тому, что сотворил Симмонс. Или его персонаж, если угодно. ■





Святослав Логинов
«Дорогой широкой»

■ ЖАНР: юмористическая фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА: апрель 2005 года

Новая жизнь моториста асфальтового катка Юрия Неумалихина началась в одно прекрасное утро, после употребления внутрь четырехжды заряженной различной экстрактсенсами чекушки водки. Антиалкогольный заряд, полученный Юрием, был столь силен, что привел его к неожиданному решению – совершить воспетое классиком путешествие из Петербурга в Москву. На собственном катке. Позади него лежал город над вольной Невой, а впереди ожидали встречи с такими незаурядными личностями, как милиционер Синюхов и обитатели деревни Бредберевка, посвятившие себя изготовлению из одуванчиков... нет, не вина, но – более привычного в нашей действительности продукта – самогона! Словом, впереди лежала Россия третьего тысячелетия от Рождества Христова...

Петербургский писатель Святослав Владимирович Логинов не нуждается в подробном представлении. Каждая его новая книга – будь то роман или сборник коротких рассказов, становится событием в отечественной фантастике. «Многорукий бог Далайна» принес своему автору три престижных литературных награды – «Интерпресскон», «Фанкон» и «Беляевскую премию», а «Свет в окошке» был отмечен премиями «Российская фантастика», «Странник» и «Роскон». «Дорогой широкой» – новый роман замечательного мастера отечественной фантастики, написанный после долгого перерыва. Оригинальная и ироничная авторская версия «Путешествия из Петербурга в Москву», которой обеспечены успех и признание не меньшие, чем «Многорукому богу». ■



Гай Юлий Орловский
«Ричард Длинные Руки –

ВИКОНТ»
■ ЖАНР: фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА: апрель 2005 года

Истинно благородные рыцари идут в крестовые походы, остальные предпочитают блистать на турнирах. Слава турнирного бойца всегда сияла ярче, чем подвиги защитников Отечества. На турнирах можно обрести имя, богатство, невест из высших сфер, получить место ближе к трону. Однако сэру Ричарду позарез нужна победа именно в большом Каталаунском турнире. Не ради ценного приза.

Одна из самых загадочных фигур российской фантастической литературы – популярный современный писатель-фантаст Гай Юлий Орловский. С момента выхода первой книги – «Ричард Длинные Руки» – обсуждается тема реального авторства. Всем понятно, что это псевдоним, только чей? Кого только не выдвигали в авторы: Бушков, Никитин, Олди, Панов, Головачев и т.д. – можно еще очень долго перечислять все версии. Тем не менее, кем бы ни был автор – это увлекательные книги, написанные по всем законам жанра фэнтези. Сюжет, несомненно, интересен: наш современник из Москвы попадает в Средневековье, где на каждом шагу встречаются странствующие рыцари, драконы, принцессы, колдуны, маги, таинственные замки, где подвалы хранят тайны и сокровища. Выживет ли наш герой, особенно если учесть, что окажется в этом мире не графом, князем или королем, а обычным простолудином, как проявит себя в экстремальных ситуациях и сможет ли вернуться обратно? «Ричард Длинные руки – виконт» – новый роман непредсказуемого автора и новая иерархическая ступенька для героя. ■



Энн Маккеффри
«Драконий родич»

■ ЖАНР: фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА: апрель 2005 года

Мало кто любит стражей порога, уродливых и избегающих света. Мало кто знает, на что они способны, кроме как охотиться на пещерных змей в кладовых и дальних коридорах. И мало кто помнит, что странные и вроде бы бесполезные создания – дальние родственники прекрасным драконам, гордо реющим в небесах Перна. Но для горячков, вся жизнь которых проходит под угрозой обвалов и подземных взрывов, эти ночные жители – стражи порога – незаменимы, а помощь их – бесценна. И лучше многих осознает это мальчик Киндан, в самом начале своей жизни столкнувшийся со страшным испытанием...

Сколько времени уходит у писателя на то, чтобы придумать мир? Задача – совсем не из простых, ведь, прежде всего этот мир должен быть таким, чтобы читателю хотелось туда вернуться. Поэтому рейтинг популярности книги – это число людей, поверивших писателю. Мир планеты Перн – один из самых ярких и необычных. Это люди, летающие на прирученных драконах, это таинственные Нити, спускающиеся с небес и несущие с собой смерть. Планета Перн была создана фантазией Энн Маккеффри почти сорок лет назад, однако мир этот обитает и по сей день. По мотивам романов автора в 2001 году была выпущена ролевая игра Dragonriders: Chronicles of Pern на платформах PC и Dreamcast. Книга «Драконий родич», написанная в соавторстве с сыном – Тоддом Маккеффри, – представлена впервые на русском языке. ■



Дженни Вурц
«Храм Теней»

■ ЖАНР: фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА: апрель 2005 года

Сын Повелителя огня Джарик с огромным трудом добывается до острова загадочных вазер, чтобы пройти Круг Огня и, обретя власть над стихией, спасти человечество от кровожадных демонов. Он не подозревает, что вазер на самом деле всего лишь искусственный разум, бортовой компьютер потерпевшего в давние времена крушение звездолета, на котором земляне доставили на планету существ из другого мира, тех самых, кого люди называют демонами. Новый Повелитель огня и его друзья вступают в схватку с силами зла, засевавшими в Храме Теней, и от итога этой последней битвы зависит судьба планеты.

Дженни Вурц по праву считается одной из самых умелых рассказчиц в современной американской фантастике. Ее романы знают и любят по обе стороны Атлантики. Она умеет сочетать две трудно совместимые линии – фантастику научную и традиционную фэнтези. Цикл «Книги Огня» признан одним из лучших фэнтезийно-фантастических сериалов писательницы. «Талантливый создатель чудес» – так назвал писательницу Раймонд Фэйст. Именно после цикла «Империальная трилогия», написанного в соавторстве с Фэйстом, о Дженни Вурц узнали в России. А во всем мире Дженни Вурц известна еще и как иллюстратор книг жанра фэнтези, также как ее муж – известный художник Дон Мэйтц. Книга «Храм теней» – заключительная часть трилогии. Первые две книги – «Страж штормов» и «Хранитель ключей» вышли в 2004 г. ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает А. Большаков, тайный воздухоплаватель Катеньки Копыткиной.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно просить нас выслать вам бесплатный компьютер или такую-то игру. Извините, но мы не занимаемся благотворительностью. Лучше напишите о том, какими по-вашему должны быть Heroes of Might & Magic 5.

ПИСЬМО НОМЕРА



БОЛЬШАКОВ А.В.
ЛЕНИНГРАДСКАЯ ОБЛ., СТ. РЯБОВО

Уважаемая, нет – дорогая, разлюбленная моя Катенька Копыткина. Пишу я вам в страшном отчаянии. Поймите мои чувства: я вас люблю! Мое сердце разрывается на части, а рассудок мутнеет, как

банка с солеными огурцами, от одного вашего имени, разлюбленная моя Катенька.

