

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
И ВИДЕОИГРАХ

#17 || 194

СЕНТЯБРЬ, 2005

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

демо-версия
F.E.A.R.
ИЩИТЕ НА
ДИСКЕ

Prince of Persia 3

ГОРЕ ТЕБЕ, ВАВИЛОН!

Ночной Дозор

ЭТА ИГРА СПОСОБСТВУЕТ ДЕЛУ СВЕТА!

Соник и его друзья

ИСТОРИЯ SONIC THE HEDGEHOG

ВИВИСЕКТОР: ЗВЕРЬ ВНУТРИ

В РАЗРАБОТКЕ:

THE MOVIES | SIN EPISODES | COLD WAR | STARCRAFT:
GHOST | ADVANCE WARS | RISE OF NATIONS



ОБЗОРЫ:

БРИГАДА E5 | ANOTHER CODE | TWISTED METAL:
HEAD-ON | DYNASTY WARRIORS | НОЧНОЙ ДОЗОР

Создай свою реальность

с компьютером DEPO Ego на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT



Включи DEPO Ego — и перед тобой откроется новая реальность твоих любимых компьютерных игр. Наслаждайся быстротой реакции и скоростью, исследуй распахнувшийся перед тобой мир высококачественной компьютерной графики и настоящего экшена. Теперь эта цифровая реальность может стать твоей благодаря компьютеру DEPO Ego на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.



DEPO Ego 360 TV:

- процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией HT серии 6xx (2Mb cash второго уровня)
- чипсет Intel® 925XE с улучшенной архитектурой
- сверхбыстрая память DDR2
- новые возможности графики PCI-Express
- реалистичный объемный 8-канальный звук

Компания DEPO Computers Тел./факс: (095) 969-2215, www.depo.ru

Intel, Intel Inside, the Intel Inside Logo и Intel Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation и её отделений в США и других странах. Microsoft и Windows являются зарегистрированными товарными знаками компании Microsoft и её отделений в США и других странах.



GOD OF WAR НА БОЛЬШИХ ЭКРАНАХ

Компания Universal подписала контракт с Sony Computer Entertainment, по которому первая займется съемками фильма по мотивам игры God of War. На данный момент не известны ни режиссер новой киноленты, ни актеры, ни сценаристы, непонятно даже, будет ли фильм жестко привязан к сюжетной линии игры или изберет свой собственный вариант развития сюжета. Единственное, о чем было сообщено общественности, так это, что в качестве продюсеров фильма выступили Чарльз Ровен (известен по кинокартине Batman Begins) и Алекс Гартнер, сотрудничающий с компанией Mosaic Media Group. Когда именно фильм появится в прокате – неизвестно. Напомним, что God of War был отправлен на прилавки магазинов в качестве эксклюзивного проекта для PlayStation 2 в начале весны текущего года и получил множество хвалебных отзывов со стороны прессы. ■

КОРОТКО

► В НАСТОЯЩИЙ МОМЕНТ НА ТЕРРИТОРИИ США

открылся сервис, предоставляемый компанией PSPcrazy, основной задачей которого является замена экранов PSP с битыми пикселями. Правда, услуга не бесплатная, за удовольствие придется заплатить \$90.

► КОМПАНИЯ ACTIVISION ПРИОБРЕЛА

права на создание RPG по мотивам комиксов от Marvel. Правда, данное соглашение действует исключительно на игры, не ориентированные на массовые онлайнные развлечения.

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ = ДОХОД

Доходы компании Ubisoft за первый квартал текущего 2005-2006 финансового года составили \$52.03 млн. против прошлогодних \$73.81 млн. К окончанию первого полугодия фирма надеется заработать на 20% больше, чем за аналогичный период двенадцатимесячной давности, т.е. почти \$181.55 млн. В качестве основных своих достижений за первые три месяца отчетного периода компания назвала запуск Star Wars Episode III: Revenge of the Sith для Nintendo DS и GameBoy Advance, которая разошлась тиражом в 565 тыс. экземпляров, а также увеличение штата издательства на 170 человек, из которых 45 приходится на недавно организованную Квебекскую студию в Канаде. ■



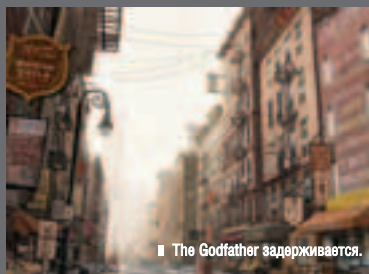
■ Заработать деньги на «Звездных войнах» легко.

ГОРЕ И РАДОСТЬ ELECTRONIC ARTS



► За первый квартал финансового года убытки Electronic Arts составили \$58 млн.

Компания Electronic Arts объявила, что в первом квартале текущего финансового года были зафиксированы убытки в размере \$58 млн., что на \$82 млн. ниже прошлогодних результатов за аналогичный период. Общий доход компании снизился на 16% и составил всего \$365 млн. Причины столь неутешительных финансовых показателей кроются в следующем: отсрочка релиза AAA-проекта The Godfather, отложенного на первый квартал 2006 года, большие затраты на подготовку к запуску игр на консолях следующего поколения, а также продление лицензии на такие торговые марки, как Harry Potter и The Lord of The Rings. В качестве положительных фактов за прошедшие три месяца компания назвала уровень продаж игры Battlefield 2, более одного миллиона экземпляров, хорошие показатели таких проектов, как Batman Begins, FIFA Street, MVP Baseball 2005 и Need for Speed Underground 2, каждый из которых добился результата в более полумиллиона проданных копий. К объемам продаж сиквела Battlefield смог приблизиться лишь Medal of Honor: European Assault. Помимо этого, было заявлено, что в настоящее время компания Electronic Arts занимает 26% рынка игр для портативных консолей.



■ The Godfather задерживается.

Спустя некоторое время после публикации финансовых результатов, компанией было приобретено новое игровое подразделение, под названием Hurnotix, известное игрокам по спортивной линейке Outlaw. На данный момент почти весь штат этой студии переведен в состав разработчиков Madden NFL, фирмы Tiburon Studios. Обновленная команда займется созданием игр по лицензии от AFL. О сумме сделки пока ничего не известно. ■

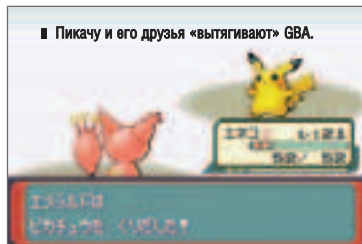
■ Новые приключения Гарри Поттера – совсем скоро.

ИГРОВОЙ РЫНОК УВЕЛИЧИВАЕТСЯ

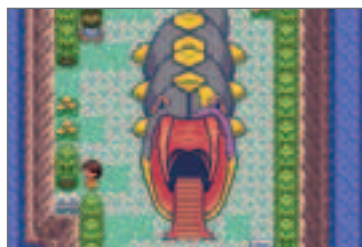
► Согласно отчету, предоставленному компанией NPD, за последние полгода уровень продаж в игровом секторе увеличился на 21%, составив \$4.1 млрд. Основной прирост наблюдался в секторе карманных игровых устройств.

Организация NPD опубликовала отчет о состоянии игровой индустрии на первое полугодие текущего года. За период с 1 января по 30 июня объемы продаж составили \$4.1 млрд., что на \$700 млн. превышает показатели за аналогичный период двенадцатимесячной давности. Только за счет реализации карманных игровых устройств удалось под-

нять уровень финансового потока на 11%, за прошедшие шесть месяцев количество проданного портативного железа увеличилось на 181%, софт в этом году разошелся на 74% лучше, объем продаж различных аксессуаров вырос за 2005 год на 81%. Продажи на консольном рынке несколько упали, почти на 6%. Не удалось добиться положительных результатов и в железном PC-секторе: процент снижения составил 10.5. Правда, общий объем проданного игрового софта на консолях и компьютерах увеличился на 9.2%, составив \$2.8 млрд. против \$2.5 млрд. в прошлом году. Стоит отметить, что лучше всего за последние полгода продавались игры для PlayStation 2. Первые два места в настоящий момент занимают такие проекты, как Gran Turismo 4 и Pokemon Emerald, за ними уже следуют MVP Baseball 2005, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, Grand Theft Auto: San Andreas, God of War, The Legend of Zelda: The Minish Cap, Resident Evil 4 и Midnight Club 3: DUB Edition. ■



■ Пикачу и его друзья «вытягивают» GBA.

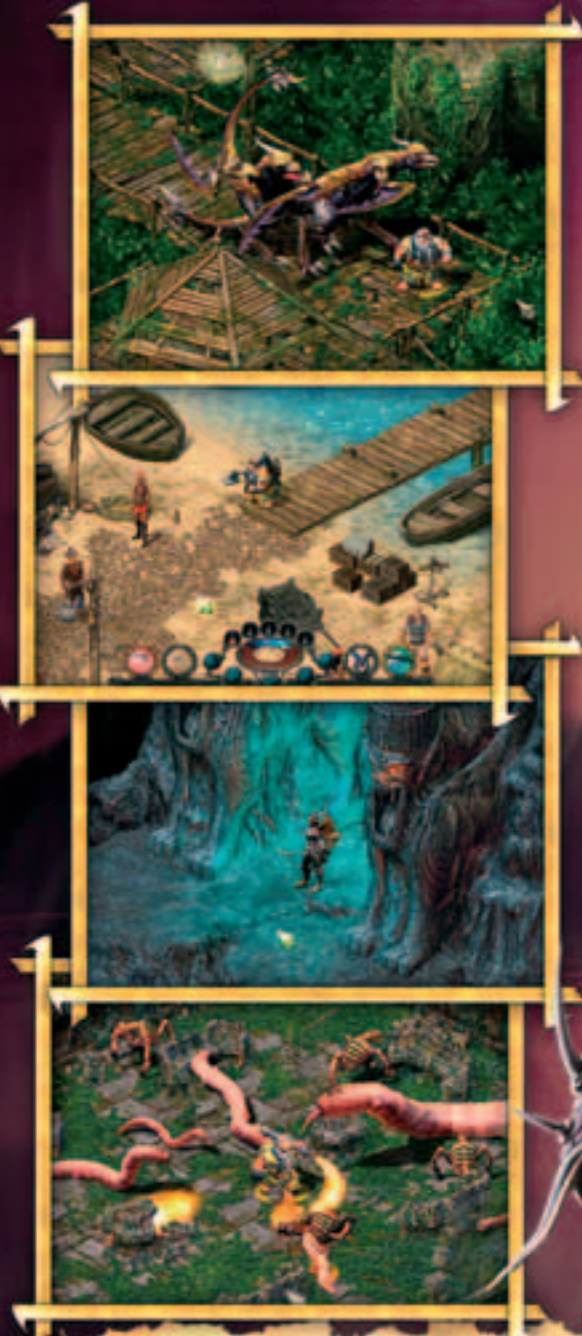


Акелла

Подземелья Анкарии

КНЯЗЬ ТЬМЫ

SACRED UNDERWORLD



ACTION ASCARON LINE

ло прочно обосновалось в королевстве Анкария, и на борьбу с ним выходят новые герои. «Подземелья Анкарии» расширяют территорию игрового мира «Князя Тьмы» более чем на треть! В дополнении вас ждет множество новых квестов, магических предметов, оружия, доспехов, а также новые противники и два абсолютно новых персонажа - демон (Daemon) и гном (Dwarf). Их специальные умения и магические способности подарят вам уникальные тактики прохождения игры. А если не терпится опробовать героев в подземельях Анкарии, они получат достаточный для этого уровень развития в самом начале игры!

- Без того огромный мир Анкарии расширен на 40 процентов!
- Два дополнительных персонажа с уникальными способностями и заклинаниями
- 0 абсолютно новых видов кровожадных монстров
- Еще больше универсального и специализированного оружия, доспехов и магических предметов
- Возможность импортировать в игру вашего персонажа из оригинального «Князя Тьмы»

Разничная продажа в магазинах фирм: «СОЮЗ», «М-Видео» и «ВидеоЛента»

© 2005 "Akella", © 2005 "Ascaron"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
 Тел. Водительство: 8(99) 363-4612 E-mail: - support@akella.com
 Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





ТАБУ НА УБИЙСТВО

Правительство Китая продолжает борьбу с компьютерными играми. На этот раз руководством страны было принято решение запретить MMORPG с возможностью убийства персонажа, управляемого другим человеком, детям до 18 лет. По мнению докторов, такие игры слишком сильно влияют на неокрепшее сознание ребенка и могут привести к трагическим последствиям, как, например, самоубийство. По некоторым данным, без привычных онлайн-развлечений останутся почти 16% играющего населения Китая. Единственное, что пока не понятно, будет ли этот запрет касаться игр, в которых имеются как PvP, так и PvE-сервера. ■

КОРОТКО

► **КОМПАНИЯ ELECTRONIC ARTS** заявила о подписании договора с актрисой Марией Менонус, по которому та предоставит свою внешность и голос для новой игры серии 007: From Russia with Love. Ранее предполагалось, что это место займет певица Наташа Бедингфилд.

СНЕЙК В БУМАЖНОМ СТРОЮ



Компания IDW Publishing объявила о том, что не собирается останавливаться на первой серии комиксов по мотивам популярной игры Metal Gear Solid.

В скором времени на рынке появятся новые издания, основанные на событиях Metal Gear Solid: Sons of Liberty, естественно, сюжетная линия не будет заиклена лишь на том, что было продемонстрировано в проекте от Konami. Как обещают авторы, читатели получат множество не попавших в игру эпизодов, а также своеобразную интерпретацию событий. В качестве художника новых комиксов опять выступит Эшли Вуд, отвечавший за первую серию. Дата начала продаж – ноябрь текущего года. ■



КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ДЖЕКА ТОМПСОНА



Американский юрист Джек Томпсон обвинил Electronic Arts в том, что в их игре The Sims 2 слишком много порнографии, а некоторые эпизоды вообще тянут на откровенную педофилию. Без внимания не осталась и Rockstar со своим проектом Bully.



Не успели утихнуть страсти вокруг скандала с модом Hot Coffee для Grand Theft Auto: San Andreas, о котором мы вам рассказывали в прошлом номере, как произошла еще одна, не менее крупная неприятность. На этот раз американский юрист Джек Томпсон обвинил компанию Maxis и Electronic Arts в том, что с помощью специального кода в игре The Sims 2 возможно снять «защитные квадратики», возникающие вокруг обнаженных симвов. По мнению Томпсона, это слишком сильно раздражает молодежь и рейтинг Teen, выданный ESRB, не соответствует содержанию рассматриваемого проекта. Чего именно Джек пытается добиться от издателей своими заявлениями, пока не понятно. Однако, не дожидаясь «условий» от скандалиста, Джефф Браун, вице-президент по корпоративным коммуникациям компании Electronic Arts, поспешил заявить, что их игра является «симулятором жизни», который включает в себя такие обычные для людей события, как приготовление еды, принятие душа, свадьбу, рождение детей, продвижение по службе и т.п., и поэтому просто невозможно избежать моментов, когда персонажи оголяются. Естественно, по заявлению Брауна, в такие моменты их прикрывают «защитные квадратики», но даже если их убрать, то можно будет увидеть, что у симвов просто нет гениталий и они больше похожи на обычных Барби и Кена, которых можно свободно приобрести в любом детском магазине. Естественно, Браун подобные объяснения не удовлетворили, и он придумал более изысканный метод обвинения, заявив, что обнажению подвержены не только взрослые персонажи, но и дети, а это уже почти педофилия, и добавил, что Electronic Arts «радушно» сотрудничает с моддерами, помогая им превратить свой продукт в порнографию. Пока никаких ответных действий не последовало.

На претензиях к The Sims 2 Томпсон, к сожалению, не успокоился. Спустя всего две недели после своих нападок на одного из крупнейших издателей в мире он вновь направил свой взор на Take-Two Interactive, на этот раз на недавно анонсированный проект Bully. Для начала поясним, что новое детище, разрабатываемое в недрах Rockstar, предложит пользователям возможность принять на себя управление «трудным учеником», основным занятием которого станут походы в школу, издевательства над одноклассниками, учителями, порча общественного имущества и тому подобные школьные развлечения. Естественно, по мнению юриста Джека, выпуск подобной игры превратится в акт издевательства над нормами и устоями нации. Однако больше всего его возмущает тот аспект, что, несмотря на то что игра, скорее всего, получит ESRB-рейтинг Mature, в настоящий момент в таких крупных торговых сетях, как GameStop, Wal-Mart, ToysRUs и Amazon, без предъявления документов возможно беспрепятственно оформить предзаказ на новый проект от Rockstar. Огласив свои претензии, Томпсон публично обратился к издательству Take-Two Interactive с просьбой отказаться от выпуска Bully, пригрозив, что в случае невыполнения этого условия, он не успокоится и доведет дело до суда. В подтверждение своих слов Джек организовал акцию перед дверьми нью-йоркского офиса Rockstar. Собрав два автобуса детей из Вашингтонской организации по борьбе за мир, под названием Peaceaholics, он отправил их к разработчикам Bully, перед офисом которых они простояли в течение нескольких часов. Естественно, стояли не просто так: у каждого участника в руке имелся плакат с надписями типа: «Одевайте наручники на Rockstar, а не на молодежь», «Судите Rockstar Games – это преступники», все это также сопровождалось злостными выкриками со стороны привезенной молодежи. Чем это обернется для Take-Two Interactive на этот раз – покажет время. Но, судя по всему, тенденция с развитием скандала вокруг спорных моментов в игровых проектах угасать не собирается, и в скором времени мы еще услышим не одно обвинение в адрес разработчиков и издателей. ■

МАТРИЦА УМЕНЬШАЕТСЯ

После перехода прав на MMORPG The Matrix Online к компании Sony Online Entertainment было принято решение отключить девять серверов игры и вместо них поставить три новых, на которые пользователи смогут безболезненно перенести своих персонажей, получив при этом даже некоторые бонусы. К таким действиям фирме пришлось прибегнуть в связи со слишком низким количеством игроков, обитающих в виртуальном мире. Напомним, что проект The Matrix Online, после нескольких переносов, все-таки был запущен в начале весны текущего года, но так и не смог добиться популярности среди игрового комьюнити. Владельцы MMORPG, компания Warner Brothers, поспешили избавиться от несостоявшейся игры и продали все права Sony Online Entertainment, куда в дальнейшем перешли на службу все, кто вел этот проект в Monolith Productions. ■

► Примерить на себя такой костюм почему-то захотело не так много геймеров.