Злые языки говорят, что вас нет, что вы – гнусная выходка некоего А. Глаголева, но я знаю, что этот А. Глаголев притворяется А.Купером, а вы есть, вы должны быть, иначе я погибну, не познав

счастья взаимной любви. Дорогая Катенька, я тысячи раз перечитывал ваши статьи при свечке (свет у нас в деревне отключили на месяц). Я волновался, переживал, мечтал, вздыхал, жил одними вами. Катюша, родная, без вас мне жизнь не мила.

Пусть вы еще не достигли совершеннолетия, но я дождусь, я такой! Я даже согласен предать свою Милую Родину и переехать к вам, на вашу жилплощадь, после нашей свадьбы. Уверю вас, нежная моя Катя, что там мы будем получать огромное удовольствие от взаимного сожительства. Немного о себе: женат (но это не имеет значения, я ее брошу), умен, молод, страшно красив. Достаточно блондинист (частями). Фигура почти спортивная и волосы еще есть. Ужасно скромнен и неприхотлив. И еще: повзрослев, вы это оцените, – в постели я просто тигрище.

Пока еще есть время до твоего (думаю, пора уже на «ты») восемнадцатилетия. И я ни в коем случае тебя не неволю, но, когда придет вре-

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

О СЕРГЕЕ

Привет, «Страна», привет из Питера! Только что прочитал письмо в «Обратной связи» Сергея из Сыктывкара про то, как он из ваших журналов наклейки тырил. А ведь такие продавцы есть и в Питере, и, наверное, по всей России. И это плохо. Первый раз меня лишили плаката в далеком 2001 году. В 2003 году история повторилась. А весной 2004 года я остался еще и без наклеек! Тогда мне пришлось купить несколько номеров с CD, так как с DVD уже кончились. Поначалу я думал, что плакат и наклейка прилагаются только к номеру с



DVD, но потом увидел содержание картинку, которая опровергала мое предположение. Я даже не заметил скотча, которым искусно была склеена упаковка журнала. После этого я смекнул, что к чему, и пошел к продавцу. В ответ на мои претензии он послал меня куда подальше. Я сдержался, но теперь беру журнал только у проверенного продавца. Хотя в прошлом номере я не обнаружил плаката с полуголыми тетками, но это, по-моему, уже ваш недочет. Все равно я не собирался его вешать, так что закрыл на это глаза.

Так вот, Сергей, ты полный урод. А также невоспитанный козел и так далее и тому подоб-

ное. Ты не уважаешь других людей. Ведь купить вскрытый журнал – это то же самое, что, например, купить распакованные презервативы. И мне плевать, что ты геймер с таким-то там стажем. Я для себя выводы давно сделал. Я не буду на улице распаковывать журнал и проверять, все ли там на месте. Я приду домой и если чего-то не обнаружу, приду обратно и дам продавцу в табло. Так что давайте срочно измените такое отношение к читателям, товарищи продавцы! Долой уродов из магазинов! Даешь упаковку из пуленепробиваемого стекла с амбарным замком!

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Выходили ли игры MGS на PC?

Выходили. На PC была выпущена первая часть Metal Gear Solid и «специальное издание» второй части игры, Metal Gear Solid 2: Substance. Третья часть если даже и появится на PC, то точно не в ближайшее время.

? Есть ли вероятность, что MGS1 будет переиздан на PSP?

Вероятность есть всегда. Другое дело, насколько высока эта вероятность. Самое разумное для Sony – выпустить коллекционное переиздание трилогии Metal Gear Solid для PSP одновременно с выходом следующего Metal Gear. А это будет ой как нескоро.

? Можно ли выходить в Интернет с PSP?

Ни с японской, ни с американской версии консоли нельзя выходить в Интернет. Однако в Корее Sony заручилась поддержкой крупного провайдера – и все PSP с самого первого дня продаж будут способны работать с Сетью. Значит, теоретически, ничто не мешает Sony запустить подобный сервис в любой другой стране.

Обратите внимание: мы меняем электронный адрес «Обратной связи». Отныне специально обученная команда почтовиков-затейников ждет ваши письма по новому адресу «Страны Игр»: strana@gameland.ru. Старый адрес, magazine@gameland.ru, проработает еще несколько месяцев и будет закрыт навечно. Не забывайте ставить в поле subj (тема) пометку «Обратная связь». Пишите письма!

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

мя, знай – счастье бродит где-то рядом, и надо лишь протянуть руку, чтобы выудить меня. Короче, собирайся там с мыслями, прикидывай и решай, как знаешь. А я все это время буду любить тебя, потому что любовь не пропешь!!! Целую и жду, жду и целую. Твой котик.

Хахахаха! Браво! Ваше письмо пришло к нам как раз под первое апреля и знатно нас повеселило. Мы уже раскрыли тайну личности самого загадочного автора «Страны Игр» – да, под псевдонимом Кати Копыткиной действительно писал некто Алекс Глаголев, самой же Катеньки, увы, никогда не существовало. От всей души надеемся, что вы не всерьез выпытали страсть к Глаголеву, а решили приколоться и повеселить дорожную редакцию. Вышло бесподобно.

PS: Поздравьте меня с днем рождения мысленно, мне будет приятно.

ПАВЕЛ ОСИПОВ,
г. Санкт-Петербург

ЗОНТ // Что за вопрос, Павел? Поздравляем! А про наших замечательных продавцов вы и сами все знаете лучше нашего. Не дело это – чужие наклейки воровать.

О ЛЮБИМОЙ ИГРЕ

Здравствуй, «Страна»! Эти слова я видел сотни раз, но после

них следовало что угодно, только не размышления на тему «любимая игра». С целью закрыть данный пробел я и пишу эти строки.

Почти каждый из нас когда-либо играл в игру, которая оставила после себя сильное впечатление, в ту игру, которую мы до сих пор помним и любим. Как правило, игра эта была пройдена в детстве или в юношестве. Проходит время, мы взрослеем, учимся мыслить объективно, и вместе с этим понимаем, что любимая игра не так уж и хороша. Оглянувшись, мы замечаем, что вокруг масса более привлекательных игр. Мы понимаем, что они лучше, но... здесь-то и кроется истина. Конечно, есть люди, для которых любимая игра – та, которая лучше, но ведь самой любимой может быть лишь одна игра. Лично я поиграл в свою любимую игру 4 года назад. С тех пор много воды утекло, но мое мнение не изменилось. Поверьте: я хочу найти новый предмет обожания, но все тщетно. Кто-то скажет, что любимая игра может меняться с выходом новых частей родного сериала; знаете, он будет в чем-то прав. Но не совсем. Во-первых, чтобы понять: «а действительно ли это и есть моя самая любимая игра?», нужно время. А во-вторых, вы путаете лучшее с любимым. Как правило, именно та игра, которая заставила вас полюбить какой-либо сериал, и становится «самой-самой». Давайте рассмотрим ярчайший пример – Final Fantasy. Я не могу отвечать за первые части, а вот про последние обязательно расскажу. Поверьте, для большинства из тех, кто в пер-

вую очередь прошел FF6, седьмая, восьмая и девятая части любимыми не стали. Вот я, например, начал с восьмой. Сейчас я прекрасно понимаю, что сюжет хромает, что боевая система недоработана. Но другой такой игры просто нет. Помните бесконечные перебранки в OPM на тему: «Что лучше – FF или RE (MGS)?». Тогда это было главной темой «Писем». И именно тогда эта рубрика нравилась всем. Но давайте рассмотрим этот вопрос поближе. Ведь все споры были пустыми. Извините, но это все то же противостояние лучших игр с любимыми или, что чаще, любимых одними и любимым другими. Представьте себе ситуацию: кто-то скажет, что RE4 лучше FF12. Лет 5 назад на страницах журнала разгорелся бы спор, в ходе которого то с одной, то с другой стороны сыпались бы детские упреки в адрес оппонентов. Чтобы этого не произошло сейчас, я и пишу данный текст. Но пора вернуться к теме и упомянуть такой важный фактор, как возраст. Ведь как бы того не хотелось, с каждым годом мы играем все в меньшее количество игр. И причина здесь не только в нехватке времени. Сначала я играл во все, что мог. Потом только в лучшее (в основном по моему мнению). Сейчас же, глядя в раздел «Релизы», я едва нахожу две-три игры, в которые действительно хочется поиграть. Что будет дальше? Честно говоря, даже страшно подумать. Нет, хороших игр меньше не становится. И вчера, и сегодня, и завтра любой человек может найти такую игру, которую впоследствии назовет любимой. Но вре-

? Можно ли купить в России игры в формате NTSC?

Можно. Как правило, в обычных магазинах продаются только европейские версии игр, но многие интернет-магазины торгуют и европейскими, и американскими версиями. Например, <http://www.gamepost.ru>. Ну а если вам нужна какая-то редкая игра, существуют службы доставки из интернет-магазинов США и Европы, например, pregrad.net.

? Работает ли американский интернет-адаптер для PS2 с европейской версией приставки?

Дело в том, что любой сетевой адаптер для PS2 комплектуется диском с софтом для его корректной работы. Разумеется, в нашем случае этот диск будет в формате NTSC, то есть он не заработает на европейской версии консоли. Так что локальную сеть из приставок вы, может быть, и создадите, а вот в Интернет выйти точно не получится.

? Когда же наконец состоится европейский запуск PSP?

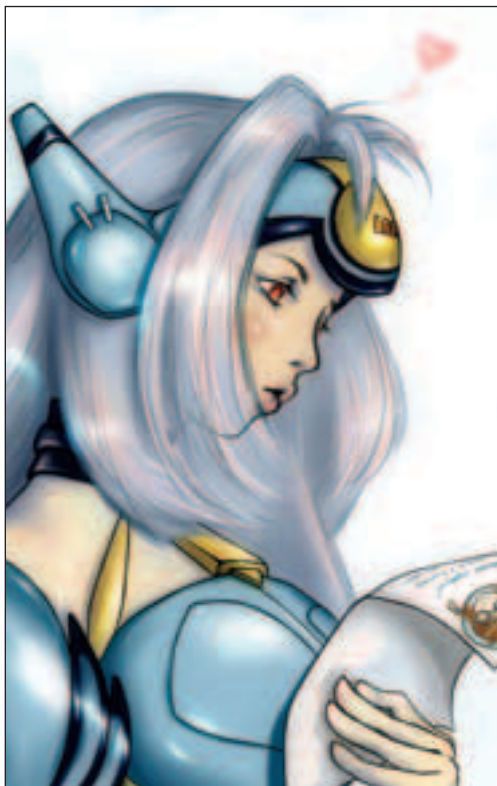
Ох, не скоро. Ждать PSP в Европе раньше августа – бессмысленно. Зато сейчас можно приобрести американскую версию консоли. В России она обойдется вам примерно в \$400, в то время как в США PSP стоит \$250. Повторяется ситуация с MGS3: европейская версия выходит позже всех, но именно она будет самой лучшей.



**ЧИТАЙ
МУЗЫКУ!**

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



мя такое проходит незаметно. Конечно, и спустя 10 лет вы можете поиграть в «Любимую игру N+5», но доставит ли она вам такое же удовольствие, как та самая игра? Думаю, что нет. Ведь мы не способны войти в одну и ту же реку дважды. Именно это меня и пугает. Оставят ли FFX и FFXII после себя впечатления, схожие с теми, что остались после прохождения FFVIII? Возможно, после прочтения моих мыслей, вы скажете, что я неправ. Я же, заканчивая письмо, признаюсь, что свято верю в обратное. Игры тоже взрослеют, меняются и становятся лучше. А что нам еще надо? Разве что свет в оконце... Вот я и написал вам свое мнение на данную тему. Возможно, все мои слова окажутся для вас пустыми, может быть вы не согласны с моими высказываниями, но я все же хочу услышать ваше мнение

по этому поводу. Также напишите о своих любимых играх.

ДМИТРИЙ СЕМЕНОВ,
г. Клин

ЗОНТ // Действительно, отделить любимую игру от лучшей бывает непросто, и в совершенстве этим мистическим искусством владеют только игровые журналисты. Для нас это, можно сказать, профессиональная обязанность – любимые игры у каждого свои, но мы должны уметь оценить игру с нейтральной позиции. Вы же совершенно точно подметили, почему люди со временем охладевают к играм: сначала вы видите одну игру, узнаете ее от и до, влюбляетесь, а потом начинаете улавливать закономерности, понимаете, чем пленяют нас игры – и понимаете, что все новое – хорошо забытое старое.
ВРЕН // Проблема, возможно, заключается в том, что оригинальных игр, которые могут стать родоначальниками новых сериалов, появляется все меньше и меньше. А именно они чаще всего и становятся любимыми. С другой стороны, я лично вообще слабо понимаю, что такое «любимая книга» или «любимый фильм». Можно перечитать или пересмотреть их сто раз, поставить томик или диск на полку и, собственно, все. Невозможно всю жизнь играть во что-то одно. Мир вокруг меняется, и лучше всего меняться вместе с ним. Можно еще вспомнить, как пять-шесть лет назад хардкорные геймеры презрительно относились к полностью трехмерным играм, считая их все (поголовно!) глупыми и некрасивыми. Сейчас же лишь единицы придерживаются такой точки зрения.