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-экшена 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



Игрушка М. Бурко ВУДЕЛЕНА

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

Акелла

WORLD OF WARCRAFT ПРИНОСИТ ПРИБЫЛЬ

➔ Компания Vivendi Universal объявила о том, что доходы от ее игрового подразделения за последний год увеличились на 76%, в основном благодаря значительным продажам таких игр, как World of Warcraft и Half-Life 2.

Компания Vivendi Universal опубликовала отчет за второй квартал текущего финансового года. Общий доход издательства составил \$5.59 млрд., из которых на долю игрового подразделения пришлось всего \$151.25 млн. Для сравнения, в прошлом году за аналогичный период эти показатели составляли \$5.17 млрд. и \$30 млн. соответственно. За первое полугодие результаты оказались следующими: \$11.04 млрд. против \$10.17 млрд. в прошлом году на все издательство и \$287.98 млн. против \$112.31 млн. на Vivendi Universal Games. В качестве основных источников прибыли аналитики компании назвали следующие игры: Robots, Empire Earth 2, Half-Life 2, The Simpsons: Hit & Run, а также World of Warcraft. На долю последней пришелся основной поток финансовых средств: со времени запуска проекта в конце прошлого года совместные продажи в США и Европе уже достигли двух миллионов экземпляров, недавний же старт World of Warcraft в Азии принес еще полтора миллиона подписчиков. Напомним, что к концу текущего двенадцатимесячного периода Vivendi Universal планирует выпустить такие игры, как Cold Winter, 50 Cent: Bulletproof, Crash Tag Team Racing, а также многообещающую F.E.A.R. ■



ВИРТУАЛЬНЫМ ГОНЩИКАМ НА ЗАМЕТКУ

В сентябре 2005 в Красноярске пройдет открытый городской турнир по автосимулятору Need for Speed Underground 2. Организаторы чемпионата – компания Thrustmaster и региональное отделение ФКС России. Партнеры проекта – АО «Пикра»; местное отделение Госнарконтроля РФ; компании «Старком», «Компак» и «СинтезН». Особенностью чемпионата Need for Speed Underground 2 является его масштабность. По самым скромным

оценкам, только в квалификационных заездах примут участие от пяти до десяти тысяч человек – студенты и школьники старше 12 лет. Отборочные туры будут проходить с 1 по 22 сентября 2005 в торговых залах «Старком», «Компак» и «СинтезН», в специальных зонах которых будут установлены игровые стенды, оснащенные рулями Thrustmaster. Финал чемпионата состоится 25 сентября в кинопарке «Пикра». Троице победителям будут вручены ценные призы. ■

СМЕРТЬ ZODIAC – ТЕПЕРЬ ОКОНЧАТЕЛЬНО

➔ 25 июля 2005 года было официально объявлено о закрытии проекта Zodiac, а также об уходе Tapwave с рынка видеоигр.

В одном из прошлых номеров мы вам уже рассказывали о том, что компанией Tapwave было принято решение о скором сворачивании производства и поддержки консоли Zodiac, которой так и не удалось добиться популярности на игровом рынке. Данное обещание было исполнено: официальная дата смерти портативной системы – 25 июля 2005 года. Напомним, что рассматриваемое устройство появилось на рынке в 2003 году и представляло собой мощную мобильную игровую приставку, работающую на Palm OS, и, в принципе, соединяющую в себе все достоинства КПК, предоставляя пользователю возможность проигрывания MP3, просмотра фотографий, текстов и т.п. К сожалению, как и в случае с современным Gizmondo от Tiger Telematics, Tapwave столкнулась с рядом проблем, таких как наличие мощного конкурента в лице Nintendo, слишком высокая стоимость устройства (почти \$400), а также слабая поддержка со стороны игровых разработчиков и издателей. Ввиду этих причин компания-производитель пришлось принять решение об окончательном закрытии своего проекта и уходе с мировой арены видеоигр. ■



ИГРОВОЙ АЛЬЯНС

➔ Solar Studios и Tricor Entertainment отныне будут заниматься совместной разработкой игр «голливудского стандарта». Их первым проектом станет некая научно-фантастическая игра в жанре action/adventure.

Компании Solar Studios и Tricor Entertainment объявили о сотрудни-

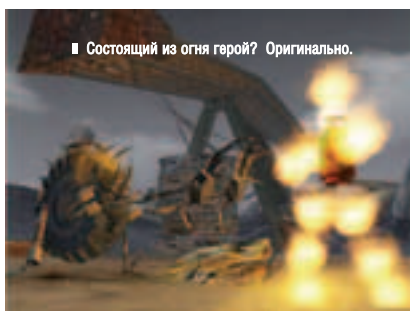
честве. Отныне две студии будут общими усилиями создавать игры «голливудского типа», а также фильмы по их мотивам. Основной обязанностью этих фирм будет подгонять игры под нужды больших экранов еще в процессе производства, для того чтобы в дальнейшем их можно было экранизировать с наименьшими проблемами для киностудии. Напомним, что Solar Studios пока не удалось отличиться ничем оригинальным на игровом поприще, известно лишь, что в настоящий момент они занимаются разработкой файтинга Metal Combat, а также еще двух игр

под названием BarFight и Lizard Quest. Все эти проекты базируются на физическом движке собственной разработки, SubaZ, основным достоинством которого считается генерация собственной «непредсказуемой» анимации взаимодействия персонажей. Портфолио Tricor Entertainment выглядит более внушительно, на их счету такие фильмы, как Raiders of the Lost Ark, Star Wars: Return of the Jedi, Demolition Man, The Rookie и J.A.G. Первым совместным проектом обеих студий станет неанонсированный пока научно-фантастический боевик. ■

КОРОТКО

► **ПО НЕОФИЦИАЛЬНОМУ ДАННЫМ, КОМПАНИЯ SONY** оснастит PlayStation 3 приводом Blu-Ray со скоростью чтения 4x, что составляет 9 Мб/сек. Ранее предполагалось, что скорость чтения не поднимется выше 1x.

► **КОМПАНИЯ KONAMI** объявила о приобретении прав на создание игры по мотивам популярного телешоу American Idol (аналог российского «Стань Звездой»). Пока непонятно, для каких платформ будет готовиться новый проект и когда он должен появиться.



Акелла

Postal

официальный русский

ШТО ПОР: ЖЖОТ! ADD-ON



Перед вами душещипательная история похождения Штопора во всех деталях. У несчастного похитили его самого дорогого и надежного друга — его... половой орган. Больше того, очнувшись в психушке, Штопор понимает, что он женщина! Разумеется, герой не намерен мириться с таким положением дел, а потому немедленно отправляется на выручку своего друга. Он полон решимости вернуть себе свое мужское достоинство во что бы то ни стало.

- ◆ Четыре срывающих крышу дня из жизни Штопора
- ◆ Новые средства физического внушения для борьбы с подлыми ампуторами
- ◆ Цеповторимый юмор и сарказм от Безумного Гланца
- ◆ Тотальный беспредел — фирменная черта серии игр Postal — на фоне трогательной атмосферы российского захолустья



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



ПИРАТСТВУ – БОЙ

➔ В Америке, по обвинению в незаконной модификации и распространению Xbox, был осужден житель города Вашингтон, получивший восемь месяцев заключения.

В одном из прошлых номеров мы вам сообщали о задержании в Великобритании продавца чипованных Xbox. На этот раз к нему присоединился еще один пират, Хитеш Пател, проживавший в городе Вашингтон. Гражданин США, работавший в качестве техника в крупной торговой сети Pandora's Cube, занимался тем, что продавал чипованные Xbox, предварительно устанавливая в них жесткие диски с большим, чем в стандартных консолях, объемом и с записанными на них играми. Свое устройство Пател называл Super Xbox и просил за него порядка \$500. О подробностях операции по задержанию пока ничего не известно, зато было объявлено, что за свой проступок Пателу полагается восьмимесячный срок, половину которого он проведет в тюрьме общего режима, а оставшуюся часть – под домашним арестом. Стоит отметить, что обвинение требовало более жесткую меру наказания: пять лет тюрьмы и штраф в размере \$250 тыс. Также стало известно, что в настоящее время рассматривается дело еще трех сотрудников Pandora's Cube, которые помогали Хитешу заниматься нелегальным бизнесом. Заметим, что его собрату по несчастью из Великобритании была объявлена мера наказания, соответствующая всего лишь 140 часам исправительных работ и штрафа в \$1400.

Кстати, по данным, полученным после опроса пользователей пиратского софта в Англии, около 84% жителей этой страны в возрасте от 18 до 34 лет скачивают пиратскую продукцию из Интернета. Около 72% опрошенных заявили о том, что пользуются нелегальными продуктами потому, что просто не могут дождаться официального релиза интересующего их проекта. Всего лишь 52% из принявших участие в исследовании людей, заявили, что они просто не хотят тратить деньги на покупку легальной версии. ■



КОРОТКО

► В одном из прошлых номеров мы вам сообщали об «очередной» смерти MMO-стратегии Ballerium. Спешим обрадовать фанатов – проект жив, деньги нашлись и работа кипит, по крайней мере до тех пор, пока не будут в очередной раз исчерпаны все средства.

► **MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE** будет официально представлена на специально организованной по этому случаю конференции, которая полностью будет посвящена граффити. В качестве специального гостя выступит сам Марк Экко.

► **SEGA ПОКАЖЕТ** на выставке Tokyo Game Show 2005 такие игры, как Virtua Fighter 5, Sega Rally 3 и The House of the Dead 4. A Capcom пообещал нам Street Fighter 4! Все игры – для аркадных автоматов.

GIZMONDO СНОВА ОТДАЛЯЕТСЯ

➔ Выход портативной консоли Gizmondo на рынок США перенесен на октябрь-ноябрь текущего года.

Компания Tiger Telematics сообщила о том, что старт их портативной консоли Gizmondo на рынке США перенесен. Приставка должна была появиться в Америке 11 августа текущего года, теперь в качестве новой даты релиза стоит октябрь-ноябрь 2005 года. По официальным данным, поступившим со стороны производителя, к такому решению их подтолкнула необходимость поставить на новый рынок, как минимум, 500 тыс. консолей, а также поддержать свое устройство мощной рекламной кампанией. Однако, скорее всего, отсрочка произошла в связи с тем, что Tiger Telematics опасается за будущее Gizmondo на новой арене, так как цена на устройство в настоящее время слишком высока, а игровая библиотека оставляет желать лучшего. Также не стоит упускать из виду тот факт, что ноябрь – это предпраздничный сезон и именно на него приходится основной финансовый поток. Пока сложно говорить о том, сможет ли приставка добиться популярности на северном материке, тем более, что там вовсю идет война за кошелек покупателей между такими монстрами, как Nintendo и Sony. ■



«БУКА» ПРОДАЛАСЬ

➔ Контрольный пакет акций компании «Бука» был приобретен по цене от \$8 до \$12 млн. компанией «Финам» и венчурным фондом ЕБРР Северо-Запада и Запада России Norum.

ИК «Финам» совместно с венчурным фондом ЕБРР Северо-Запада и Запада России Norum приобрел российский издателя «Бука». Всего было куплено 52% акций этой компании, которые обошлись двум фирмам, по неофициальным данным, в сумму от \$8 до \$12 млн. Как заявил член совета директоров «Буки» Игорь Устинов, полученные финансовые средства будут направлены на развитие бизнеса, в том числе на закупку лицензий для издания игр на территории Российской Федерации. Устинов отметил, что на данный момент стоимость одного такого контракта выросла с \$30 тыс. до \$500 тыс., и компании уже трудно справиться с их закупкой самостоятельно. По мнению аналитиков, если

издательству удастся воплотить пятилетний план, разработанный партнерами компании, то к концу этого срока стоимость фирмы поднимется до \$40 млн. Как стало известно, «Финам» не собирается активно вмешиваться в политику «Буки» и планирует покинуть этот проект уже через 2,5-3 года, владельцем же контрольного пакета акций к этому времени вполне может стать крупная зарубежная фирма. Отметим, что на данный момент рассматриваемое российское издательство занимает всего 12% на игровом рынке нашей страны. Похоже на то, что тенденция приобретения игровых компаний в России не ослабевает, всего лишь несколько месяцев назад западной фирмой была приобретена Nival, в настоящий же момент появились слухи о том, что ведутся переговоры о приобретении «Акеллы», занимающей, по примерным подсчетам, 19% российского игрового рынка. ■



КОРОТКО

► **ПО ЗАЯВЛЕНИЮ КОМПАНИИ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**, в связи со скорым появлением на рынке консолей нового поколения, следующие два квартала текущего финансового года окажутся для нее убыточными. Стоит заметить, что последние пять лет компания всегда оставалась с чистой прибылью по окончании отчетного периода.

► **СИКВЕЛ DRIV3R** уже находится в разработке. Платформа неизвестна.

НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Если вы хотите, чтобы главный редактор ждал именно вашей оценки того или иного материала! Если хотите, чтобы при подготовке очередного номера издания учитывалось и ваше мнение! У вас есть возможность принять участие в создании своего любимого журнала. Предлагаем вам помочь в работе тест-группы «Страны Игр». Что для этого нужно? Просто зайти на сайт <http://www.testgroups.ru> и после регистрации заполнить предложенные анкеты. Каждая группа работает в течение 6 месяцев. По итогам работы самые активные получат памятные подарки от редакции и возможность появиться на страницах нашего издания! Нам очень важно ваше мнение. Давайте делать журнал вместе! ■

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

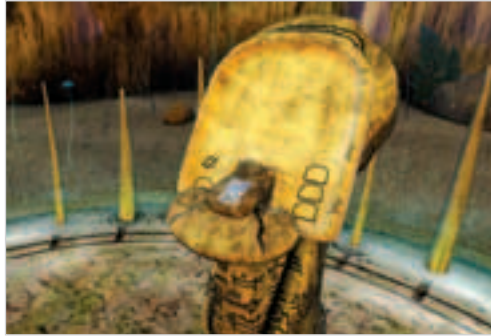
(3912) 343-509



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.



■ **Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge** | Игра почти год назад вышла в Японии, и осенью доберется до Европы.



■ **Myst V: End of Ages** | Пятая часть легендарного квеста обещает стать самой увлекательной. Ждите в конце сентября.



■ **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** | Игра от Марка Эко, модного дизайнера молодежной одежды в стиле хип-хоп.

ДОЖДАЛИСЬ?

FABLE: THE LOST CHAPTERS

- Платформа : PC, Xbox
- Издатель: Microsoft

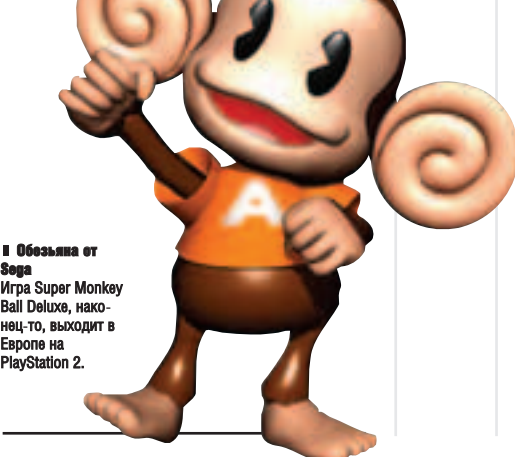
Обновленная версия ролевого хита для Xbox. Улучшенная графика, большее количество квестов и возможностей по развитию своего персонажа ждут не только владельцев консоли от Microsoft, но и владельцы PC. ■



EVIL DEAD: REGENERATION

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

Очередной ужастик о «Зловещих мертвецах» вряд ли окажется значительно лучше, чем предыдущие, но внимания заслуживает. Относительно симпатичная графика плюс возможность махать бензопилой радуют. ■



■ **Обезьяна от Sega**
Игра Super Monkey Ball Deluxe, наконец-то, выходит в Европе на PlayStation 2.



А что это за One Piece Grand Battle? Как в «Банзае»?
Да, это игра по мотивам популярного аниме-сериала. В США издается сразу третья часть One Piece Grand Battle, первые две этой чести не удостоились.

PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
02.09	Brave: The Search for Spirit Dancer	SCEE	Европа
02.09	Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	Европа
02.09	Digimon World 4	Atari	Европа
02.09	Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Европа
02.09	Rebel Raiders: Operation Nighthawk	Digital Jesters	Европа
06.09	One Piece Grand Battle	Bandai	США
09.09	Colosseum: Road To Freedom	Koei	Европа
09.09	* Fahrenheit	Atari	Европа
09.09	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	Европа
09.09	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Европа
16.09	Total Overdose	SCI	Европа
23.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
23.09	* EyeToy: Kinetic	SCEE	Европа
23.09	Evil Dead: Regeneration	THQ	Европа
27.09	* Dance Dance Revolution Extreme 2	Konami	США
27.09	Sniper Elite	Namco	США
30.09	Conflict: Global Terror	2K Games	Европа
30.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	Европа
30.09	* Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista	Европа
30.09	Beat Down: Fist of Vengeance	Capcom	Европа
03.10	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
07.10	* Spartan: Total Warrior	Sega	Европа
11.10	* SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	SCEA	США
14.10	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
17.10	* The Warriors	Rockstar	США
21.10	* L. A. Rush	Midway	Европа
28.10	* Without Warning	Capcom	Европа
01.11	Pac-Man World 3	Namco	США
05.11	Premier Manager 2005-2006	Zoo Digital	Европа
08.11	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	США
14.11	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	США
14.11	24: The Game	2K Games	США
14.11	* Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
14.11	* EyeToy: Play 3	SCEA	США
14.11	* Genji: Dawn of the Samurai	SCEA	США
14.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
14.11	Rogue Trooper	SCI	США
14.11	* WRC: Rally Evolution	SCEA	США
18.11	The Matrix: The Path of Neo	Atari	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
TBA	Aquanox: The Angel's Tears	JoWood	Европа
TBA	* Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	Европа
TBA	Panzer Elite Action	JoWood	Европа
TBA	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	* Darkwatch	Ubisoft	Европа
TBA	Samurai Shodown V	SNK Playmore	США
TBA	* Grandia III	Square Enix	Европа

GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
09.09	Hello Kitty: Roller Rescue	Empire Interactive	Европа
09.09	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	Европа

09.09	WWE Day of Reckoning 2	THQ	Европа
19.09	* Battalion Wars	Nintendo	США
03.10	* Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo	США
07.10	* Spartan: Total Warrior	Sega	Европа
17.10	* Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	США
28.10	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
01.11	* Gun	Activision	США
15.11	* Dance Dance Revolution: Mario Mix	Konami	США
15.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
TBA	* Geist	Nintendo	Европа
TBA	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Европа

XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
02.09	* MotoGP 3	THQ	Европа
09.09	* Fahrenheit	Atari	Европа
09.09	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	Европа
13.09	* Dynasty Warriors 5	Koei	США
16.09	Total Overdose	SCI	Европа
23.09	Evil Dead: Regeneration	THQ	Европа
23.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
23.09	Sniper Elite: Berlin 1945	Ubisoft	Европа
26.09	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	США
30.09	Beat Down: Fist of Vengeance	Capcom	Европа
30.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	Европа
30.09	* Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista	Европа
03.10	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
03.10	Conflict: Global Terror	2K Games	США
07.10	* Kingdom Under Fire: Heroes	Microsoft	Европа
07.10	* Spartan: Total Warrior	Sega	Европа
14.10	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
14.10	* Serious Sam II	2K Games	США
17.10	* Half-Life 2	Electronic Arts	США
17.10	Stubbs The Zombie in Rebel Without a Pulse	Aspyr	США
17.10	* The Warriors	Rockstar	США
18.10	* Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	США
21.10	* L. A. Rush	Midway	Европа
28.10	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
28.10	* Without Warning	Capcom	Европа
01.11	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	США
14.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
15.11	* Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
15.11	Rogue Trooper	SCI	США
18.11	The Matrix: The Path of Neo	Atari	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
TBA	Aquanox: The Angel's Tears	Fishtank	Европа
TBA	* Crime Life: Gang Wars	Konami	США
TBA	* Darkwatch	Ubisoft	Европа
TBA	Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	Европа
TBA	Extreme 4x4	GMX	Европа
TBA	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
TBA	LMA Manager 2006	Codemasters	Европа
TBA	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа



■ **Dance Dance Revolution: Mario Mix** | Версия танцевального симулятора подготовлена специально для фанатов Марио и его друзей.



■ **Pac-Man World 3** | Двадцатипятилетие желтого колобка Namco отмечает со свойственным компании размахом.



■ **Rogue Trooper** | очередной боевик от создателей World War Zero и печально известного Judge Dredd: Dredd versus Death.



Когда Lunar: Dragon Song выйдет в Европе?

Говорят, что никогда. Ubisoft, почему-то, будет издавать игру лишь в США. Мы отчаянно надеемся, что причиной является не низкое ее качество.

TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Европа

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.09	* Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	Европа
02.09	* MotoGP 3	THQ	США
02.09	Rebel Raiders: Operation Nighthawk	Digital Jesters	Европа
05.09	* Indigo Prophecy	Ubisoft	США
09.09	* Fahrenheit	Ubisoft	Европа
12.09	* Everquest II: Desert of Flames	Sony Online Entertainment	США
15.09	* Blitzkrieg 2	CDV	США
16.09	* Everquest II: Desert of Flames	Ubisoft	Европа
19.09	* Blitzkrieg Anthology	CDV	Европа
19.09	* Warhammer40,000: Dawn of War - Winter Assault	THQ	Европа
20.09	* Fable: The Lost Chapters	Microsoft	США
20.09	* Myst V: End of Ages	Ubisoft	США
23.09	Evil Dead Regeneration	THQ	Европа
23.09	Sniper Elite: Berlin 1945	Wanadoo	Европа
30.09	Conflict: Global Terror	SCI	Европа
30.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	Европа
01.10	Sniper Elite	Namco	США
07.10	American Conquest: Divided Nations	CDV	Европа
10.10	* Serious Sam II	2K Games	Европа
14.10	* Black and White 2	Electronic Arts	Европа
14.10	* Blitzkrieg 2	CDV	Европа
14.10	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
14.10	* Rome: Total War - Barbarian Invasion	Activision	Европа
15.10	* F.E.A.R.	VU Games	США
21.10	* F.E.A.R.	VU Games	Европа
21.10	* X3: Reunion	Deep Silver	Европа
01.11	* Gun	Activision	США
04.11	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
05.11	Premier Manager 2005-2006	Zoo Digital	Европа
08.11	Code Blue: The Interactive ER Game	Head Games	Европа
09.11	* Auto Assault	NCSOFT	Европа
09.11	* City of Villains	NCSOFT	Европа
11.11	* Spellforce 2	JoWood	Европа
25.11	The Chronicles of Namia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
25.11	The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
01.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	США
07.02	* Star Wars: Empire at War	LucasArts	Европа
10.02	* Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
TBA	Bet on Soldier: Blood Sport	Digital Jesters	Европа
TBA	* Brothers In Arms: Earned In Blood	Ubisoft	Европа
TBA	* Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
TBA	El Matador	Kenega	Европа
TBA	* Football Manager 2006	Sega	Европа
TBA	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
TBA	* Gothic III	JoWood	Европа
TBA	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
TBA	Hotel Giant II	JoWood	Европа
TBA	Neverend	Dusk2Dawn	Европа
TBA	* Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	Stubbs The Zombie in Rebel Without A Pulse	Aspyr	Европа
TBA	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Европа
TBA	* UFC: AfterShock	Kenega	Европа

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

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
06.09	* Rebelstar Tactical Command	Namco	США
30.09	* Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King	Buena Vista	Европа
17.10	* Mario Tennis Advance	Nintendo	США
21.10	* Pokemon Emerald	Nintendo	Европа
25.10	* Gunstar Super Heroes	Sega	США
28.10	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
15.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
15.11	Winx Club	Konami	США
25.11	The Chronicles of Namia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа

NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
20.09	* Lunar: Dragon Song	Ubisoft	США
23.09	* Meteos	Nintendo	Европа
30.09	* Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	Европа
30.09	* Castlevania: Dawn of Sorrow	Konami	Европа
07.10	* Nintendogs	Nintendo	США
14.10	Ultimate Spider-Man	Activision	Европа
17.10	* Metroid Prime: Hunters	Nintendo	США
18.10	Spyro Shadow Legacy	VU Games	США
28.10	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
07.11	* Mario Kart DS	Nintendo	США
25.11	The Chronicles of Namia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
25.11	* Sonic Rush	Sega	Европа

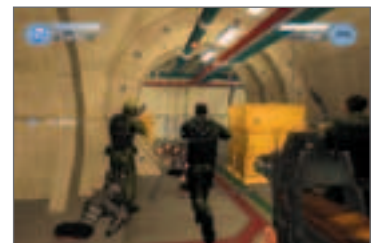
PSP

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.09	Spider-Man 2	Activision	Европа
01.09	* Untold Legends: Brotherhood of the Blade	Activision	Европа
01.09	Ape Academy	SCEE	Европа
01.09	* Archer Maclean's Mercury	Ignition	Европа
01.09	* Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Европа
01.09	* Dynasty Warriors	Koel	Европа
01.09	* Everybody's Golf	SCEE	Европа
01.09	F1 Grand Prix	SCEE	Европа
01.09	* Fired Up	SCEE	Европа
01.09	* Lumines	Ubisoft	Европа
01.09	MediEvil Resurrection	SCEE	Европа
01.09	* Metal Gear AcId	Konami	Европа
01.09	* Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar	Европа
01.09	* Need for Speed Underground Rivals	Electronic Arts	Европа
01.09	* Ridge Racer	Namco	Европа
01.09	* TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator	Codemasters	Европа
01.09	* Virtua Tennis: World Tour	Sega	Европа
01.09	* Wipeout Pure	SCEE	Европа
16.09	* Burnout: Legends	Electronic Arts	Европа
30.09	Bounty Hounds	Namco	Европа

НА ГОРИЗОНТЕ

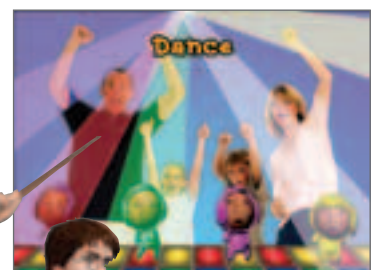
STARGATE SG-1: THE ALLIANCE

■ **Платформа** : PC, PS2, Xbox
 ■ **Издатель** : Namco (США), JoWood (Европа)
 Эта игра по мотивам известного телесериала вполне может и не поступить в продажу. Вроде бы достаточно красива, но геймплей уж больно сомнительный. На E3 2005 от стендов с проектом посетители шарахались. ■



EYETOY: PLAY 3

■ **Платформа** : PS2
 ■ **Издатель** : SCEE
 Третий по счету сборник мини-игр предложит новый набор развлечений класса «для всей семьи». Собрать веселую компанию перед камерой EyeToy – отличный способ поднять себе настроение. К тому же, так можно легко приучить к консольным играм девушек и бабушек. ■



■ **Гарри Поттер**
 Он придет к вам этой осенью, вместе с фильмом и играми Harry Potter and the Goblet of Fire.

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 06.08 – 13.08 ➔

* ▶ игра

▶ издатель

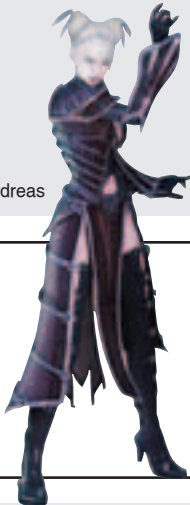
1 The Sims 2

Electronic Arts



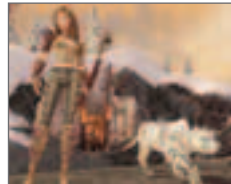
Описание:
И опять The Sims 2! Стоило только поклонникам боевиков расслабиться, как злобные симсоманы опять бросились в магазины за покупками.

- 2 Battlefield 2
- 3 Half-Life 2
- 4 The Sims 2: University
- 5 Guild Wars
- 6 World of Warcraft
- 7 Championship Manager 5
- 8 Football Manager 2005
- 9 Rome: Total War
- 10 Grand Theft Auto: San Andreas



Electronic Arts
VU Games
Electronic Arts
NCSOFT
VU Games
Eidos
Sega
Activision
Take-Two

Guild Wars



GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 06.08 – 13.08 ➔

* ▶ игра

▶ издатель

1 Resident Evil 4

Capcom



Описание:
В очередной раз можете полюбоваться на картинку из Resident Evil 4... Эх, скорей бы Geist вышел или The Legend of Zelda: Twilight Princess. Надоели уже зомби.

- 2 Charlie and the Chocolate Factory
- 3 Killer 7
- 4 Fantastic 4
- 5 Madagascar
- 6 Star Fox Assault
- 7 Mario Party 6
- 8 The Legend of Zelda: Four Swords
- 9 Mario Power Tennis
- 10 Donkey Konga

Take-Two
Capcom
Activision
Activision
Nintendo
Nintendo
Nintendo
Nintendo
Nintendo

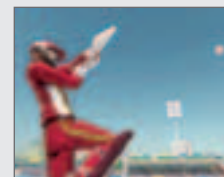
XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 06.08 – 13.08 ➔

* ▶ игра

▶ издатель

1 Brian Lara International Cricket 2005

Codemasters



Описание:
Да-да, здесь тоже крикет. Мы не знаем, чем отличаются версии для PS2 и Xbox, подозреваем, что во второй слегка лучше графика... Научиться играть, быть может? Или сначала с гольфом разобраться?

- 2 Grand Theft Auto: San Andreas
- 3 Fantastic 4
- 4 Destroy All Humans!
- 5 Juiced
- 6 Forza Motorsport
- 7 Sid Meier's Pirates!
- 8 Medal of Honor: European Assault
- 9 Halo 2
- 10 Cricket 2005

Take-Two
Activision
THQ
THQ
Microsoft
Take-Two
Electronic Arts
Microsoft
Electronic Arts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) ➔

* игра

▶ издатель

* игра

▶ издатель

1 World Soccer Winning Eleven 9

Konami PS2



Описание:
Очередная версия футбольного симулятора от Konami (в Европе этот сериал зовется Pro Evolution Soccer) поразила внимание японцев. А Grandia III стартовала лишь второй...

- 2 Grandia III
- 3 Pokemon XD: Yami no Senpoo Dark Lugia
- 4 Summon Night Ecstasy
- 5 Dai-3-Ji Super Robot Taisen Alpha: Shuuen no Gingae
- 6 Armored Core: Last Raven
- 7 Bleach
- 8 Yawaraka Atamajuku
- 9 Beetle King Mushiking: Greatest
- 10 Power Pro Koushien

Square Enix PS2
Nintendo GC
Banpresto PS2
Banpresto PS2
From Software PS2
SCEJ PS2
Nintendo DS
Sega GBA
Konami DS

Комментарий: Dai-3-Ji Super Robot Taisen Alpha: Shuuen no Gingae – нынешний лидер чарта «самые непронизимые названия». Это, кстати, тактическая RPG с боевыми роботами из аниме.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

 **PS2** 01.08 – 14.08

* ► игра	► рейтинг
1 Tekken 5	42
2 Star Wars: Episode III – The Revenge of the Sith	21
3 Grand Theft Auto: San Andreas	19
4 Madagascar	17
5 God of War	16
6 Medal of Honor: European Assault	16
7 Killzone	14
8 Need for Speed Underground 2	14
9 Fantastic 4	11
10 Gran Turismo 4	10

 **PC (BOX)** 01.08 – 14.08

* ► игра	► рейтинг
1 Battlefield 2	50
2 The Sims 2: University	24
3 The Sims 2	16
4 Empire Earth II (русская версия)	15
5 World of Warcraft	14
6 Warcraft III: Reign of Chaos (русская версия)	13
7 Warcraft III: The Frozen Throne (русская версия)	12
8 SWAT 4 (русская версия)	12
9 The Sims 2 (DVD)	11
10 StarCraft: Broodwar	10

 **PC (JEWEL)** 01.08 – 14.08

* ► игра	► рейтинг
1 Князь тьмы. Подземелья Анакарии	38
2 Бригада Е5: Новый Альянс	23
3 Barbie: Принцесса и Нищенка	16
4 LEGO Star Wars	15
5 Распродажа мультимедиа	14
6 Earth 2160	11
7 ТрекМания Sunrise	10
8 Xenus: Точка кипения	10
9 Metalheart: Replicants Rampage	10
10 Крутящий момент	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 1 по 15 августа 2005 года.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

 **PS2** 01.08 – 14.08

* ► игра	► рейтинг
1 Tekken 5	68
2 Killzone	45
3 Grand Theft Auto: San Andreas	43
4 God of War	32
5 Medal of Honor European Assault	30
6 Star Wars: Episode III – The Revenge of the Sith	30
7 Gran Turismo 4	22
8 Midnight Club 3: DUB Edition	21
9 Ratchet and Clank 3	19
10 Madagascar	18

Информация: Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальный объем продаж (не поставки в магазины) за период с 1 по 14 августа 2005 года.

Акелла

ЭХО: СЕКРЕТЫ ОСТАТЫХ ПЕЩЕРЫ



ADVENTURE COMPANY



Эта удивительная история произошла 15 тысяч лет тому назад. В ту далекую пору, когда наши предки делали первые шаги к познанию окружающего их, огромного и опасного мира. Спавшийся, от когтей разъяренной львицы под каменными сводами пещеры, молодой охотник Арок обнаруживает на ее стенах таинственные рисунки. Они напоминают ему о странном путнике по имени Клем, который останавливался в племени Арока многие зимы тому назад. Грезь у костра, Клем рассказывал маленькому Ароку об удивительном мире духов и рисовал на камнях живые картины. Следуя внезапному зову сердца, юноша решает отыскать странного путника. И отправляется в путешествие полное опасностей и приключений.



- От создателей нашумевшего квеста «Возвращение на таинственный остров» созданного по мотивам классического романа Жюль Верна;
- Реалистичная графика откроет живописные картины - горные реки, долины и пещеры;
- Замечательное музыкальное сопровождение погрузит вас в атмосферу игры;
- На Вашем пути встретятся дикие животные, древние племена, множество опасностей и тайн;



www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2005 "The Adventure Company"
Все права защищены.
Издательское сотрудничество осуществляется
игры с доставкой www.edgamelife.ru
оптовая продажа: (095) 203-4814
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "МультиТрейд"
www.multitrade.com.ua



ОБИТЕЛЬ ЗЛА



(resident evil 1)
(resident evil 2)
(resident evil 3) NEMESIS

CARCOM



Игровая трилогия, на долгие годы ставшая эталоном жанра «horror», приходит на платформу PC. Прикрываясь мирными исследованиями, корпорация Umbrella разработала вирус, превращающий все живые существа в кровожадных мутантов. Специальное подразделение S.T.A.R.S. отправляется в одинокий особняк, под которым сокрыты

лаборатории, кишящие зомби и кровожадными мутантами. Но, несмотря на все старания, остановить распространение вируса было невозможно: новая чума выбралась на поверхность и поразила город Raccoon City. Находясь на грани крошечного ужаса и безумия, герои каждую секунду должны быть готовы к поединкам с беспощадными машинами смерти.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Атмосфера всепоглощающего страха во мраке замкнутых пространств
- Кошмарные существа поджидают вас за каждым углом
- Несколько видов убойных стволов для кровавой расправы над монстрами
- Уникальный дизайн, проработанные до мельчайших деталей локация и модели
- Несколько персонажей с тщательно прописанными характерами



www.akella.com



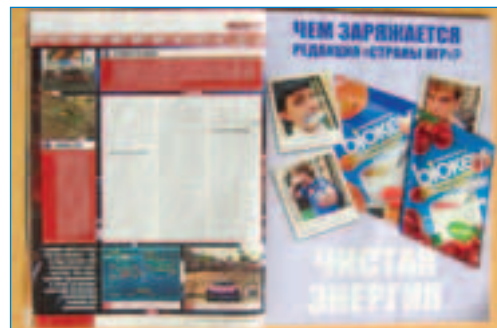
© 2005 Akella
© "Carcom Entertainment"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
Игры с доставкой: www.akella.com
отзывы: (095) 263-8874
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультиройд"
www.multiroid.com.ua



FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

17 (170) 2004



НА ОБЛОЖКЕ:

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Сразу видно, что держишь в руках осенний номер, – даже не понятно, как столько игровых статей влезло на 160 страниц. Одних только обзоров – 19 штук. И среди них, конечно, нельзя не заметить два разворота, посвященных Doom 3. Мы так долго ждали этот сиквел, что простили творению id Software многие огрехи и поставили 9 баллов. А вот следующему FPS так не повезло – немецкий Soldner: Secret Wars оказался полным прова-

лом, хотя перспективы у него были большие. Немногим меньше досталось Silent Hill 4. Даже фанат серии, агент Купер, писавший обзор, впал в уныние. «Ни атмосферы, ни ужаса» – вот его цитата из слова команды. Его же перу принадлежит великолепный спец «Трудности перевода», повествующий о трудном пути игр из Страны восходящего солнца до западного геймера. Да, еще в этом номере вы найдете пакетик Biokey! ■

Кол-во страниц:

160

Тираж:

80 000

Кол-во материалов:

63

Бонусы:

1 DVD
2 постера
наклейка

5 ЛЕТ НАЗАД

17 (74) 2000



НА ОБЛОЖКЕ:

Icwind Dale

Несмотря на наличие симпатичной девушки и названия игры на обложке, Icwind Dale удостоилась в этом номере лишь прохождения. Вообще 74-ая «СИ» ничем особо не выделяется. Любителям покрутить баранку наверняка понравится спец, в котором С. Овчинников сравнивает два сильнейших гоночных проекта – Ferrari F355 и Grand Prix 3. Вывод неоднозначный, но, похоже, автору более по сердцу пришла игра от Sega.