О ВОПРОСАХ

Меня зовут Александр, я из Иркутска. Только что прочитал ваш номер пятый. Понравилось. Понравилась Gran Turismo 4, осталось обзор Devil May Cry 3 посмотреть. Я вообще не покупаю ваши журналы, бери у друга почитать, да DVD с этих же журналов люблю покрутить. Иногда интересное можно найти, что в журнале, что на диске. А цель моего письма – пара вопросов о компьютерных. Почитал ваши обзоры игр, подумал, вдруг вы мне чем подскажите. Первый у меня вопрос странный: что такое rendering?

Еще почему хочу PS2 брать – потому что комп старый, а чего кривить душой – по большей части на нем играем, а приставка все-таки дешевле стоит. Тем более, где ж еще DMC 3 глянешь. И, наверное, такой самый важный вопрос – а что насчет графики? У игр, выпущенных на PlayStation 2 и на PC одновременно графика лучше на PC или в большинстве случаев одинаковая? В этом ведь преимущество консоли – она ведь все-таки для игр предназначена именно, и там высокая скорость передачи данных, хотя начинка по PC параметрам хилая. Вот решил у вас проконсультироваться.

Кстати, считаю что Sony Playstation 2 стоит брать только хотя бы из-за таких вещей: Devil May Cry (все), Soul Calibur II и хитовой Gran Turismo 4. Вот, что называется, японское качество. Вопрос еще один – почему на большинстве ваших скриншотов любых обзоров игр графика прямо страшная, не очень короче, хотя эти игры я видел на оригинальных системах, для которых выпущены – и там лучше графика! Спасибо!

АЛЕКСАНДР АНИСИМОВ
slimice@mail.ru

ЗОНТ // Поехали по пунктам:

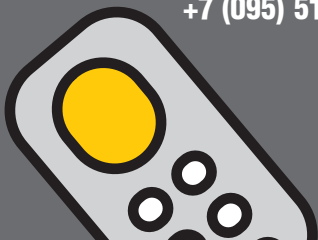
- 1) rendering (по-русски так и будет: рендеринг) – это процесс создания трехмерного изображения на экране монитора из единичек и нулей, хранящихся в памяти компьютера.
- 2) В большинстве случаев графика в PC-версиях игр, вышедших на PS2 и PC одновременно, лучше, чем графика на PS2. Разумеется, если запускать эти игры на мощных компьютерах с настройками, выставленными по максимуму.
- 3) А со скриншотами отдельная история: телевизор сглаживает изображение и подправляет цветность картинки, поэтому то, что отлично выглядит на экране телевизора, далеко не всегда так прекрасно смотрится на странице журнала. Но мы же не можем дорисовывать скриншоты за разработчиков – вот и печатаем, что удастся выжать из консоли. А про PC-игры вы зря, скриншоты из PC-игр у нас отличные. Посмотрите хотя бы обзор Brothers in Arms в этом номере. ■

SMS

ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (095) 514-7321



Что за Final Fantasy VII: Before Crisis?

Ролевая игра для мобильных телефонов. Подробнее об играх по мотивам Final Fantasy VII можно узнать в этом номере, в превью Dirge of Cerberus.

Чем сейчас занимается компания, создавшая Killer Instinct?

Rare нынче под крылом Microsoft доделывает две игры для Xbox: Conker: Live & Reloaded и Kameo: Elements of Power. Про файтинги мы не слышали.

Когда вы напишете про Sacred: Underground?

Дополнение к Sacred называется Sacred Underworld, а не Sacred: Underground. Мы опубликуем рецензию игры, как только она появится в продаже, а случится это в конце апреля – начале мая.

Можно ли подключить PS2 к TV-тюнеру и играть прямо на мониторе?

Да, можно. Никаких хитростей там нет. Берете и подключаете. Вот только качество изображения будет значительно хуже.

На каких машинах ездит «дорогая редакция»?

Ворон катается на велике, Зонт на роликах, остальные ездят на метро. Даже самая дорогая редакция предпочитает метро, потому что на машине до центра Москвы еще добраться надо, а от метро до редакции – два шага.

Уж не отменили ли Painkiller и Half-Life 2 для Xbox?

Дело темное. Формально – нет, не отменили. Но разработчики не спешат отчитываться о ходе работ и,

по всей видимости, ни одной из этих игр мы до осени не увидим.

Есть ли на Final Fantasy 8 и Metal Gear Solid 2: Substance редакторы уровней и вообще какие-нибудь программы?

Редакторов уровней – нет. Что касается «каких-нибудь программ», то на MGS2: Substance существует патч, добавляющий поддержку видеокарт от ATI. Что же до фанатских дополнений, то мы о таких не слышали, и вероятность того, что они существуют, не очень высока.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

В этом номере мы публикуем огромный, подробнейший и интереснейший материал об игре по мотивам «Ведьмака» Анджее Сапковского. Какие еще достойные книги и фильмы не удостоились внимания разработчиков игр? Мы спрашиваем читателей «СИ».

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

Игры по каким еще книгам вы хотели бы увидеть? Какие достойные фильмы остались без интересных игр? Наконец, как вы себе представляете эти игры?



Автор:
Froil

Ну конечно же это «Блейд», как же так: по этому великолепному фильму никто до сих пор не соизволил сделать игру? Очень странно, игра эта должна быть в жанре action, не помешало бы огромное количество крови, ну а сюжет, конечно же, должен переплетаться с событийной канвой фильма. А если вспомнить про книги, то моя любимая – «Северное сияние» Филиппа Пуллмана.



Автор:
Kazumi

Фильмы – не золотая жила для игроделов. Сюжет фильма даже не всегда лучше, чем сюжет игры. Сравните последние голливудские блокбастеры и серию MGS, например. Почему, интересно, Голливуд так ополсел, а Хидео Кодзима, не

имея контакта с ним, создал такой сюжет, что позавидует любой профессионал? Уж скорее думать, не какую игру создать из кинофильма, а какой кинофильм сделать по игре.



Автор:
Bormotograf

Книги, фильмы, игры... Зачем смешивать? Все хорошо в меру, редчайший случай совмещения – исключение, которое только подтверждает правило. Фильм в таких случаях можно рассматривать лишь как рекламу книги. А уж если привести схему «книга-фильм-игра», то получается пересказ пересказа, то есть полная лабуда!



Автор:
Tsukasa

По книге, говорите... Пожалуй, я бы сыграл в «Преступление и наказание». Эту игру я представляю как симулятор

маньяка с параллельным изучением анатомии.