Небольшое количество спецов с лихвой компенсируется обзорами и анонсами. Например, в «Хите» тогда засветился культовый Escape From Monkey Island и не менее значимая для геймеров Grandia II. Обзоров всего пять, зато каких. Великолепные «Казак» (9,0), вызывающий Heavy Metal FAKK 2 (8,5), волшебный Chrono Cross (8,5) и вообще ни с чем несравнимый Seaman, получивший вместо оценки, знак бесконечности. ■

Кол-во страниц:

96

Тираж:

50 000

Кол-во материалов:

34

Бонусы:

1 CD
1 постер

3 ГОДА НАЗАД

17 (122) 2002



➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball

Летом три года назад перестал существовать российский вариант Official PlayStation Magazine. Это напрямую отразилось и на «Стране», поскольку в нее влился весь коллектив ОРМ. Алик Вайнер представил на ваш суд новый дизайн журнала. Обложка, слово редактора, содержание, обзоры, тактика – преобразилось все, и, нам кажется, в лучшую сторону. Кроме дизайна, 122-ой номер «СИ» отличился шикарной

подборкой спецов. Неисчерпаемую тему эротики в японских играх открыла Cover Story. Но DOA Xtreme Beach Volleyball стала лишь разминкой. Настоящий экстрим был дальше – 5 страниц «Хентая» от Ицуки Акиба и вездесущего Купера :)! Далее любимец публики Врен рассказал вам о мифах, реальности и суровой правде эмуляции. Последний спец вновь подготовил Купер, им стал фотототчет по лондонскому музею-выставке Game On. ■

Кол-во страниц:

96

Тираж:

55 000

Кол-во материалов:

30

Бонусы:

1 CD
2 постера

7 ЛЕТ НАЗАД

09 (28) 1998



➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Sin

Вот он, час «X»! Перед вами исторический номер «СИ», который просто обязан быть у каждого поклонника журнала. Тогда, семь лет назад, Россию потряс мощный экономический кризис. Нелегко пришлось и нам. 28-ая «СИ» уже была готова, а денег на финскую типографию – тютю, да и для вас такой журнал обошелся бы в круглую сумму. Что делать? Подводить читателей нельзя. Решили печатать у нас. На газетной бумаге удво-

енного формата. Так появился первый военно-полевой выпуск «Страны Игр» – большой снаружи и маленький внутри. Но от этого содержание журнала не стало хуже. Мы рассказали вам о таких хитовых проектах, как EverQuest, Jagged Alliance 2, ну и, конечно, самого Sin. Именно в этой игре можно найти наш военно-полевой выпуск на столе в одной из комнат. А на сладкое вам вновь достался комикс о приключениях Алисы. ■

Кол-во страниц:

196

Тираж:

75 000

Кол-во материалов:

56

Бонусы:

1 CD



Особенности:
Небывалый географический масштаб игры охватывает весь Земной шар
В вашем ведении экономика, политика, дипломатия и вооруженные силы
Два варианта ведения стратегии на выбор – пошаговый и real time.
Огромный арсенал вооружений для решения конфликтов.
Размахи экономической модели позволяют разрабатывать все существующие в реальном мире отрасли.

В недалеком будущем небывалый политический и экономический кризис потряс основы миропорядка. Не в силах удерживать огромные территории, Великие державы раскололись на множество государственных формирований. Вся экономика на планете попала под монопольное ведение глобальной корпорации «Мировой рынок». В этих тяжелейших условиях Вам предстоит занять пост главы правительства любой из стран. Используя виртуозную дипломатию, успешную экономическую политику или просто несокрушимую военную силу создайте новую Сверхдержаву и диктуйте свои условия всему мировому сообществу!

www.akella.com

© 2005 'Akella'
© 2005 'Strategy First'
© 2005 'Battlegoat studio'
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой: www.obdarnok.ru
оптовая продажа: (095) 343-4814
телеф. поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

ВИВИСЕКТОР: 3 БЕРЬ В НУТРИ

(Wivisector: Beast Inside)

«Вивисектор» в пору объявлять самой жестокой игрой: человечешек мы клали толпами, а вот разумных животных в таких количествах приходится отстреливать впервые.





Автор:

Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru



- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: FPS
- ИЗДАТЕЛЬ: Pointsoft Interactive
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: Action Forms
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

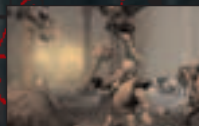
PIII 1 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт), 2,8 Гбайт HDD

■ **ОНЛАЙН:**

<http://www.vivisector.com>

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Rainkiller: Крещенный кровью

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★★

8.0

«Мясной» шутер с великолепным сюжетом. Очень, очень редкое сочетание!

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Знакомый с пеленок энергичный геймплей, армия разномастных противников, отменная озвучка и прекрасный сюжет.



Минусы:

Затянули с разработкой, теперь вот аукается – движок выдохся еще до релиза. Акробатические паузы оставляют желать лучшего. Вычищены не все баги.

Все новое – хорошо забытое старое. Изречение избитое, но злободневное. А для игровой индустрии – вдвойне. Вот, скажем, FPS. Помните, как все начиналось? Return to Castle Wolfenstein, Doom, Duke Nukem... Шотган в руках, толпы мерзопакостных чудищ – и гори все синим пламенем! Никому и в голову не приходило, что такой геймплей запустили в производство еще до «Ледникового периода». Все искупила энергетика. Это уже потом какие-то умники придумали, что время спинномозговых шутеров кануло в Лету, пора, мол, уступить дорогу интеллектуальному экшну. От экспериментов мурашки по коже бегали: и со стратегиями FPS смешивали, и с RPG. Заставляли бугая – косяя сажень в плечах – лебезить на цыпочках: упаси боже, недруг учует! Нет бы – в руки рельсу и «кто не спрятался – я не виноват!». Утюжили зачем-то AI, обременяли напарниками-остолопами... А потом вернулись к тому, с чего все начинали. Serious Sam, Painkiller, Doom 3 – как будто время повернулось вспять.

Что характерно, отечественные разработчики (по старинке отношу к ним всех девелоперов с пост-советского пространства) шагают по стопам «буржуйских» коллег. Сотрудники Action Forms, не так давно встретившие свою десятую весну, стояли, между прочим, у истоков FPS. Сейчас уже мало кто помнит, но именно киевские умельцы смастерили культовый Chasm. Кому, как не им, возродить традиции «мясных» шутеров? «Вивисектор: Зверь внутри» делали долго, но на совесть. Чтобы игра приглянулась и ветеранам, на спор выискивавшим секреты в первом Doom'e, и новичкам, которые еще и пороху нюхнуть толком не успели.

Остров невезения в океане есть

В принципе, на этом можно было бы заканчивать статью. Подобные игры просты как три копейки. Вспомните Painkiller и попробуйте рассказать о нем друзьям. Уверен, уложите в пять предложений. Однако с «Вивисектором» такой фокус не пройдет. Разработчики ни с того, ни с сего, решили написать внятный сценарий, который, казалось бы, нужен такой игре, как собаке пятая нога. Гениальный и одержимый своей работой ученый-физиолог – доктор Морхед – не прижился в цивилизованном обществе. Плохо, знаете ли, относится народ к измывательствам над животными, даже если делается это во имя науки. А посему Морхед, живодед по призванию, в 1878 году переселяется на необитаемый остров, дабы противоестественным образом превратить зверей в людей. Дела у отшельника идут не гладко. Сколько волка ни корми, он все равно в лес смотрит. Зверюги, научившись держать вилку и ножик, норовят использовать столовые приборы в качестве оружия. Супротив инстинктов не поперши! Как удалось Морхеду ужитья в одной клетке с хищниками, доподлинно неизвестно, но эксперименты ставились над животными не год и не два. Островок обзавелся дурной славой... Прошла сотня лет... Морской пехотинец Курт Робинсон вместе со своим подразделением отправляется на проклятый остров, дабы отыскать сгнувшийся отряд сослуживцев. Спасательная экспедиция, благодаря усилиям сценаристов Action Forms, успехом не увенчается. Не успев высадиться, Курт потеряет всех напарников. Но сам каким-то чудом останется в живых. Ну это как всегда. Иначе ведь и кина бы не было!

Большинство из вас уже наверняка смекнули, что завязка «Вивисектора» – это чуть ли не пересказ книжки «Остров доктора Моро», написанной Гер-

бертом Уэллсом. Так и есть – разработчики вдохновлялись классической фантастикой. Оригинальным сей подход мы признать никак не можем: еще свежи воспоминания о Far Cry, где на богом забытом клочке суши мы отстреливали мутантов. Но сила вивисекторовского сценария в другом: создатели игры сподобились на такие сюжетные выкрутасы, что порой голова кругом идет.

В мире прямоходящих животных

Впрочем, одним сюжетом добродетели проекта от Action Forms не исчерпываются. Сохраняя верность старым идеалам, разработчики отважились и на несколько новшеств – как удачных, так и не очень. Формула успеха неизменна. Парочка сюжетных зарисовок на движке игры – и без промедления в бой. Курт, волею сценариста потерявший боевых товарищей, вынужден в одиночку исследовать остров, под завязку набитый злобными порождениями Морхеда. Зевать некогда: вдали маячит зеленый столб контрольной точки, где, вероятно, раскроется один из секретов этого мирка. Или, наоборот, посыплется ворох загадок. Дорожка к финалу, как и положено, весьма прямолинейна и заполонена ордами монстров. Порыскать по окрестностям можно – герой время от времени даже вознаграждается очками опыта (о ролевой части позже) за особо удачные находки – но свернуть с колеи не удастся. Да и не очень-то хо-

Голоса

Еще на КРИ'2004 «Вивисектор» отхватил награду «Лучший звук». Что и неудивительно, звук в игре действительно ошеломляющий, ведь за работу по аудиочасти отвечал один из лучших специалистов в этой области – Алексей «Аktion» Меньшиков, этим летом перебравшийся в KranX Productions. Рык и предсмертные поскуливания биоуродцев мы на страницах журнала по понятным причинам передать не можем. Зато готовы перечислить имена известных отечественных актеров, принимавших участие в озвучивании ключевых персонажей. Итак, их голоса вы услышите в игре: Дмитрий Певцов (Курт Робинсон), Армен Джигарханян (доктор Морхед), Никита Джигурда (Лев-предводитель), Дмитрий «о/у Гоблин» Пучков (Лаям Куэйд).



Дмитрий Певцов



Никита Джигурда



Армен Джигарханян



Дмитрий «о/у Гоблин» Пучков



«КОЗЛЫ» ЖИВО ВЫЗЫВАЮТ В ПАМЯТИ СТАРЫХ ДОБРЫХ КИБЕРДЕМОНОВ.



К ЛЕТАЮЩИМ ПРОТИВНИКАМ ОТНОСИТСЯ ВСЕГО ОДИН ВИД МОНСТРОВ, НО И ЭТОГО БОЛЕЕ ЧЕМ ДОСТАТОЧНО – ВЕРТОКРЫЛЫЕ ГАДЫ ДОСТАВЛЯЮТ МАССУ НЕПРИЯТНОСТЕЙ.

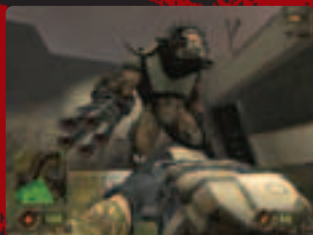


НАЧИНЕННЫЙ ВЗРЫВЧАТКОЙ ЛЕВ-ПРЕДВОДИТЕЛЬ ПРЕДЛАГАЕТ НАМ УБИРАТЬСЯ ПОДАЛЬШЕ. ЛУЧШЕ ПОСЛУШАТЬСЯ...

Разработчики решили написать внятный сценарий, который, казалось бы, нужен такой игре, как собаке пятая нога.

Big bosses

Как я уже отмечал в статье, боссы в «Вивисекторе», хоть и отличаются по внешнему виду, имеют две общие черты. Во-первых, они здоровенные, во-вторых, их можно убить лишь одним, особым способом. Оценить размеры зверюг (и не только) вы можете по этим скриншотам, а что касается второго утверждения, то просто поверьте нам на слово. Кстати, наш любимчик – носорог, антинаучно скрещенный с котком. Это огромная практически цельнометаллическая машина, запрограммированная на одно единственное действие – уничтожать. Причем неважно, каким способом: он может и затоптать, и раздавить, и разорвать. Любуйтесь!



чется – история, рассказываемая авторами, на редкость увлекательна. Начинаем, как водится, почти без оружия. Нож, пистолет да M16: американским пехотинцам здесь пришлось бы туго, их штурмовая винтовка – не самое подходящее оружие для этого клочка суши. На первых порах, правда, небольшого арсенала хватает, чтобы выжить – главное клювом не щелкать. Внешний периметр острова охраняют от незваных пришельцев ModBeasts – существа слабые и тупоголовые. Зато их много. Гиены, леопарды и огнедышащие тигры прут со всех сторон и мрут в невероятных количествах ради вящей славы героя. Чуть позже на сцену выскакивают HumAnimals, обученные обращаться с огнестрельным оружием. Этих нахрапом не возьмешь, тем более что экипированы они, как заправские командос, – бронжилеты так просто не пробьешь, надо целить в незащищенные части тела. С одним пистолетом против них лучше и не соваться, но, к счастью, до встречи с ними разработчики успевают скормить игроку несколько новых пушек. Старый-добрый дробовик, снайперка, гранаты и – наш выбор! – пулемет M60 помогают справиться с превосходящими силами противника. Чтoб игроку жизнь медом не казалась, авторы придумали OverBruits. Эти вообще прирожденные убийцы – тяжело вооруженные и закованные в броню. Да и более сообразительные. Но и на этих зверюг найдется управа: ракетница и ее тяжелая модификация, футуристические плазменные пушки. И вот еще что: как и в Painkiller'e, на каждом сюжетном повороте расставлены боссы. Пытаться убить их обычными способами – все равно что биться лбом об стену. Нащупать их слабое место – задача, достойная самых головоломных квестов.

Вспоминая Лару Крофт

Но все вышеперечисленное – классический геймплей «мясного» шутера. А где же инновации? Ну вот, например, ролевая добавка. Даже RPG-элементами назвать эту особенность не могу – слишком уж малы вкрапления. За скоростные и массовые убийства, а также вивисекцию (ловкое орудование – или все-таки уродование? – но-



жом) герой вознаграждается очками опыта, которые можно «закачать» в одну из четырех характеристик (скорость передвижения, твердость рук, устойчивость к повреждениям и запас здоровья). Персонаж вроде бы становится сильнее, но на игровой процесс это влияет не сильно. Впрочем, тяга к совершенству живет в каждом из нас: вы наверняка используете все шансы, чтобы взрастить идеального солдата.

С другим же новшеством вышла промашка. Точнее, акробатические вставки и новинкой-то назвать сложно: для экшенов вроде Lara Croft они давно стали обязательным атрибутом, да и в шутеры их пихают все, кому не лень. Вот и в «Вивисекторе» крутоум мачо, увешанному оружием с ног до головы, приходится, словно циркачу, балансировать на тонких жердочках и сигать через пропасти. Порой акробатические задачи настолько неуместны (и сработаны неумело), что руки опускаются. Прокрасться по тонкой грани забора; прыгнуть на дерево; нащупать ту единственную ветку, по которой можно пройти дальше; с десятого раза долететь до неприметного пятка на холме – это ли достойное занятие для брутального героя? Бог с ним, со временем, убитым на «гимнастические» упражнения, – обидно, что теряется темп. Передышка между схватками, конечно, необходима, но для отдыха вполне достаточно и сюжетных роликов. Лучше бы разработчики, в самом деле, ограничились переключениями рычагов...

Это, впрочем, не единственный изъян «Вивисектора». Понятно, что есть баги – редкий FPS обходится без них. Их, однако, немного – первый же патч обязательно вычистит игру. А вот движок не исправишь, как ни старайся. И к бабке не ходи,

ПЛЕНЫ, ЛЕОПАРДЫ И ОГНЕДЫШАЩИЕ ТИГРЫ ПРУТ СО ВСЕХ СТОРОН И МРУТ В НЕИМОВЕРНЫХ КОЛИЧЕСТВАХ РАДИ ВЯЩЕЙ СЛАВЫ ГЕРОЯ.



Первоисточник и экранизации

Как уже упоминалось, сюжет игры навеян повестью Герберта Уэллса «Остров доктора Мора» (The Island of Dr. Moreau), написанной, страшно сказать, в 1896 году. Настоятельно рекомендую почитать книгу, если вы вдруг по каким-то необъяснимым причинам до сих пор этого не сделали.