Автор:
Mike Ro

Мои любимые фантасты – Андрэ Нортон и Гарри Гаррисон. По «Стальной Крысе» Гаррисона можно было бы сделать отличный сюжетно-ориентированный stealth-экшн. Произведения Андрэ Нортона «Колдовской Мир» или трилогия «Книга Ясеня, Дуба, Тиса и Рябины» не хуже Толкиенинского «Властелина колец» или «Хоббита». Все дело в геймерах: если бы они в первую очередь ценили в играх сюжет и проработанную вселенную, можно было бы сделать настоящие фантазийные и фантастические шедевры.



Автор:
Stas_fly

Вообще, делать игры по книгам – занятие неблагодарное. Зачас-

тую такие проекты губят сценаристы или снабжая сами игроделы, снабжая свое детище поганеньким управлением и прочими ужасами. А теперь отвечу на вопрос: есть замечательный мир Стивена Кинга. Там и потрясающие сюжеты, и запоминающиеся персонажи, и страшные сценки! Правда, есть небольшая проблема: сама реализация такой затеи может выйти боком для геймеров. Игру могут просто не принять. Да и сами разработчики вряд ли возьмутся за столь сложный мир. Что касается фильмов, то здесь все гораздо прозаичнее. Как только выходит картина, так сразу по ней делается игра. Вынужден оговориться: Матрица – вот это сюжет! Не та иллюзорная «матрица», а борьба людей и машин в реальном мире. Может получиться неплохой экшн или даже RPG. ■

GTA: San Andreas на PC действительно выйдет 10.04.05 или это опечатка?

Это не опечатка, а неверно написанная дата релиза. Как мы уже не раз сообщали, PC-версия San Andreas появится 7 июня.

Существует ли игра Deus Ex Zodiac?

Игры – нет, не существует. Deus Ex Zodiac – популярный неофициальный мод для первой части Deus Ex.

Почему вы не сделаете рубрику с обзорами японских игр? Это ведь

многим интересно! Хотя бы один обзор на номер!

Мы иногда публикуем обзоры наиболее интересных японских релизов с пометкой Import Review. Особенно нам интересны те из них, что не будут издаваться в других регионах.

Есть ли танковые симуляторы для PS2?

Самый известный сериал консольных танковых симуляторов – Panzer Front. Американские версии игр выходили на PS one и DC. Panzer Front Ausf.B для PS2 пока есть только в Японии.

Будут ли проводиться в Москве турниры по Burnout 3, NFSU2 на PS2? Когда?

Турнир по Burnout 3 мы проводили прошлой осенью в рамках Кубка «СИ». Еще один турнир был 10 апреля. Читайте рубрику «консольный киберспорт», там вы найдете все ответы. В конце апреля будет турнир по GT4.

Выйдет ли Monster Hunter у нас?

Да, выйдет. Долгожданная игра появится в продаже 27 мая – спустя бо-

лее чем год после японского релиза.

Почему европейские издатели не выпускают игры с русскими субтитрами? Ведь в Европе проживает немало количество русских, желающих порезаться в Halo 2 или Devil May Cry 3 на родном языке.

Локализация игр – процесс кропотливый и долгий. Заниматься переводом игр на русский язык ни один из европейских издателей не станет: продажи в России не оправдают расходов. Зато в нашей стране существуют

TOTAL DVD - ЖУРНАЛ О КИНО, DVD И ДОМАШНЕМ КИНОТЕАТРЕ



УЖЕ В ПРОДАЖЕ

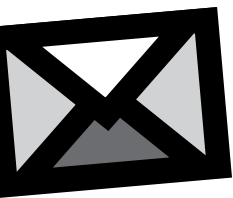
ЧИТАЙТЕ В АПРЕЛЕ:
10 самых громких кинопремьер апреля!
Более 100 обзоров DVD-дисков 5 региона
Сравнительный тест 9 комплектов акустики



КАЖДЫЙ НОМЕР С ФИЛЬМОМ НА DVD



Суперконкурс «Суперсемейка»! Суперпризы от Philips!



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Американцы не устают сходить с ума по поводу возрастных рейтингов. В России никто еще не додумался подать в суд на издателей Doom 3, да и школьники не строят из себя Томми Верчетти или Си Джея. Не пора ли принять меры, пока не грянул гром?

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

Что вы думаете о возрастных рейтингах на обложках игр? Стоит ли нашим издателям перенять практику американских публицеров и создать организацию, которая делила бы игры на «детские», «подростковые» и «взрослые»?



Автор:
yuhan

Как известно, строгость наших законов компенсируется их невыполнением и безнаказанностью нарушителей. Создав что-то подобное, мы просто получим еще одну «кормушку» для чиновников, существующих за счет наших налогов. У нас еще с пиратством проблемы не решены, между прочим. Непонятно, зачем это надо нашим издателям? Они от этого только проигрывают. А вообще рейтинги нужны. Можно долго доказывать, что это все условности, но чем дальше, тем сильнее игры влияют на психику людей, и детей в особенности.



Автор:
alpir

Думаю, что возрастные рейтинги совер-

шенно не нужны. Введение этой системы будет безрезультатным. Продавцы будут продавать «взрослые» игры лицам, не достигшим совершеннолетия, и так далее. Людей привлекает все запрещенное. Многие, увидев рейтинг «для взрослых», захотят ознакомиться с игрой, чтобы посмотреть, за что же она получила такой рейтинг.



Автор:
Ober

Конечно, нужно. Давно пора! Нельзя продавать детям игры, содержащие мат и сцены насилия. Не столько из соображений морали (хотя и из них тоже), а с точки зрения того, как ребенок воспринимает происходящее на экране. Дети прежде всего стараются найти модели для поведе-

ния, а не интересуются сценарными выкрутасами игры. Поэтому разумные ограничения все-таки должны быть.



Автор:
zxz

Давайте смотреть в корень. Из-за чего вообще начался рейтинговый бум? На Западе современные игры (давайте начистоту, как правило это кровавые экшны) негативно влияют на психику большинства подростков, что сказывается в неприятных ситуациях убиения школьников своими одноклассниками. Вот и потребовалось ввести такое понятие, как возрастной ценз. В России, слава богу, пока не наблюдается ситуация «во всем виновата GTA». Но в целом для нормального развития общества, я считаю, публиковать возрастной

рейтинг на упаковках игр все-таки нужно.



Автор:
Bs op

А зачем нам рейтинги? На престиж игр это не влияет. Надо ценить саму суть игры, а не то, для кого она делалась! Никакие рейтинги нашу молодежь не остановят. Кто запретит покупать игры «для взрослых»? Пираты? Да и многие детские игры бывают интересны людям в возрасте, и наоборот. Каждому свое, хотя для галочки инспекторам можно поставить. Мы, мол, рекомендовали кому надо, а уж кто купил, не наше дело. Лично мне все равно – главное, чтобы игра была хорошей. Ну и насчет стрельлок и ужасиков! Сами родители должны следить за детьми, а не спихивать свою обязанность на продавцов! Кстати, это даже обсуждалось в программе «Час суда». ■

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?