Уэллс заслуженно считается классиком научной фантастики, и его творческое наследие не раз находило отображение в кинокартинах. Да что я вам говорю – совсем недавно отгремела «Война миров» Спилберга, снятая по мотивам, пожалуй, самого знаменитого произведения английского писателя. «Остров доктора Мора» удостоился трех экранизаций. «Остров потерянных душ» (Island of Lost Souls) появился на большом экране еще в 1933 году, в 1977-ом сняли «Остров доктора Мора» (The Island of Dr. Moreau) и, наконец, еще один одноименный фильм вышел в 1996-ом.



НА СТЕНКАХ ОСТАЮТСЯ ПРАВДОПОДОБНЫЕ СЛЕДЫ ОТ ПУЛЬ, КОТОРЫЕ «ЗАТЯГИВАЮТСЯ» СО ВРЕМЕНЕМ. МЫ НЕ ПРЕМИНУЛИ ОСТАВИТЬ СВОЙ АВТОГРАФ.



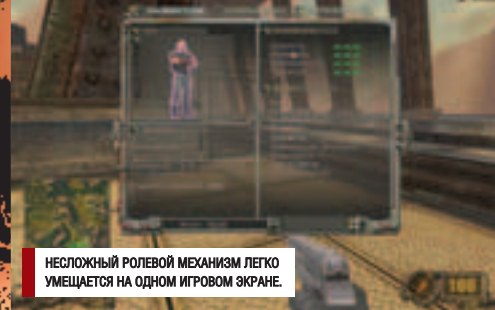
КОЗЛЫ ДА БАРАНЫ, КАК УТВЕРЖДАЮТ СОТРУДНИКИ АСПОН FORMS, СУЩЕСТВА НЕГЛУПЫЕ. ДРОБОВИК ВО ВСЯКОМ СЛУЧАЕ ОНИ ОСВАИВАЮТ БЫСТРО.



ПЕРЕД ВАМИ ОДИН САМЫХ ГРОЗНЫХ МОНСТРОВ В ИГРЕ. ПРОБИТЬ БРОНЮ ЭТОГО ЧУДИЩА ОЧЕНЬ НЕПРОСТО.



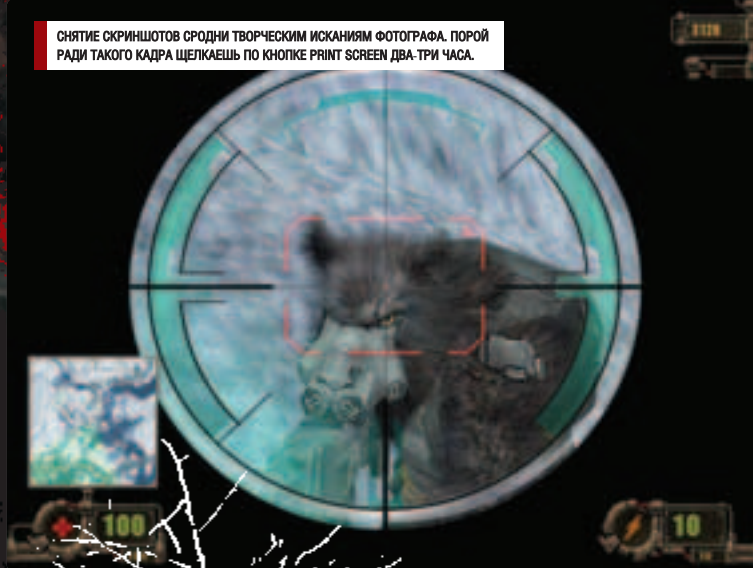
НЕСЛОЖНЫЙ РОЛЕВОЙ МЕХАНИЗМ ЛЕГКО УМЕЩАЕТСЯ НА ОДНОМ ИГРОВОМ ЭКРАНЕ.



Я не живодер, но отказать себе в удовольствии жажнуть из шотгана волчаре в наглую мохнатую морду не могу.

«ВИВИСЕКТОР» НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ HORROR АСПОН. НО ПОРОЙ СТАНОВИТСЯ ЖУТКОВАТО.

СНЯТИЕ СКРИНШОТОВ СРОДНИ ТВОРЧЕСКИМ ИСКАНИЯМ ФОТОГРАФА. ПОРОЙ РАДИ ТАКОГО КАДРА ЩЕЛКАЕШЬ ПО КНОПКЕ PRINT SCREEN ДВА-ТРИ ЧАСА.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам отправки заказов и условий работы в сети - 1С Мультимедиа-обработчик в форму - 1С/125005, Москва, а/я 04, ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-97
Факс: (095) 921-44-07
1st@1c.ru, http://games.1c.ru

АДРЕНАЛИН

ЭКСТРИМ ШОУ

Призы от фирмы 1С-ожидание!
Ваш выигрыш с такой коллекцией как каретка!

<http://priz.1c.ru>



ГРЕМУЧАЯ СМЕСЬ АВТОГОНОК И ШОУ-БИЗНЕСА. СДОБРЕННАЯ БЕЗБАШЕННЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ САМЫХ ОТВЯЗНЫХ ДИ-ДЖЕЕВ РУССКОГО РАДИОЭФИРА - СЕРГЕЯ СТИЛЛАВИНА И ГЕННАДИЯ БАЧИНСКОГО.





БОЛЬШАЯ ПУШКА ЭФФЕКТНА, НО НЕ ЭФФЕКТИВНА. ПЕРЕЗАРЯЖАЕТСЯ ДОЛГО.



«ВСЕМИРНЫЙ ФОНД ЗАЩИТЫ ДИКИХ ЖИВОТНЫХ», КОНЕЧНО, НЕ ОДОБРИТ ЭТУ ИГРУ.

понятно, что «Вивисектору» по качеству картинки ни со второй «халвой», ни с третьим «думом» не сравниться. Уже и не припомню, когда появились первые сведения об игре, но было это давно. Уверен, года три назад вы, глядя на скриншоты, восхищенно причмокивали языком, а теперь лишь оценивающе прищуриваетесь. Мотор со страшным названием AmosFear Engine, конечно, лихо перемалывает и открытые пространства, и занятые объемы местных сооружений, но этим сейчас мало кого удивишь. Есть, впрочем, у хлопцев из Action Forms пара козырей в рукаве, кото-

рые пока никому перебить не удастся. Я, разумеется, намекаю на великолепные шерстистые загрохивки порождений Морхеда и систему поврежденных монстров. Я не живодеер и, между прочим, то и дело подкармливаю дворовую кошачью братию, но отказать себе в удовольствии жажнуть из шотгана волчаре в наглую мохнатую морду не могу. Оголенные черепа и зияющие дыры в телах чудищ – зрелище не для слабоверных, но для поклонников шутеров оно как бальзам на сердце. Уверен, поиграв в «Вивисектор», вы непременно уличите себя в излишней кровожадности.

Фундамент

Сами понимаете, пафосную речь о революционных свершениях придется приберечь для других проектов. Кандидаты, как показывает недавно прошедшая Games Convention, есть: F.E.A.R., например, где-то совсем рядом. Но если вы задумаетесь над прошлым, настоящим и будущим FPS, то поймете, что жанр держится на играх бойких и качественных. Таких, у которых «зверь внутри». ■



УДАЧНЫМ ВЫСТРЕЛОМ МОЖНО ВЫБИТЬ У ВРАГА АВТОМАТ. БЕЗОРУЖНЫЙ СИЛОСТАТ, ОДНАКО ЖЕ, НЕ ТЕРЯЕТСЯ И БРОСАЕТСЯ В РУКОПАШНИЮ.



И ВОТ ТУТ МНЕ ПОКАЗАЛОСЬ, ЧТО Я ЗАГРУЗИЛ ОЧЕРЕДНОЙ WIIII БОЕВИЧОК.

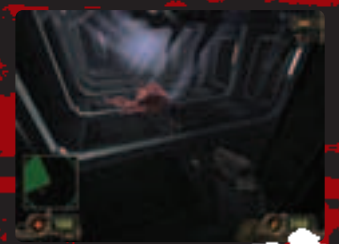
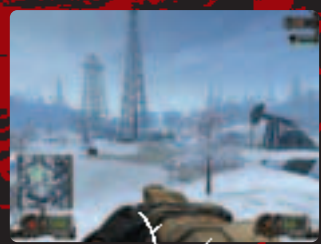
ДАЛЬНИЙ РОДСТВЕННИК КИНГ-КОНГА. ГОРИЛЛ ПРИШЛОСЬ МОДИФИЦИРОВАТЬ МЕНЬШЕ ВСЕХ.



КУДА ЖЕ БЕЗ ЖЕНСКОГО ПЕРСОНАЖА? НО ЭТА ДАМЧКА ХОТЯ БЫ МОЖЕТ ЗА СЕБЯ ПОСТОЯТЬ.

По долинам и по взгорьям

Арт, красующийся на нашей обложке, дает четкое представление об острове доктора Морхеда. Уровни, коих ровно 24 штуки, относятся к одному из трех типов «ландшафтов». Прибрежные зоны – это вечнозеленые тропики (джунгли, равнины, холмы). Высокогорные участки, как и полагается, покрыты снегом. Кроме того, в игре довольно много замкнутых помещений (огромные наземные промышленные комплексы, подземные и подводные сооружения). Назвать уровни маленькими язык не поворачивается, но разработчики утверждают, что поначалу игровые области были вообще в два-три раза больше нынешних. Слава богу, гигантоманией создатели страдали недолго...



БЛИЦКРИГ



- Долгожданное продолжение культовой военно-исторической стратегии "Блицкриг".
- Три масштабные кампании, объединяющие в общей сложности 68 миссий.
- Более 250 исторически достоверных образцов вооружения и техники, около 60 видов пехоты.
- Рост опыта ваших бойцов и связанные с этим новые тактические возможности.
- Современная 3D графика, открывающая невероятные перспективы в использовании ландшафта и зданий при планировании и ведении боевых действий.
- Многопользовательская игра по локальной сети и на турнирном сервере Блицкрига II с рейтинговой системой.
- Полнофункциональный редактор, дающий возможность создания новых карт





PC



PLAYSTATION 2



GAMECUBE



XBOX



GBA



N-GAGE

Автор:

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, PlayStation Portable
■ ЖАНР:	racing
■ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Evolution Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	http://www.evosl.net
■ ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2005 года



ВОТ ТАКИЕ ЭСКИЗЫ ГОТОВЯТ
РАЗРАБОТЧИКИ ПРЕЖДЕ ЧЕМ
НАЧАТЬ МОДЕЛИРОВАНИЕ
ТРАСС.



WRC:

Сериал World Rally Championship выходит на PS2 уже три года, собравши вокруг себя определенный круг поклонников. Пяту часть создавали с нехорошим умыслом: в раллийные гонки обязаны влюбиться не только гоночные маньяки, но и обычные люди из тех, которые, увидев WRC, спрашивали, почему на трассе нет других машин. Теперь – есть! «Превратим тоскливые раллийные гонки в веселые покатушки!» – кажется, такой транспарант натянут перед офисом Evolution Studios. Давние

поклонники сериала могут игнорировать изменения и засесть за любимый чемпионат. Rally Evolution делается для тех, кто еще не осознал, что он любит ралли. Виртуальные гонщики из Need for Speed Underground, Burnout и Midnight Club почувствуют себя как дома в новом многопользовательском режиме: четыре раллийные машины выстраиваются на кольцевой трассе и давай наматывать круги. Кто придет к финишу первым – тот молодец. Изюминка этого режима – коварный дизайн трасс: на каж-

дой есть места, где машины сбиваются в кучу, толкаются, вылетают на обочину (например, разворот на 180 градусов в конце длинной прямой). Все многопользовательские карты – небольшого размера, гонки проходят быстро, а накал страстей не ослабевает; малейшая ошибка – и вас с радостью отправят в кювет. Но даже суровые радетели ралли, которые проходят чемпионат на максимальной сложности, не смогут уйти от принудительного увеселения. Штурман перестанет наконец быть

киборгом, который стальным голосом предупреждает о поворотах. Андроид в правом сидении притворяется человеком, радуется и огорчается вместе с вами. Свои обязанности он исполняет так же четко, как и раньше, но ничто человеческое ему вдруг стало не чуждо: если вы едете медленно, он станет подтрунивать и язвить, если гоните слишком быстро, он запаникует и потребует отпустить газ, если не впишетесь в поворот – язвительно протянет «а я предупрежда-а-ал».



ПОМИМО ОБЫЧНЫХ МАШИН,
УЧАСТВУЮЩИХ В WRC, В ИГРЕ
МЫ СНОВА СМОЖЕМ ЛИЦЕЗРЕТЬ
ПРОТОТИПЫ БУДУЩЕГО РАЛ-
ЛИЙНЫХ ГОНКОВ, ОСОБЕННО
РАДДЕТ ГЛАЗ ФУТУРИСТИЧЕСКАЯ
SKODA.



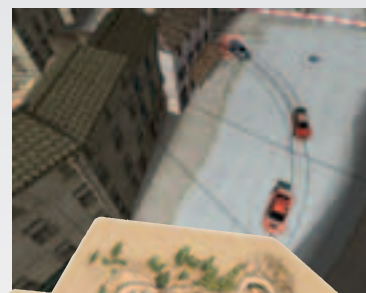
Голова гонщика Себастьяна

Здравствуйте. Я – голова француза Себастьяна Леба (Sebastien Loeb), одного из лучших раллийных гонщиков в мире. В прошлом году Себастьян стал чемпионом мира (WRC) в команде Ситроен, в этом – уверенно лидирует в личном зачете, ведет команду к победе. На картинках вы видите настоящую голову Леба и ее воплощение в WRC: Rally Evolution.



И где у нас эволюция?

Кадр из прошлогодней версии WRC (слева) и кадр из Rally Evolution (справа). Сравнивая, получаем: деревья стали выглядеть лучше. Деревьев стало больше. Вода совсем похожа на настоящую воду, камни стали симпатичнее. Размах пропал, картинка с нарисованными на ней горами стала заметно ближе. Вот так дорожки разработчики «выжимают» из PlayStation 2 более качественную графику. Работяги!



Rally Evolution

Следующее нововведение – ровно настолько же сомнительное. Раллийные трассы перестанут быть придуманными раз и навсегда. На каждой карте Rally Evolution обитает некоторый набор «событий»; начиная гонку, вы не знаете, какие события активны, а какие – нет. Например, на горной дороге, возможно, вас встретит камнепад, а на крутом повороте иногда будет валяться чья-то перевернутая машина, а рядом водитель и штурман будут чистить друг другу физиономии (видели своими глазами!). Такие «со-

бытия» заставляют отклоняться от идеальной линии прохождения трассы и развлекают играющего: никогда не знаешь, что ждет за следующим поворотом. По крайней мере, пока не пройдешь трассу раз десять, не узнаешь. Для самых маленьких предусмотрен набор настроек, облегчающих вождение: машина сама будет тормозить, где нужно, входить в занос, где требуется, и разгоняться на прямых. Не-реалистичный режим чемпионата начинается с более простых трасс и постепенно переходит к сложным, а карты

переделаны так, чтобы «каждый мог насладиться духом ралли». Разработчики переписали эффекты дыма и огня, сделали новый алгоритм отображения воды, добавили подробностей к системе повреждений автомобиля (штурман «истошно орет»!). Версия для PSP, «первая официально лицензированная игра Мирового Чемпионата Ралли на PSP», называется World Rally Championship и звезд с неба не хватает. 16 официальных карт, в том числе Япония и Мексика, 19 дополнительных уровней и возможности скачи-

вания дополнительных карт и машин – вот и все прелести. В многопользовательском режиме до восьми человек гоняются на одном из шестнадцати «супер-специальных» полигонов. Мы видели обе версии в действии и, заметивши слишком низкую глубину прорисовки, с возмущением обратились к разработчикам. «А вы вон на той консоли не играли? – спрашивает продюсер Мэтт Саузерн (Matt Southern). – Там обновленная версия игры, только что от программистов оторвали». Мы проверили: не Gran Turismo 4, но тоже ничего. ■

НУ ЕСЛИ СЛЕВА ЕЩЕ УЗНАВАЕМ СИТРОЕН XSARA, ТО ВОТ СИНЕВЯКАЯ SUBARU БОЛЬШЕ ПОХОЖА НА КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ, ЧЕМ НА РАЛЛИЙНУЮ ТАЧКУ.





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	action
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Sony Computer Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Bigbig Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2005 года



ПОПРОБУЙ ПРОЙДИ МИССИЮ НА ОДНОЙ МАШИНЕ, КОГДА В ТЕБЯ ПАЛИТ ТАКАЯ ТОЛПА БАНДУГАНОВ. ЗАХОЧЕШЬ – НЕ ПРОЙДЕШЬ.

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



Pursuit

ОДНА РУКА НА РУЛЕ,
ВТОРАЯ ДЕРЖИТ
ПИСТОЛЕТ-ПУЛЕМЕТ...
ТАК ЖИВУТ ГЕРОИ
PURSUIT FORCE.



ВМЕСТО НЕБА – РАЗМЫТАЯ КАРТИНКА НЕ САМОГО ВЫСОКОГО КАЧЕСТВА. А ЗАЧЕМ НАМ НЕБО, КОГДА ЕГО В ИГРЕ И НЕ РАЗГЛЯДИШЬ ТОЛКОМ?



ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ УВИДЕТЬ МИССИЮ, СОЗДАННУЮ ПО СЛЕДАМ ФИЛЬМА «СКОРОСТЬ».



Force

СТРАШЕНЬКАЯ АНГЛИЙСКАЯ ПОЛИСМЕНЩИЦА. ПРЕСТУПНИКИ ЕЕ БОЯТСЯ ДО ЧЕРТИКОВ.



Мы назвали Pursuit Force лучшей игрой на E3 для PSP – с оговоркой что приличных игр для крошки-консоли от Sony на выставке днем с огнем было не сыскать. Англичане из Bigbig Studios и сами не ожидали такого успеха: первая игра молодой команды – и вдруг всемирное признание, сотни публикаций, восторженные отзывы журналов из разных уголков планеты. Sony Computer Entertainment Europe осознала потенциал, и вот мы уже приглашены на двойную презентацию в Лондоне. Сбившимися в стаю акулам пера представляют WRC:

Rally Evolution от Evolution Studios (об этом – чуть далее) и Pursuit Force от Bigbig Studios.