- Кролик Роджер и Василий Пупкин на днях ели шаверму в Питере. Их засек завхоз и объявил три наряда вне очереди. Короче, не вышло у Робокопа в этот раз никого поймать.
- Халк с Хеллбоем во время Второй мировой на футбольном поле пинали Шрека. Их увидел Сем Фишер и сказал: «Кто не спрятался, я не виноват». Вдруг нетрезвый геймер проснулся и вырубил компьютер.
- Якубович с Алешей Поповичем вчера потеряли своего мугла в лесу. Их увидел Леон и сказал: «Кто ел моей ложкой?!». В конце концов Титаник затонул.
- Соник и Терминатор три дня назад ели ягоды в малиннике. Их увидела бабка с огнеметом и велела бежать, пока целы. В конце концов Ри-ноа прочистила раковину вантузом.

Не понимаете, что здесь написано? Почему Петька сказал «йой!» и крякнул? О, мы не сошли с ума (разве что самую малость). Правила игры в чепуху опубликованы на нашем диске. Вливайтесь!

свои издатели и дистрибьюторы, которые и должны заниматься локализацией. К тому же вы не совсем правы. Например, Jak 3, The Getaway 2 и Kizzone были изданы SCEE с русскими субтитрами во всей Европе. Что касается Xbox, нужно сначала дожидаться его официального релиза у нас в стране. Хотя речь уже будет идти о новом Xbox.

Смогут ли эмуляторщики создавать образы игр для PSP, или это невозможно теоретически? Ответьте, докажите, что вы не миф.

Доказываем: мы не миф, мы правда отвечаем на SMS. Да, смогут. Поскольку любая игра – всего лишь программа, сделать ее копию можно всегда. Вопрос лишь в том, как это осуществить.

Как лучше подписаться на «СИ»? Через редакционную подписку?

Если вы хотите подписаться на наш журнал, то, очевидно, лучше выбрать именно редакционную подписку. Преимущество масса – низкая цена, возможность консультаций по «горячей»

линии (т. 8-800-200-3-999), более оперативная (по сравнению с почтовой) доставка и, естественно, особый статус. Например, среди издателей редакционной подписки будут проводиться розыгрыши ценных призов.

Можно ли в Devil May Cry 3 поиграть за кого-нибудь, кроме Данте?

Если пройти Devil May Cry 3 на сложности Hard, откроется скрытый персонаж – непутевый папочка Спарда. Кроме того, в 19-ой миссии можно

управлять Вергилием со второго джойстика.

Что такое SATA-кабель? Для чего он?

SATA означает Serial ATA. Это новый, современный стандарт подключения жестких дисков к компьютеру, который приходит на смену UATA/66/100/133.

Какие шутеры для светового пистолета кроме House of the Dead 3 выходили на Xbox?

Вопрос хороший. На ум приходит только Silent

Score Complete, переиздание аркадной игры о нелегкой жизни снайперов. Ходят слухи, что в будущем роскошный Virtua Cop 3 выйдет-таки на Xbox.

Сколько стоит N-Gage?

В московских магазинах игротелефон можно приобрести примерно за \$200. Впрочем, вполне возможно, что цена будет дальше снижаться.

Какие SMS в рубрику «чепуха» вы публикуете в журнале?

Да практически любые. Вы присылаете осмысленные предложения, а мы перемешиваем их и получаем то, что вы потом видите в журнале. А ставим самые прикольные из них.

Есть ли проигрыватели .mov-файлов кроме QuickTime?

Да, есть. Например, Media Player Classic (смотрите на нашем диске). Правда, QuickTime вам все равно придется установить – но, по крайней мере, не придется им пользоваться.



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:

«Козаки 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

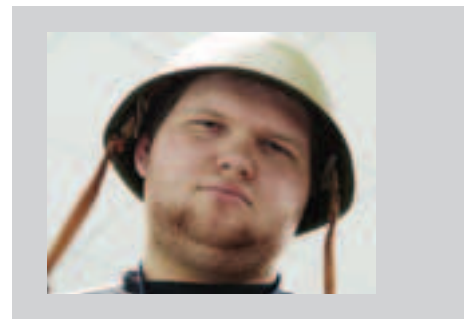
С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

Всем привет!

Сдачу этого диска попыта- лась помешать КРИ, на ко- торой ваш покорный слуга, можно сказать, жил. Но не буду отвлекаться, о самой выставке чи- тайте в следующем номере журна-

ла. Что касается диска, то за эти две недели вышло очень много де- мок, что не может не радовать. Как всегда, ищите скоростное про- хождение очередной игры, четыре видеообзора и многое другое. А

теперь о грустном: приносим свои извинения за демку TrackMania Sunrise, которая оказалась нерабо- чей, обещаю, что подобного боль- ше не повторится. Вот и все, до скорых встреч.



Видеообзоры



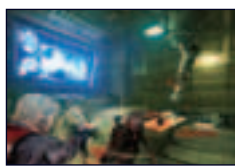
Brothers in Arms: Road to Hill 30

Новый тактический шутер на тему Второй мировой. И не просто но- вый, а самый достовер- ный из всех на данный момент существующих. Заинтересованных ми- лости просим.



NBA Street V3 vs FIFA Street

Почему мы сравниваем футбол с баскетболом? Да потому, что они оба уличные! Делает их одна контора, и по игровому процессу очень похожи. Так почему бы и не срав- нить?



Cold Fear

Неплохой атмосферный ужастик. Конечно, это не Resident Evil 4, но весьма занятная штука со свои- ми находками и изюмин- ками. Хотя прежде чем покупать его, совету- ю поглядеть наше видео.



EverQuest 2

Красивейшее продолже- ние суперпопулярной онлайн-овой RPG. Обо всех особенностях игры вы узнаете из нашего шестиминутного обзора от самого Алексея Ла- ричкина.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

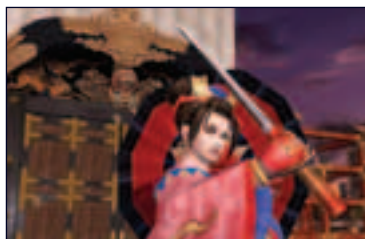
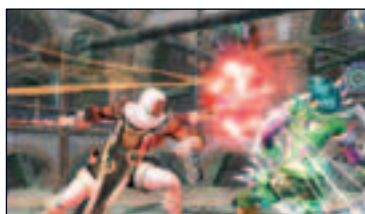
...у наших видеообзоров есть три зву- ковые дорожки!