Pursuit Force – история обычного полицейского участка в обычном американском мегаполисе. Обнаглевшие бандиты раздобыли сверхскоростные авто и новейшее оружие, и полицейские – типичные поедатели пончиков – уже не могут справиться с разгулявшейся преступностью. Шеф полиции обратился к Мэру за помощью: нужны, дескать, новые машины, новые участки, новые люди. Шеф получил от ворот поворот.

Тогда в действие пришлось пустить план «Б»: в городской полиции будет создано спецподразделение под названием Pursuit Force – низкобюджетная контора с высокой смертностью, которая будет уничтожать бандитов без суда и следствия. Шеф знал, кого назначить на должность. Шеф вызвал к себе в кабинет Полицейского. Он вылетал из каждой школы, куда бы его ни отправляли родители. В конце концов он с грехом пополам окончил Полицейскую Академию и тут же заслужил себе скандальную славу за ненависть к преступникам и экстремальные ме-



Игру нам презентовали сами разработчики. Воспользовавшись случаем, мы обсуждаем насущные вопросы с Крисом Уайтсайдом из BigBig Studios.

СИ: Сейчас вы показывали трейлер, и у нас, как говорится, крышу сорвало. Кто пишет эту прекрасную музыку, достойную синтезатора Гарри Грегсона-Вильямса?

Крис: Мы всю игру сделали сами, а музыку и motion capture отдали на сторону. То, что вы сейчас слышали, написал Ричард Жак (Richard Jacques), сравнительно известный игровой композитор, раньше работавший в Sega (Headhunter, Total Immersion Racing, Sega Swirl).

СИ: Мы в восторге. Музыка собственно для игры тоже пишет Ричард?

Крис: Да-да, весь саундтрек – его рук дело. Ричард отлично уложил характер каждой банды в ее музыкальную тему. Нам нравится.

СИ: Знаете, сейчас ваш коллега упомянул, что вдохновение вы черпали из фильмов о Джеймсе Бонде. Как-то не вяжется...

Крис: Смотрите: мы хотели сделать

единственный в своем роде экшн, взрывной, резвый, героический. Мы обожаем Индиану Джонса и Джеймса Бонда. И тут мы подумали: ведь никто никогда не пытался передать ощущение драки на несущемся по шоссе авто. Мы воспользовались опытом создателей других игр (GTA, Burnout, Chase H.Q. и даже R-Type) и в конце концов поняли, какой должна стать Pursuit Force.

СИ: Ясно. И сколько всего вам удалось уместить на PSP?

Крис: Пять десятков видов всяческой техники: спортивные машины, внедорожники, грузовики, автобусы, мотоциклы, вертолеты и даже катера. Каждая банда уважает свой тип машин, а обыватели едут по своим делам на скучных городских драндулетах. Помните, что перескочить можно на совершенно любую машину – кто знает, может,



ИЗ ОБЫЧНЫХ МАШИН ВЫБИВАТЬ ВОДИТЕЛЯ НЕ НУЖНО. ОН САМ ВЕЖЛИВО УСТУПИТ МЕСТО.



АХ, КАКОЙ МОГ БЫ БЫТЬ МУЛЬТИПЛЕЕР!

У ДЕВОЧЕК ИЗ СЕРИАЛА RIDGE RACER ПОЯВИТСЯ КОНКУРЕНТКА. ВЕРНЕЕ, ЦЕЛАЯ БАНДА КОНКУРЕНТОК.



Компанию Bigbig Studios в мае 2001 года основали четверо опытных разработчиков, уставших горбатиться в Codemasters над Colin McRae Rally и TOCA Touring Cars. Bigbig Studios – спутник команды Evolution Studios, авторов World Rally Championship. Обе команды подписали с SCEE договор об эксклюзивности и разрабатывают игры только для консолей марки PlayStation. Офис Bigbig Studios расположен в английском городке Уорвикшире; сейчас там трудится два десятка работников. Первый результат их трудов, Pursuit Force для PSP, увидит свет в этом году.

тоды расследования. Физический ущерб от действий Полицейского мгновенно привлек внимание Мэра, и Полицейскому наложили было дисциплинарное взыскание. Но у Шефа в голове уже созрел план...

У героев Pursuit Force нет имен (по крайней мере, сейчас). Старая как мир история о плохом полицейском поставлена здесь без излишнего пафоса. Дело не в том, почему Полицейский гонится за бандитами. Дело в том, как он за ними гонится. Каждое задание Pursuit Force – миссия «найти и обезвредить». Вы начинаете игру прямо на шоссе и с места в карьер устремляетесь за подозреваемыми. И вот выверт: в современном варианте Chase H.Q. полицейский больше не привязан к машине. Он запросто может перескочить с одного авто на другое – на любую машину, на любой скорости. Не нужно быть чемпионом по художественной гимнастике: как только соседняя машина оказывается в пределах досягаемости, на экране загорается специальная иконка – значит, можно прыгать. Если Полицейский приземлился на машину бандитов, начинается отдельная мини-игра: нужно обезвредить водителя и пассажиров, избегать их пуль (Полицейский ныряет за багажник, скользит ногами по асфальту, срывается, держится на одной руке, подтягивается и забирается обратно), стараться не свалиться, беречь здоровье. Можно не скакать козлом, а с затаенной гордостью ехать на

СЕНТЯБРЬ 2005

PlayStation® Portable РАЗВЛЕЧЕНИЯ ВСЕГДА С ТОБОЙ!

ЛУЧШИЕ ИГРЫ • MP3 • ВИДЕО • ЦИФРОВОЙ ФОТОАЛЬБОМ • ИНТЕРНЕТ



mypsp.ru

yourpsp.com



пригодится какой-нибудь «запорожец», который вы только что обогнали. Оружия – дюжина видов. Одно пригодится, чтобы палить из окна (автоматы), другое в мгновение ока отправит нерадивого водителя к праотцам (это, конечно, дробовик).

СИ: Мультиплеер? Вы не думаете о сетевых режимах игры?
Крис: Ох, это наша больная мозоль. Мы приняли решение: в Pursuit Force не будет многопользовательской игры. Сейчас наша цель – отшлифовать новый, неопробованный еще геймплей. Но, чест-

но говоря, у меня в голове вертятся уже отличные идеи для сетевой игры...

СИ: Которые вы, конечно, собираетесь воплотить в сиквеле.

Крис: (смеется – прим. ред.) Ни слова сказать не могу.

СИ: Сменим тему. Как вы адаптировали игру для PSP? Никто не захочет играть в огромные и сложные уровни в метро.

Крис: Pursuit Force – очень быстрая игра. Экшн без тормозов – как раз то, что нужно для PSP. В самом начале разработки мы решили, что миссии не долж-

ны быть огромными. Каждый уровень проходится за пять минут – конечно, если вы вообще сможете его пройти.

СИ: А что будет, когда целеустремленный игрок закончит кампанию? Что дальше?

Крис: В конце каждой миссии игра выдает рейтинг. Во-первых, можно переигрывать уже пройденные миссии и стараться получить рейтинг. Во-вторых, мы сейчас думаем, не нужно ли нам сделать чисто гоночные режимы – или чисто боевые? Мы что-нибудь придумаем.

СИ: И последний вопрос, который очень нас тревожит: почему у вас нет русской мафии? Что за несправедливость?

Крис: Понимаете, ммм... мы не хотели вводить в игру мафию конкретной национальности, чтобы никому не было обидно.

СИ: А вот японцы и итальянцы у вас есть. Японцам не обидно?

Крис: (бормочет что-то нечленораздельное)

СИ: Мы (и не только мы!) назвали Pursuit Force лучшей игрой для PSP на E3. Чтобы во второй части все было. Придем – проверим.



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ГЛУБИНУ ПРОРИСОВКИ. МАШИНЫ В PURSUIT FORCE НЕ ИМЕЮТ ОБЫКНОВЕННУЮ ПОВЕРХНОСТЬ В ДЕСЯТИ МЕТРАХ ОТ ВАС, КАК В ОДНОЙ ОЧЕНЬ ИЗВЕСТНОЙ ГАНГСТЕРСКОЙ ИГРЕ, НАЗВАНИЕ КОТОРОЙ НАЧИНАЕТСЯ НА «G», А ЗАКАНЧИВАЕТСЯ НА «A».



«ВЕРТОЛЕТНЫЕ» МИССИИ – САМЫЕ ПРОСТЫЕ. ЗНАЙ СЕБЕ СИДИ ДА ДАВИ НА ГАШЕТКУ.

сине-белой полицейской машине и расстреливать преступников, не вставая из водительского кресла. Каждая машина ведет себя по-своему, хотя разницу между двумя гражданскими легковушками найти непросто. Зато в игре – огромное количество техники, начиная от юрких мотоциклов и заканчивая неподъемными грузовиками.

Все вышеописанное происходит естественно на каком-нибудь пригородном шоссе, где ползут по обывательским делам машинки обывателей. И эти четырехколесные недоразумения тоже могут стать вашими. Полицейский с удовольствием сиганет на любую машину, которая попадется ему на глаза, нужно только грамотно пристроиться в хвост. Портативная идеология дает о себе знать: миссии всегда коротки и насыщены событиями – вот ты не селся по шоссе, обмениваясь выстрелами с бандитами, в следующую минуту ты на огромном трейлере стараешься пробраться через пробку (о, непередаваемые ощущения), с вертолета расстреливаешь гоночные машины злодеев, на катере лавируешь между бомбами. Погоня – главная тема игры. Времени всегда в обрез, врагов – много, а стрелка на спидометре и не мечтает опускаться ниже сотни.

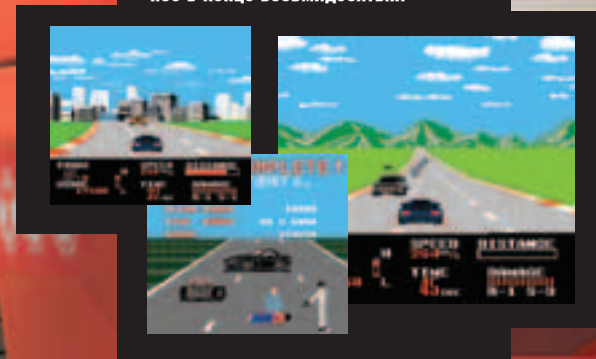
Кроме всего прочего, Pursuit Force – одна из самых симпатичных игр для PSP. Графика на консоли все еще далека от уровня современных до-

машних консолей, но добралась уже до уровня первых проб пера для PS2. Pursuit Force хорошеет день ото дня: мы сравнили скриншоты двухмесячной давности с тем, что видели на экране PSP в текущей версии игры и говорим уверенно: небо и земля! Даже то, что на скриншотах смотрится не ахти, на экране PSP приобретает совершенно иной лоск и, можно даже сказать, объем. Европейские журналисты скептически прозвали Pursuit Force «опять Chase H.Q.», да так оно и есть. Pursuit Force – показательный представитель «второй волны» игр для PSP. Все, кто хотел выпустить на PSP что-нибудь «лишь бы работало», уже это сделали. Теперь на приставке начинают появляться в самом деле интересные игры. ■

УДИВИТЕЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЖ. СТОИТ ЗАМЕНИТЬ ЕМУ ОРУЖИЕ НА НОУТБУК, КАК ОН СРАЗУ ПРЕВРАТИТСЯ В ТИПИЧНОГО ЗЛОБНОГО ХАКЕРА.

Дела давно минувших лет

В 1989 году Taito выпустила Chase H.Q. – игру, которую до сих пор помнят геймеры со стажем, а команда BigBig Studios так и вовсе считает одним из идейных предков Pursuit Force. Храбрый герой Chase H.Q. на полицейской машине должен был сначала догнать авто «подозреваемого», аккуратно объезжая библики обывателей и прочие препятствия. Как только вражеская машина появлялась на горизонте, задача менялась: необходимо было таранить злодея и заставить его остановиться, после чего – арестовать. Игра устанавливала очень жесткие временные ограничения на каждую миссию, создавая всамделишное ощущение погони, невиданное в конце восьмидесятых.





ТЫ КОГО НАЗВАЛ ЧЕРВЯКОМ?

WORMS 4 МАДМЕН



TEAM 17

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

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

Worms 4: Madmen Developed by Team 17 Software. © 2005 Team 17 Software, Team 17 Software and Worms 4: Madmen are trademarks or registered trademarks of Team 17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. Published and distributed by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters" is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Gameloft and the "Powered by Gameloft" design are trademarks of Gameloft Industries, Inc. All rights reserved. © 2005 Buca. Все права защищены. На территории РФ издатель компания "Бука". Закрыты авторские права компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Центр" (russiancenter.ru).

Бука
Бука - это удовольствие
100% АИИИ АИ



Судьба по-прежнему не
жалеет неудачливого
персидского Принца, снова
и снова испытывая его на
прочность.

ИЛЛЮСТРАЦИИ К НОВОМУ «ПРИНЦУ
ПЕРСИИ» ПОРАЖАЮТ СВОЕЙ КРАСОТОЙ.
ДУМАЕТСЯ, ЧТО НА СЛЕДУЮЩЕЙ
ВЫСТАВКЕ ЕЗ ИХ БУДУТ
ДЕМОНСТРИРОВАТЬ В РАМКАХ АРТ-
ЭКСПОЗИЦИИ ENTER THE PIXEL.

Prince of Persia 3



Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GC, GBA, PC
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла» (PC)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft Montreal
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

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

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

НАПАДАТЬ НА ВРАГОВ В ЛОБ – НЕ СТОЛЬ УЖ РАЗУМНОЕ РЕШЕНИЕ В PRINCE OF PERSIA 3. ВИДИМО, СТАРЫЕ ПРИВЫЧКИ НЕ ИЗЖИЛИ СЕБЯ.



ПРИНЦУ ПРИДЕТСЯ НЕЛЕГКО – НА ЕГО ПУТИ ОПЯТЬ ВСТАНУТ ЛУЧШИЕ ВОИНЫ ВОСТОКА.

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ – РАЗДЕЛ «МУЗЫКА».

Едва ли не самым спорным моментом в Warrior Within считались музыкальное сопровождение и озвучка главного героя. Первое сочли слишком жестким и навязчивым, вторую – просто недостаточной, так как Принц старался большую часть времени сохранять тишину, лишь изредка одаривая слушателей хриплыми выкриками. В третьей серии он вновь станет разговорчивым, причем Темного Принца и Принца в нормальном состоянии озвучивают два разных актера. Музыка же сделают более нейтральной и соответствующей атмосфере игры.

Потревоженные Пески Времени, уничтожившие сотни жизней, но пощадившие лишь одного Избранного; далекий мрачный остров, откуда едва ли кто мог уйти целым и невредимым; чудовищный посланник самой Судьбы, жестокий, непреклонный и неуязвимый... Вот лишь малая часть того, через что довелось пройти, однажды совершив непрос-

тительную ошибку, храброму молодому Принцу – и нам вместе с ним. Однако его странствия еще не окончены; впереди отважного воина ждут новые приключения, еще более опасные, чем прежде. Только пережив их, он наконец сможет обрести вполне заслуженный покой и найти свою любовь. По крайней мере, так обещают создатели сериала Prince of Persia из компании

Ubisoft. Они же делятся с нами подробностями о том, каким образом главный герой угодил в очередную неприятную историю.

И ДРУГОЙ АНГЕЛ СЛЕДОВАЛ ЗА НИМ, ГОВОРЯ: «ПАЛ, ПАЛ ВАВИЛОН...»

Одержав победу в финале Warriors Within, Принц, оказывается, выиграл всего лишь битву, но не войну.

В Prince of Persia 3 разработчики решили максимально полно использовать модные нынче stealth-элементы.

ЖЕНСКИЙ ВОПРОС, ИЛИ КУДА ИСЧЕЗЛА ФАРА? ➔

Те, кто пристально следил за развитием истории Принца, прочитав статью, наверняка окажутся в некотором недоумении. Какова судьба принцессы Фары, самоотверженно помогавшей Принцу на протяжении всей первой части и даже, как будто, не совсем к нему равнодушной? Почему же он променял ее на Кайлину? Но представители Ubisoft не устают повторять, что Prince of Persia 3 раскроет все тайны мира Prince of Persia, в том числе и вышеперечисленные. Им почему-то верят.



СТЕЛС-ГЕЙМПЛЕЙ ВО ВСЕЙ СВОЕЙ КРАСЕ. УБИЙТЕ ПРОТИВНИКА ДО ТОГО, КАК ОН УВИДИТ ПРИНЦА!

ХИТ? ХИТ?



ЧУТЬ ЛИ НЕ САМОЕ ЗАМЕТНОЕ НОВОВВЕДЕНИЕ ИГРЫ – БОИ НА КОЛЕСНИЦЕ. В ТРЕЙЛЕРЕ СМОТРЕЛИСЬ ОЧЕНЬ КРАСИВО.



СЦЕНА ЖИВО НАПОМНИЛА GOD OF WAR – ТОЛЬКО У ЦИКЛОПА БЫЛ ОДИН ГЛАЗ, А У ЭТОГО ГРОМИЛЫ НЕТ ЧЕЛЮСТИ.

Восстановить порядок в Вавилоне и вернуть себе престол? Для Принца нет ничего невозможного.

Вернувшись вместе с возлюбленной по имени Кайлина (Kaileena) с Острова Времени в родной Вавилон, он обнаруживает, что за время его отсутствия очень многое изменилось – притом в худшую сторону. Город охвачен пожарами, на улицах идут сражения, и никто не желает узнавать в потрепанном пришельце законного правителя. Очень скоро Принц попадает в плен, и у Кайлины не остается выбора: девушка приносит себя в жертву, чтобы в который раз выпустить на волю Пески Времени, а вместе с ними и Принца. Теперь ему нужно спасать в буквальном смысле всех и вся: безвременно погибшую Кайлину, Вавилон, где обстановка больше напоминает локальный конец света, и самого себя. Последняя задача вполне может оказаться самой трудной, так как угрозу для жизни героя представляют не только многочисленные враги и смертоносные ловушки, но, в первую очередь, он сам – точнее, его темная сущность, разбуженная теми же Песками. Она уже достаточно самостоятельна и способна на долгие промежутки времени полностью завладеть душой своего хозяина. Поэтому, если ничего не предпринять, то в самом ближайшем будущем в мире станет на одного порядочного молодого человека меньше и на одно порождение Хаоса больше. Печальный итог поистине блестящей карьеры, не правда ли?