Доводим до вашего сведения: в видео- описаниях игр на dvd-видео части есть три звуковые дорожки: собственно об- зор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому вдоволь наслу- шавшись рассказов о проекте, вы може- те запустить ролик с музыкой. Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтит- ры. Таким образом, ролики могут смот- реть даже те, кто плохо знает англий- ский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, не- обходимо поменять Beatstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

➔ Обратите внимание

В этот раз, помимо ставших уже привычными видеообзоров и трейлеров к фильмам, вы найдете работы наших читателей, участвующих в конкурсе AMV/GMV. А также вступительные ролики к играм Stella Deus и Lineage. Но главное, на что нужно обратить внимание – это трейлер Soul Calibur III! Да- да он был на днях официально анонсирован. Кстати, в разделе трейлеров к фильмам лежит небольшой, но яркий трейлер киноленты Ночной Дозор 2: Мел Судьбы. И наконец-то вы найдете на нашем диске долгожданные песни Евгении Давидюк, известной также как Itsuki. Фанаты аниме будут счастливы.



Софт

CD Slow 2.4

Диски, вращающиеся в CD/DVD-приводе на полной скорости, – сущее наказание. Это и шум, и вибрация, передаваемая на корпус. Попробуй притормозить привод программой CD Slow, – возможно, она при- дется как нельзя кстати.

TaskInfo 6.0.1.134

Программа, представ- ляющая самую полную информацию о вашем компьютере. Анализиру- ются все процессы, де- монстрируются все сое- единения – в общем, жизнь вашей компью- терной системы, расска- занная в деталях.

Tau Analyzer 1.0

Если у тебя есть сомнения в правильном происхо- ждении свежкупленного компакт-диска, проверь его программой Tau Ana- lyzer – она сможет опреде- лить, является ли он ори- гиналом или же его запи- сали, скажем, из MP3.

Wallpaper Sequencer 4.0

Очередная маленькая ре- волюция в wallpaper-обновлении! Wallpaper Sequencer – это програм- ма, которая будет управ- лять сменой обоев на твоём столе автоматиче- ски. Заодно и симпатич- ный календарик на стол вешает.

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 запоми- нает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с по- мощью 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 «отк- рыть 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 - CD!
НА ПРИЛАГАЕМОМ
МУЛЬТИЗАГРУЗОЧНОМ**

Демо-версии



Imperial Glory

Стратегия, которая мне сильно напомнила Rome: Total War, но в отличие от нее действие происходит в XIX веке нашей эры. Нам предложат встать во главе одной из пяти величайших держав того времени: Великобритании, России, Франции, Пруссии и Австро-Венгрии.



Empire Earth II

Еще одна стратегия. Разработчики обещают более 500 юнитов, 14 наций, одну из которых предстоит провести через 12000 лет войн. И если верить всем этим обещаниям, то получится легендарная Civilization, но в реальном времени. Появились сомнения? Ждем выхода игры.



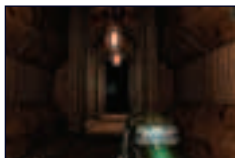
Taxi 3: eXtreme Rush

Хотя игра и заявлена как «симулятор», у меня после изучения демки появились сомнения. Ужасное управление, массовые глюки и зависания. Вердикт: как и третья часть фильма, эта игра сделана исключительно для зарабатывания денег, и что самое печальное, некоторый успех ей обеспечен.

Моды

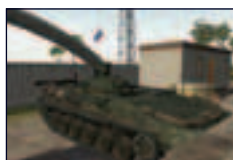
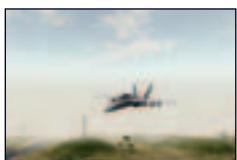
Last Man Standing Co-op Beta 0.3

Зубодробительная модификация, созданная с расчетом на режим Cooperative. В отличие от обычного DOOM 3, в Last Man Standing монстры лезут большими толпами, чтобы их усмирить, игрокам даны увеличенные комплекты боеприпасов, а также оружие с переработанными ТТХ. Новая версия может похвастаться улучшенным кодом и новым оружием.



Point of Existence 0.32

Крупнейший и наиболее популярный мод для Battlefield Vietnam. По задумке создателей Point of Existence, в 2005 году Россия и США начали войну за контроль над Суданом, этому конфликту и посвящена игра. В настоящее время не существует более грандиозной модификации для Battlefield Vietnam, чем Point of Existence.



БАНЗАЙ!

Редчайший случай: вы не найдете на диске ни одного анимационного видеоролика. Верные долгу службы, авторы рубрики «Банзай!» расширяют кругозор читателей. Смотрите на этом диске видеозаписи с аниме-конвенций в Воронеже (Россия), Колумбусе (штат Огайо) и Чикаго (штат Иллинойс). Аниме-движение шагает по планете, поберегись!



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Imperial Glory
Empire Earth II
Taxi 3: eXtreme Rush
Dungeon Lords
Juiced
The Bard's Tale

ПАТЧИ:

Combat: Task Force 121 v1.01 Retail
Domination v2.0.127 Retail
DRIV3R European patch 2 Retail
MVP Baseball 2005 patch 2 Retail
Painkiller v.1.6.4
Psychotoxic v1.04 US Retail
Settlers: Heritage of Kings 1.03 Retail
Silent Hunter III v1.1 European Retail
Splinter Cell: Chaos Theory v1.01 European Retail
Wolfenstein: Enemy Territory 2.60 Retail
World of Warcraft European v1.3.0 Retail

SHAREWARE:

Diner Dash
Dynamite Deluxe
Fetish Fighters Revealed Demo
Funny Creatures
Roads of Fantasy
Rock n Roll
Ricochet Lost Worlds: Recharged
Wik And The Fable Of Souls

СОФТ:

32bit Convert It c9.72.18
Angel Writer 2.8
CuteFTP 7 Home
DeepRipper 1.1
Fraps 2.5.4
Irfan View 3.95
Neo Utilities 1.2
Opera MHT Saver
SaveChm 1.2
SWF.max 1.3.600
Ultra ISO ME 7.5.2.986
WebCopier 4.1
Wallpaper Sequencer 4.0
Tau Analyzer 1.0
TaskInfo 6.0.1.134
CD Slow 2.4

МОДЫ:

Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Call of Duty
Call of Duty: united Offensive
Counter-Strike: Source
DOOM 3
F1 Challenge '99-02
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:

Скины для Winamp'a

ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм
Обои к рубрике «Банзай!»
Скриншоты к играм номера

WIDESCREEN:

The Island
Domino
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy
Ночной Дозор 2: Мел Судьбы

ВИДЕО:

Soul Calibur III
Brothers in Arms: Road to Hill 30
NBA Street V3
FIFA Street
Cold Fear
EverQuest 2
Namco vs Capcom
Moto GP 3
Guild Wars
Auto Assault
Stella Deus
Lineage
24: The Game
Midnight Club 3: DUB Edition
Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:

Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne.

МУЗЫКА:

Долгожданные треки от Евгении «Itzuki» Давидок.