КАК СТАТЬ КОРОЛЕМ – КНИГА РЕЦЕПТОВ

Впрочем, подождем хоронить его раньше времени – Принц ведь и не думает сдаваться! Воскресить

из мертвых любимую? Не так уж сложно. Восстановить порядок в Вавилоне и вернуть престол? Почему бы и нет. Победить темное начало в самом себе? Это, конечно, не так просто, ну да вроде другие справляются – значит, и у Принца все должно получиться. Хотя поработать, чтобы добиться успеха по всем направлениям, придется как следует.

Ради свершения подвигов нашему протагонисту уже не надо литься на край света – основные события Prince of Persia 3 будут происходить все в том же великом городе Вавилоне, древней столице Востока. Его темные улочки и крыши домов станут ареной для ожесточенных схваток, а заодно помогут Принцу на практике применить ряд новых умений, которые ему подарили создатели проекта. Часть из них пока держится в секрете, но о некоторых мы можем рассказать уже сейчас.

Поклонники предыдущих частей Prince of Persia помнят, что боевые столкновения и в The Sands of Time, и в Warrior Within практически всегда принимали форму поединков, где фактор внезапности не играл ровным счетом никакой роли, – решающими оказывались ловкость и умение вовремя нанести удар. В Prince of Persia 3 разработчики, наоборот, решили максимально полно использовать модные нынче stealth-элементы, для того чтобы разнообразить процесс уничтожения супостатов. Именно так – разнообразить, а не давать возможность избегать боев, будто в каком-нибудь Splinter Cell. Теперь, используя различные укрытия

БАШНЯ ИЛИ ДВОРЕЦ

Древнему Вавилону при создании игры отводится особое место – ведь это не только место приключений вымышленного героя, но и вполне реально существовавший (и до сих пор существующий в виде руин) город, игравший огромную роль в истории Востока. Однако, изображая виртуальный Вавилон, художники полагались не только на энциклопедические описания. Оливье Леонарди, арт-директор игры, рассказывает: «Чтобы сделать этот легендарный город убедительным, мы решили сначала изучить настоящие восточные города – Каир в Египте, Марракеш и Касабланку в Марокко.

Собственно, часть работы над игрой велась в студии Ubisoft в Касабланке, мы могли делать зарисовки из обычной жизни города, которые затем использовались при разработке дизайна Prince of Persia 3. Главная достопримечательность Вавилона, как и большинства древних городов Средней Азии, – крыши домов. Фактически это отдельный район со своими законами, – раздолье для Принца. Передвигаясь по крышам, герой может видеть врагов издалека, а его акробатические способности позволяют легко преодолевать любые препятствия. Напротив, на узких улицах города геймер

будет чувствовать клаустрофобию – слишком уж здесь тесно, а за каждым поворотом может крыться затаившийся враг».

Кроме того, разработчиками был серьезно пересмотрен образ знаменитой Вавилонской башни, упоминающейся в Библии. По воле сценаристов Prince of Persia 3 башня превратилась из ритуального сооружения в исполинский дворец, возвышающийся в самом центре Вавилона. Ее нижние ярусы представляют несокрушимые оборонительные бастионы, в то время как верхняя часть отведена под жилые помещения, огромные террасы, сады и галереи.



Prince of Persia 3

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



У ТОЛСТЯКА БОЛЬШОЙ НОЖ, ЗАТО ПРИНЦ ЗАБРАЛСЯ НА КРЫШУ. ДЕЛАЙТЕ СТАВКИ, ГОСПОДА!



НАСКОЛЬКО СВЕТЛО И ПРОСТОРНО НА ГОРОДСКИХ КРЫШАХ, НАСКОЛЬКО ЖЕ ТЕМНО И ТЕСНО ВО ДВОРАХ.

НАСТОЯЩИЕ СКАЧКИ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

Решив, что постоянные прыжки и кульбиты, вперемежку с поножовщиной, могут утомят игроков, разработчики посчитали необходимым найти своего рода отдушину, которая позволила бы всем немного отдохнуть и развлекаться. В качестве одной предложены башенные гонки на настоящих колесницах, сопровождаемые нешуточным избиением всех, кто попадет под руку. Как часто будут устраиваться подобные развлекательные поездки, не совсем ясно. Но самые отчаянные уже мечтают о возможности останавливать чужие колесницы на ходу, когда только вздумается, и затем мчаться вперед, не разбирая дороги, устраивая эдакий древнеперсидский вариант GTA.



или просто прячась в тени, Принц может подкрадываться к ничему не подозревающим противникам и отправлять их в мир иной единственным смертоносным приемом. Подчас неожиданное нападение может оказаться наилучшим способом одержать победу над кем-то, против кого лобовая атака была бы совершенно бесполезна. В связи с этим арсенал Принца существенно пополнился за счет большого количества своеобразных fatality (да простят нас фанаты Mortal Kombat за использование все священного слова), большая часть которых будет малопривлекательна в честном сражении лицом к лицу. Навыки воина-тени – не единственный аргумент в борьбе за жизнь и корону. Та самая темная сущность, о которой говорилось выше, несмотря на вред, наносимый душевному здоровью Принца, также может быть использована как оружие. Точнее, как почти самостоятельный персонаж. Темный Принц заметно отличается от оригинала как внешним видом (белые волосы, темная кожа, явный избыток мускулатуры), так и повадками, и боевым стилем. Напомним – по умолчанию герой вооружен Кинжалом Времени (Dagger of Time) и каким-либо вспомогательным клинком. Двойник тоже полагается на два типа оружия, но Кинжалу предпочитает так называемый Daggertail, больше всего похожий на меч гламурной красотки Айви из Soul Calibur. По сути,



КЛАССИЧЕСКОЕ ПРЕПЯТСТВИЕ «ПРИНЦА» – ПРОБЕЖКА ПО РУШАЩЕМУСЯ МОСТИКУ.

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



МНОГИЕ ОБЪЕКТЫ В ИГРЕ ИНТЕРАКТИВНЫ. НАПРИМЕР, ОКОЛО ТАКОГО СТОЛБА МОЖНО СДЕЛАТЬ КРАСИВУЮ «ВЕРТУШКУ».



«ТУТ БРОДИТ ПРИНЦ И ВСЕХ УБИВАЕТ. А МУЖИКИ-ТО И НЕ ЗНАЮТ», – ЭТИ НАИВНЫЕ СТРОКИ НАШЛИ ПРИ РАСКОПКАХ ВАВИЛОНА.

гибрид хлыста и меча, Daggertail вполне пригоден и для ближнего боя, и на средней дистанции. Его применение становится ключом к активации множества ранее не виденных комб и захватов, по большей части не блокируемых и не оставляющих жертве ни малейшей надежды на спасение. Скажем больше – после демонстрации возможностей Daggertail возвращаться к обычному арсеналу уже не хочется. Однако придется; об этом позаботились разработчики, не устающие напоминать – каждый переход Принца на темную сторону может приблизить его окончательное превращение в могущественного слугу Зла, что по большому счету немногим лучше смерти. Кстати, еще не совсем ясно, каким образом осуществляется смена психологического образа, будет ли она происходить в строго определяемые сюжетом моменты, или же игроки получают право самостоятельно определять, когда и где станут плохишами. Пока авторы Prince of Persia 3 в немногочисленных интервью упоминают лишь о неких «кризисных ситуациях», провозглашающих трансформацию, но

не слишком углубляются в объяснения, обещая, что все станет ясно после появления игры в продаже (а кто бы сомневался). По-видимому, примером такого кризиса можно считать и запоминающийся эпизод из демо-версии Prince of Persia 3, показанной на Е3, – Принц входит в огонь, а выходит из языков пламени уже «блондином с голубыми глазами».

ПРОСТАЯ ИСТОРИЯ

Еще со времени Sands of Time представители Ubisoft направо и налево обещали снабдить похождения Принца максимально внятным и увлекательным сценарием. Первая часть теперь уже трилогии не могла похвастаться глубиной сюжетной линии; в Warriors Within попытка увенчалась успехом, однако рассказ о пребывании Принца на Острове Времени оставил больше вопросов, чем ответов. В новом проекте авторы клянутся также не ударить в грязь лицом, представив по-настоящему запутанную историю, со множеством второстепенных персонажей, неожиданными поворотами повествования и развязкой в духе лучших голливудских

фильмов. Кстати, в противовес нетривиальному, но вполне линейному сюжету, игровой процесс в Prince of Persia 3 планируется сделать максимально свободным – по крайней мере, в сравнении с тем, что было в предыдущих частях. Размеры Вавилона и его сложная архитектура позволяют идти к намеченной цели самыми различными маршрутами, главное – иметь достаточно фантазии, чтобы их отыскать.

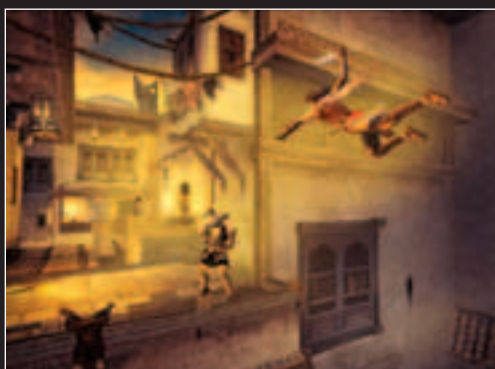
МЕЖДУ РАЕМ И АДОМ

Немалое число тех, кому понравился воздушный и легкий Prince of Persia: Sands of Time, с его акцентом на головоломки, непосредственным и в чем-то даже легкомысленным главным героем, были несколько разочарованы резким переходом к мрачной безнадежности Warrior Within. Поэтому вопрос о том, какой получится третья часть, волнует многих. Ее создатели уверяют, что выбрали некий промежуточный вариант, который устроит всех. Но мы-то с вами знаем – в жизни так не бывает. И, судя по всем доступным на сегодня фактам, приходим к заключению,

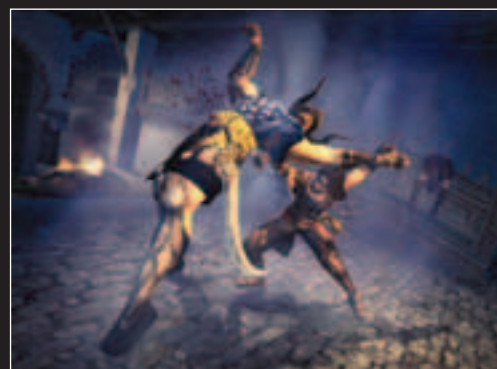
что путь грубого насилия и кровавых расправ гораздо ближе Prince of Persia 3, чем безобидные акробатические трюки и хитроумные загадки.

ВЗГЛЯД В БУДУЩЕ

Пока, с какой стороны ни взгляни на обновленного Принца, смотрится он сущим добрым молодцем, одной левой поднимающим сериал на новую головокружительную высоту. Однако не стоит забывать о довольно непростой судьбе многих популярных сериалов, удачно стартовавших, достигавших зенита славы после выхода сиквела, а после неожиданно «сдувавшихся» буквально на глазах. Масштабы бедствия всегда оказывались разными, но факт остается фактом – примеры Resident Evil, того же Mortal Kombat, Dino Crisis, наконец, заставляют нас воздержаться от поспешных выводов. Пусть каждый кадр Prince of Persia 3 обещает нам нечто экстраординарное, незабываемое, неповторимое – мы подождем. И только как следует изучив во всех подробностях финальную версию, которая выходит осенью, вынесем окончательный вердикт. ■



ЭФФЕКТЫ С ОГНЕМ НЕ СЛИШКОМ-ТО ВПЕЧАТЛЯЮТ, УЖ БОЛЬНО РАЗМАЗАННОЙ ВЫШЛА КАРТИНКА.



К О М П Ъ Ю Т Е Р Н А Я И Г Р А

НОВЫЙ ДИСК

“Зрелищнее фильма, интереснее книги”

PC ИГРЫ



www.nd.ru

Ограниченный бюджет и
строительная площадка ждут
новорожденную акулу кино-
бизнеса.

The MOVIES

Run the Studio. Shoot the Movies.
Make the Stars!





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



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox
■ ЖАНР:	simulation
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Lionhead Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	8 ноября 2005 года

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

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



ХОТИТЕ, ЧТОБЫ АКТЕР БЫЛ БОДР, КРАСИВ, ДОВОЛЕН ЖИЗНЬЮ И ЛЮБИМ ПУБЛИКОЙ? ЗАБОТЬТЕСЬ О НЕМ!

О СВОБОДЕ ТВОРЧЕСТВА

В игре будут представлены основные жанры кинолента: action, romance, comedy, horror и sci-fi. Сделать ужастик про зомби на Диком Западе или же в мире далекого будущего – не проблема. Разработчики обещают подготовить исторически достоверный набор костюмов, а также полсотни мелодий для саундтрека – все как на настоящей киностудии. Не факт, что костюмы и задние планы можно будет создавать самостоятельно, но почти наверняка новые разрешат скачивать с сайта игры (хотя официально эта информация не подтверждена). Важно знать, однако, что геймеры не дадут произвольно управлять камерой в процессе съемок – он может лишь выбирать один из стандартных вариантов обзора. Некоторая настройка допустима, но не более того. Такое решение разработчики приняли сознательно, чтобы дать возможность легко создавать красивые фильмы, не обучаясь искусству кинооператора.

На фабрике грез геймеру предстоит прожить почти сотню лет – с двадцатых годов прошлого века и до наших дней.

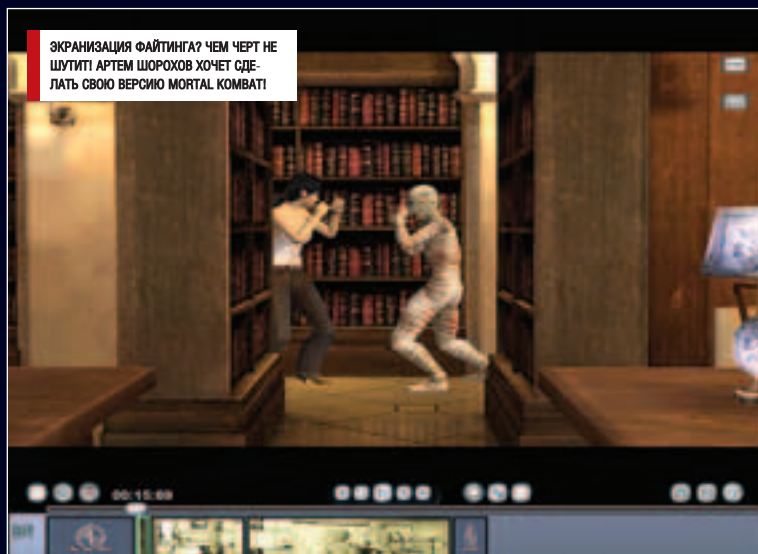
Рискну предположить, что почти все читатели что-то слышали об игре The Movies. Как же, новый шедевр от Питера Мулине, первый настоящий симулятор киностудии, единственная игра в своем роде! Другое дело, что до недавних пор было не совсем ясно, как все это выглядит вживую и насколько оно интересно обычному геймеру. Оценив демо-

версию на E3 2005 и проследив за показательным созданием кинофильма от начала и до конца (в роли продюсера выступал работник Lionhead), мы можем дать ответы на эти вопросы.

СМЕХ СКВОЗЬ ГРЕЗЫ

The Movies начинается, как запорская игра в духе SimCity или Theme Park. На дворе двадцатые

года прошлого века, ограниченный бюджет и строительная площадка ждут новорожденную акулу кинобизнеса. А за забором толпятся кандидаты на главные роли в замысливаемых ею хитах. На фабрике грез геймеру предстоит прожить почти сотню лет – вплоть до наших дней. Если, конечно, его студия протянет так долго, ведь управляемые AI конкуренты стараются изо



ЭКРАНИЗАЦИЯ ФАЙТИНГА? ЧЕМ ЧЕРТ НЕ ШУТИТ АРТЕМ ШОРОХОВ ХОЧЕТ СДЕЛАТЬ СВОЮ ВЕРСИЮ MORTAL KOMBAT!

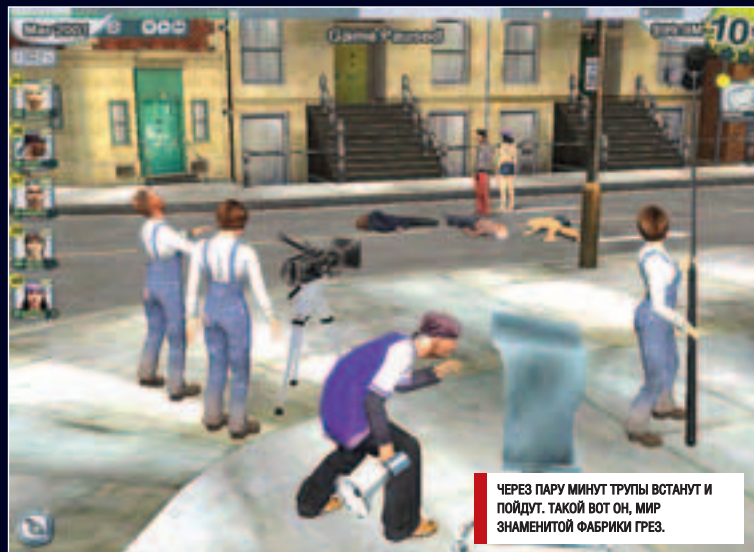


ТРУДНО ПОВЕРИТЬ, ЧТО ГЕЙМЕРУ ПОЗВОЛЯТ СТАВИТЬ НАСТОЛЬКО СЛОЖНЫЕ СЦЕНЫ.

ХИТ? ХИТ?



ИНОПЛАНЕТНЫЙ БЛАСТЕР В РУКАХ АМЕРИКАНИЗИРОВАННОГО КРАСНОАРМЕЙЦА СУХОВА. КРОСС-КУЛЬТУРНЫЙ ФИЛЬМ.



ЧЕРЕЗ ПАРУ МИНУТ ТРУПЫ ВСТАНУТ И ПОЙДУТ. ТАКОЙ ВОТ ОН, МИР ЗНАМЕНИТОЙ ФАБРИКИ ГРЕЗ.