ДРАЙВЕРЫ:

NGO ATI Optimized Driver 2.3
w2k wXP, nVidia Xtreme G 76.41 (ForceWare) w2k wXP, Intel Chipset
Installation Utility 7.0.0.1014 Beta
w2k wXP w2k3

в продаже с 20-го апреля

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

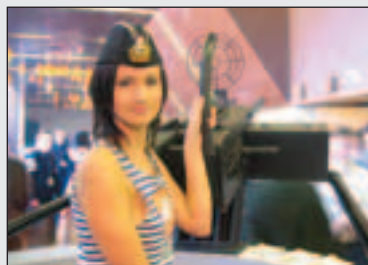


KESSEN III

Наиболее известный стратегический сериал на консолях обрел продолжение. Что удивительно, Коеи на сей раз не поспешила на вновведения. Сиквел отличается не только новым сюжетом, переработке подверглись сами основы геймплея. Насколько удачными оказались нововведения? Узнайте через две недели.

КРИ'2005

Чем собираются нас удивить разработчики и издатели в этом году? Ответ даст КРИ'2005.



CREATURE CONFLICT: THE CLAN WARS

Кролики, скунсы, бабуины и росомахи бьются насмерть в новом Worms-клоне.



SILENT HUNTER III

Третья часть знаменитого сима подлодки наконец-то добралась до полок магазинов.



PROJECT RUB

Nintendo DS запущена в Европе, и мы начинаем стабильно писать об играх для нее.



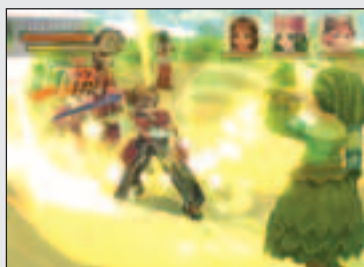
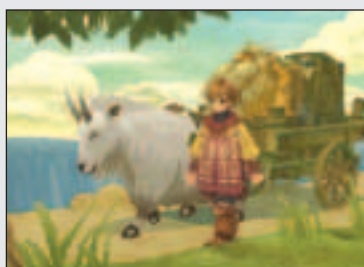
ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Реально-временная стратегия нового поколения. Красивая, динамичная и завораживающая... Обзор – через пару недель.



RADIATA STORIES

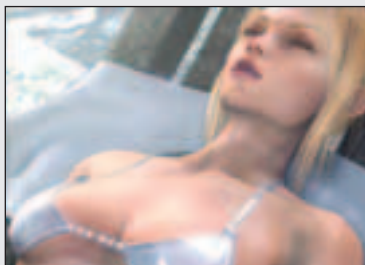
Новая ролевая игра от Square Enix была изучена нами в оригинале, на японском языке. Ждите подробный отчет.



Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

DEATH BY DEGREES

Многострадальный боевик с Ниной Вильямс из Tekken был воспринят неоднозначно.



TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

Продолжение одного из лучших консольных FPS добралось до геймеров.



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 Говоруш
Роман Тарасенко
Сергей Долинский
Юлия Соболева

razum@gameland.ru
chikitos@gameland.ru
valkorn@gameland.ru
wren@gameland.ru
polosatiy@gameland.ru
dolser@gameland.ru
soboleva@gameland.ru

главный редактор
зам. главного редактора
редактор
редактор
редактор
редактор «Онлайн»
лит. редактор/корректор

DVD/CD

Семен Чириков
Юрий Воронов
Александр Фролов
Юрий Пашолок

chirikov@gameland.ru
voron@gameland.ru
trolov@gameland.ru
disk@gameland.ru

ответственный редактор
редактор
редактор
редактор

ART

Алик Вайнер
Леонид Андруцкий

alik@gameland.ru
leonid@gameland.ru

арт-директор
дизайнер

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова
Ярослав Дмитриев
Иван Солякин

alyona@gameland.ru
clane@gameland.ru
ivan@gameland.ru

руководитель отдела
главный редактор
WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов

igor@gameland.ru

директор по рекламе gameland

Ольга Басова

olga@gameland.ru

руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы

Виктория Крымова
Ольга Емельянцева
Максим Соболев
Марья Алексеева

vika@gameland.ru
olgaeml@gameland.ru
sobolev@gameland.ru

менеджер
менеджер
менеджер
трафик-менеджер

Телефоны:

(095)935-7034; факс: (095)924-9694

PR-ОТДЕЛ

Максим Баканович
Ксения Мельничук

baxx@gameland.ru
ks@gameland.ru

руководитель отдела
менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов
Андрей Степанов

vladimir@gameland.ru
andrey@gameland.ru

руководитель отдела
оптовое распространение

Алексей Попов
Мещеров Кирилл

popov@gameland.ru
mk@glc.ru

подписка
региональное розничное распространение

Телефоны:

(095)935-7034; факс: (095)924-9694

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян

ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»
Дмитрий Агарунов
Борис Скворцов
Юрий Поморцев

dmitri@gameland.ru
boris@gameland.ru
yury@gameland.ru

учредитель и издатель
генеральный директор
оперативный директор
издатель

Дмитрий Донской

основатель журнала

PUBLISHER

Game Land Company
Dmitri Agarov

publisher@gameland.ru
dmitri@gameland.ru

director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

Типография
ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Материал «Shooting stars» (стр. 164) синдицирован из журнала GamesTM. (c) Highbury Entertainment, 2004. Paragon House, St. Peter Road, Bournemouth BN1 2JS, UK. Тел.: +44 1202 200 205.

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, 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.



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

Lifé's Good



FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



ИТ-решения Samsung для бизнеса

Не секрет, что многие преуспевающие компании выбрали технику Samsung для построения внутренней информационной структуры. Продукты Samsung помогают добиваться успеха в бизнесе как глобальным корпорациям, так и небольшим фирмам. Революционные технологии, используемые в наших ноутбуках, печатных устройствах и мониторах, позволяют Samsung по праву называться ведущей ИТ-компанией.

Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1.
Информационный центр: 8-800-200-0-400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован.



Ноутбук X20



Монитор SM-193P



Цветной принтер
CLP-500

SAMSUNG

СТРАНА
ИГР



THE WITCHER

CDPROJEKT

Powered by
BIOWARE
GAMES

TRUSSARDI

СТРАХА
ИГР



DAERQIEST[®]

СТРАНА
ИГР

STELLIA DEUS™

THE GATE OF ETERNITY

THE GATE OPENS SPRING 2005



СТРАНА
MTP



namco

СТРАНА ИГР || 08 | 185 || **АКЦИЯ** || 2005

Xenus || **The Witcher** || **Destroy All Humans** || **Dirge of Cerberus: FF VII** || **Hitman: Blood Money** || **EverQuest II** || **Brothers in Arms** || **Freedom Force vs. the Third Reich** || **Robots** || **Middle-Earth Online**