Закинув в подсобку актера и смазливую девчонку из числа обслуживающего персонала, получите сами понимаете что на выходе.



всех сил протолкнуть свои проекты на вершины хит-парадов. Игра отнюдь не оторвана от реальности и в каком-то смысле может использоваться как интерактивный учебник по истории индустрии. В двадцатых годах вас ждут черно-белые ленты и строгие моральные нормы – если героиня вашего фильма начнет себя вести на экране слишком «разнузданно», не ждите положительных рецензий в прессе. Но с течением времени технологии совершенствуются – и сами собой, и благодаря вашим финансовым вливаниям, меняются вкусы аудитории. Правильно уловив момент, можно, например, впервые в истории продемонстрировать на экране настоящий поцелуй – тем самым ваша студия прославится на весь виртуальный киномир. При всем этом не стоит слишком серьезно относиться к The Movies – хотя разработчики и изучили тайную кухню современных киностудий, свое детище они считают «таблоидным» симулятором индустрии. То есть, в игре Голливуд выглядит так, как его себе представляет обыватель, начитавшийся желтой прессы.

НЕ ВЕРЮ!

Как работает виртуальная киностудия? Год назад, когда игра должна была вот-вот поступить в продажу, Питер Мулине внезапно осознал, что в The Movies геймер проводит почти все время наедине с системой меню с миллионом подпунктов, запутанными таблицами статистических данных и надоедливymi справочными окошками. Ничего смертельно ужасного здесь нет, немало хороших стратегий и симуляторов организованы таким обра-

зом, но The Movies была обязана стать чем-то большим. Дизайнер затопал ногами и велел все переделать. Так на вооружение была взята концепция Dungeon Keeper с его волшебной «рукой бога», свободно перетаскивающей персонажей, и зданиями, «понимающими, что им делать» с помещенным в них человеком. Левая кнопка мыши поднимает объект, правая – запрашивает «мудрый совет» по поводу выбранного объекта. Если искомое здание выполняет одну лишь функцию, то достаточно перекинуть актера в него. Когда вариантов действий несколько, то строение поделено на столько же комнат. Их названия подсвечиваются при приближении курсора. Например, если взять обычную женщину из числа безработных, отправить в специальную комнату для тренировки актерского мастерства, то из нее получится начинающая звезда киноиндустрии. Недовольны ее размером груди? Хватаете и тащите в больницу, в отдел по установке соответствующих имплантатов. Некоторые, скажем так, особые функции, срабатывают при помещении в одну комнату нескольких людей. Например, закинув в подсобку актера и смазливую девчонку из обслуживающего персонала, получите сами понимаете что на выходе. Польза? В этот съёмочный день актер будет играть свою роль куда лучше, особенно если речь идет о мелодраме.

Теперь о «мудрых советах», вызываемых правой кнопкой мыши. Здание может само «сказать вам», что его следует починить, актер – пожаловаться на трудности или

низкую зарплату. Есть и еще более наглядные подсказки: между человеком и по каким-то причинам важным для него объектом игра вам нарисует специальную линию. Например, актриса может пожелать расслабиться в баре после трудного дня, и это стоит выполнить. Другое дело, что за углом ее может подстергать репортер, мечтающий опубликовать горячий материал о жизни звезд Голливуда. Иногда это вредно – может разрушить репутацию знаменитости. Иногда – полезно, если речь идет о полузабытом публикой лицедее или же новичке в киномире. А иногда – неизбежно, ведь даже если вы сами не озаботитесь перетаскиванием звезды в бар, она добредет туда самостоятельно. Ибо все люди, оставшись без вашего присмотра, живут собственной жизнью.

САМ СЕБЕ СЦЕНАРИСТ

Как видите, игра во многом похожа на The Sims. Все ваши актеры имеют потребности, которые необходимо удовлетворять, – иначе не смогут хорошо работать, а то и вовсе уйдут. Чем известнее они становятся, тем больше они хотят – это, увы, неизбежно. Пройти всю игру с одним составом подопечных не удастся – люди стареют, и ни один пластиковый хирург не сделает из 70-летней старушки девчонку, подходящую для роли сексапильной подружки главного героя. А ведь есть еще сценаристы, операторы, все те же журналисты – за ними тоже стоит присматривать, наилучшим образом организовывать их работу, закупать новое оборудование. Однако к смеси Sim City и The Sims



Автор:

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



ОТ ДЕВУШКИ В ШАРЕ ДО ПИЦЦЫ С БАНТИКОМ РАЗНООБРАЗИЕ ЖЕНСКИХ ОБРАЗОВ В ИГРОВОМ ИСКУССТВЕ

Н еоднократно отмечалось, что у женщины много достоинств. От эпохи к эпохе, от страны к стране мода добавляла штрихи к портрету идеальной представительницы прекрасного пола, однако правило о разносторонности женских талантов соблюдалось неукоснительно. Впрочем, в любой век набиралось с десяток субчиков, которых в детстве, видать, мама головой ударила, – и с тех пор они женщин боялись пуще смерти. Эти несчастные пытались обвинить дам во всех смертных грехах, и самый страшный упрек, который им удалось придумать, – скудоумие. Но жизнь опровергает измышления горемык снова и снова, и лишь один удел остается женоненавистникам – искусство. Там существуют целые заповедники подобных идей. Сперва может почудиться, будто компьютерные игры – одно из немногих прибежищ «усеченного»



СПЕЦ

1

2

3

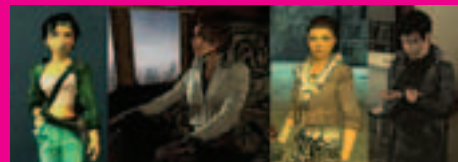
1 ГРЕЙС НАКИМУРА. ВНАЧАЛЕ ЕЕ ИЗОБРАЖАЛА РИСОВАННАЯ КАРТИНКА, ПОТОМ ЖИВАЯ АКТРИСА И, НАКОНЕЦ, ТРЕХМЕРНАЯ МОДЕЛЬ (GABRIEL KNIGHT).

2 В ОТЛИЧИЕ ОТ МИСС НАКИМУРЫ, НИКОЛЬ КОЛЛАР ОТ ПЕРЕХОДА В 3D НИКОЛЬКО НЕ ПОДУРНУЛА, ХОТЯ И ИЗМЕНИЛАСЬ (BROKEN SWORD).

3 ЗАДОЛГО ДО ТОГО, КАК НЭНСИ ДРЮ СТАЛА ГЕРОИНЕЙ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, РОБЕРТА ВИЛЬЯМС ПРИДУМАЛА МОЛОДУЮ ЖУРНАЛИСТКУ ЛОРУ БОУ, ВО МНОГОМ ПОХОЖУЮ НА НЭНСИ.

СТАНДАРТЫ: «ЭМАНСИПЕ»

Фигура умеренная, волосы темные, стрижка короткая, профессия интеллигентная. Хобби – противостояние власти предрержащим. Отношение к жизни – ироничное. Любимая одежда – куртка и брюки. Узнаете? Это – Джейд из Beyond Good & Evil. Или Кейт Уокер из Syberia? Аликс из Half-Life 2? Французский тип красоты и образ эмансипированной женщины вначале казались новшеством, а потом превратились в еще один шаблон. Не самый плохой, впрочем.



ным стенам, протискивается в крысиные ходы, ищет ключи к закрытым дверям. Словом, не сдается ни на минуту.

Alice (American McGee's Alice)

Впрочем, девочка на пороге совершеннолетия может оказаться не только жертвой колюще-режущего оружия, но и его обладательницей. Американ МакГи, устав лить лаву на мельницу id Software, решил написать игру, непохожую на «технодемки» Кармака. Позаимствовав персонажей и антураж у Льюиса Кэрролла, МакГи сочинил историю, которая происходит в подсознании Алисы, потерявшей рассудок после пожара, уничтожившего ее дом и семью. Мрачные мысли, комплексы и фобии воплотились в воображении Алисы в монструозных и не очень существ. Истребляя их, героиня отвечает насилием на насилие. Метод оказывается действенным – покончив со своим темным «Я», Алиса выздоравливает и покидает сумасшедший дом.

Малоизвестный факт: поначалу сценарий игры был еще более мрачным. В нем происходящие в Стране Чудес события имели свои последствия в реальном мире. Алиса представляла настоящим маньяком-убийцей, хотя ей казалось, что она сражается с порождениями своего воображения.

Sarah Kerrigan (серия StarCraft)

Однако какими бы ни были злодеяния Алисы, им не сравниться с завоеваниями Сары Керриган, героини StarCraft. В оригинальной игре и add-on'e мы наблюдаем, как Керриган постепенно теряет свою человеческую сущность, как физически, так и психически, приобретая взамен все большую силу и власть. Стоило ли оно того? Ответа на этот вопрос не знает и сама Сара, больше известная после своей трансформации как «Королева Лезвий». Впрочем, история Керриган не закончена, и мы наверняка еще услышим о ней в StarCraft: Ghost.

Shodan (серия System Shock)

Тема восставшего искусственного интеллекта не нова для искусства. Однако считать SHODAN просто женским вариантом Skynet нельзя. «Скайнет» безлик, а Шодан – ярко выраженная индивидуальность, единая в своей многоликости. В отличие от уймы других игровых и киношных злодеев, она не поджидает главгероя на финальном уровне, а постоянно наблюдает за ним сотнями глаз-камер и активно противодействует... или содействует ему, если это входит в ее планы. Обозреватель сайта Womengamers.com, представляющего женский взгляд на игры и игровую индустрию, оценивает Шодан 9.5 баллами из 10 и считает ее одним из лучших примеров того, «чего женщина может достигнуть, если подойдет к делу с умом».

МОЙ ЛЮБИМЫЙ ДЕТЕКТИВ

Как бы ни смеялись мужчины над «женской логикой», она нередко дает фору мужской. Вспомните, даже великий Шерлок Холмс был обманут один

единственный раз – женщиной. Поэтому неудивительно, что у многих героев-детективов в играх есть умные и симпатичные напарницы, которые зачастую оказываются во многом сметливее своих мужественных коллег.

Grace Nakimura (серия Gabriel Knight)

С развитием серии Gabriel Knight ее герои словно поменялись местами. Ко времени выхода Gabriel Knight 3 «шаттен-ягер» Гэбриел из отважного паранормального детектива превратился в охотника за юбками, даже еще более жалкого, чем Ларри от той же «Сьерры». Грейс, спасенная Гэбриелом в начальной игре серии, сама помогает ему во второй и выходит на первый план в третьей. Многие (и не только женщины) отмечают, что играть за героиню американско-японского происхождения гораздо приятнее, чем за Гэбриела.

Nicole Collard (серия Broken Sword)

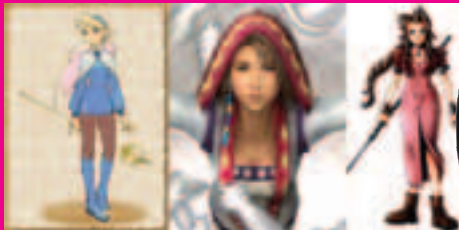
Дуэт Джорджа Стоббарта и Николь Коллар в целом несколько напоми-

СПЕЦ

СТАНДАРТЫ: «БЕЛЫЙ МАГ»

Об условностях и клише жанра JRPG написано и сказано немало. В рамках нашего сегодняшнего репортажа вспомним образ, красной нитью проходящий через многие консольные ролевушки. Особые приметы: пол женский, волосы и одежда светлые, помогает отряду лечебной и поддерживающей магией. Является одним из основных любовных интересов главного героя. Часто белая волшебница – последний представитель вымирающего народа (культуры, королевской династии). Почему-то роль партийного лекаря традиционно ложится на хрупкие девичьи плечи. Несомненно, это обстоятельство имеет свои глубокие корни в японской культуре.

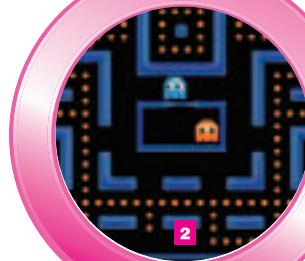
Среди славных представителей этого племени: Нина из *Breath of Fire*, Юна из *Final Fantasy X*, и конечно же, Айрис из *Final Fantasy VII*, со смертью которой до сих пор не могут смириться миллионы фанатов. Мы знаем один патентованный способ воскрешения Айрис: начать игру заново.



1 РЕДКАЯ ГЕРОИНЯ МОЖЕТ ПОЗВОЛИТЬ СЕБЕ ПОЗИРОВАТЬ А ОБЛОЖКЕ ИГРЫ НАГИШОМ (MS. PASMAN).

2 ОДИН ИЗ ВРАГОВ-ПРИЗРАКОВ В MS. PASMAN ТАКОЖЕ ЖЕНСКОГО ПОЛА – ОРАНЖЕВОЕ ПРИВИДЕНИЕ СЬЮ. НО НА ЕЕ ВНЕШНОСТИ И ПОВЕДЕНИИ ЭТО НИКАК НЕ ОТРАЖАЕТСЯ.

3 ЛЮБОЙ БЕН ЛАДЕН БЫЛ БЫ РАД ЗАПОЛНИТЬ В СВОЮ АРМИЮ ШАХИДКУ МНОГОРАЗОВОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ. К СЧАСТЬЮ, БОМБЕТТА – НА СТОРОНЕ ДОБРА (PAPER MARIO).



нает команду Найта и Накимуры. Николь отличается от Грейс превосходный вкус в том, что касается одежды, и более активная позиция в жизни. Во многом она подпадает под описанный в нашей врезке стандарт «эмансипе», но в образе героини видна двойная ирония: Николь посмеивается над обстоятельствами своей жизни, а авторы игры – над стереотипом современной французской девушки, который воплощает острая на язык журналистка.

Детективы-одиночки в играх встречаются довольно редко. Такова уж специфика жанра: каждому Холмсу – по своему Ватсону. А можно сказать и более обобщенно: каждой твари по паре. О ком это мы? Сейчас узнаете.

НЕ МЫШОНОК, НЕ ЛЯГУШКА...

Иногда женские персонажи создавались в качестве пары к популярным мужским героям. Так ответом на Super Mario Brothers стали Great

Giana Sisters. Однако более удивительно появление двойников противоположного пола у героев почти абстрактных.

Ms. Pac-man

Думаю, Пакмана вам представлять не надо. Желтую недоеденную пиццу, обладающую невероятной прожорливостью, знают все. В 1982 году у Пакмана появилась подружка. Назвали ее почему-то не Pac-Woman, а Ms. Pacman (Ms – это, разумеется, сокращение от Miss, а не Microsoft). Несмотря на то что спрайт героини был таким же малопиксельным, как и у самого Пакмана, трудолюбивые художники втиснули в него целых четыре признака женского пола – бантик на макушке, помаду на губах, тени на глазах и кокетливую мушку на щеке (вернее, на обеих щеках – левый и правый профили девушки-колобка были зеркальными отражениями друг друга). Межуровневые заставки живописали развитие отношений между героиней и ее

ухажером. Скоростные гонки пакпары друг за другом заканчивались появлением аиста с маленьким пакманенком!

Судя по названию игры, мисс Пакман носила эту фамилию еще до замужества (иначе она была бы «миссис Пакман»). Значит ли это, что Пакман женился на своей сестре? Да и женился ли? Сцены свадьбы в игре нет. И эту игру считали подходящей для детей?! За пропаганду обжорства и инцеста мы торжественно вручаем мисс Пакман приз «Самый двусмысленный женский образ».

В 2000 году, между прочим, Ms. Pacman стала лицом NABCO (National Alliance of Breast Cancer Organisation) – содружества организаций, борющихся с раком груди. И в этом есть своя логика – если у тебя нет груди, то и рак тебе не страшен...

Bombette (Paper Mario)

Редкий случай, когда героиня игры является просто бомбой, без прис-

тавки «секс-». Марио находит Бомбетту в плену у Боузера, где она сидит в таких расстроенных чувствах, что даже не догадывается проломить стену своим взрывом. Суицид? Вовсе нет! Мало того что героиня принадлежит к расе разумных бомб (Bob-omb), она еще и может самовосстанавливаться после каждого «бабах». Думаю, многие из вас были знакомы с такими взрывоопасными девушками. Тогда вы наверняка согласитесь, что таланты водопроводчика и победителя драконов не помешают, если вы хотите быть в добрых отношениях с этими особами.

Собственно, тем и отличается хорошая игра – полученный в ней опыт можно использовать в реальной жизни. Надеемся, что и из нашей статьи вы сделаете правильные выводы – не только о том, в какие игры стоит поиграть, но и о том, как стоит и не стоит относиться к женщинам. Вне зависимости от того, какого пола вы сами. ■

18+

Объект 69

МЕСТЬ КРАССЕРА



Сексапильная Шушу в лапах фашиста-извращенца - "горячие" приключения продолжаются!





Два
действительно
великих
человека – это
российские
правители
Екатерина
и Петр.



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



О музыке, здоровье и прогнозах: Джефф Бриггс

Джеффри Л. Бриггс (Jeffery L. Briggs) является обладателем нескольких ученых званий, в том числе докторской степени по музыкальной композиции и теории музыки. Однако все таланты этого человека просто не пересчитать. Нам, например, он больше известен как дизайнер серии Civilization. В настоящее время мистер Бриггс занимает пост президента компании Firaxis – той самой, где на должности директора по креативным разработкам трудится небезызвестный Сид Мейер. Пока в Firaxis корпят над очередной, уже четвертой по счету «Цивилизацией», мы решили расспросить Джеффа о музыке, здоровье и видах на будущее. Ну и немного – о новой игре.

? Говорят, что русские долго запрягают... Мы же рваном с места в карьер. Увидим ли мы в Civilization IV великих россиян? Если да, то чем они себя проявят?

Два действительно великих человека – это Екатерина и Петр. Екатерину отличают творческий подход и деловая хватка, а Петру более свойственно стремление к экспансии. Кроме того, некоторые из «случайно создаваемых» деятелей также будут русскими, но их характеристики будут каждый раз разными.

? Присутствует ли Иисус Христос в списке пророков?

Нет.

? Сколько человек смогут сосуществовать на одной карте в многопользовательской игре?

Пока мы рассчитываем на 12 человек для широкополосного соединения (broadband) или игры по локальной сети. Однако эта цифра может измениться в зависимости от того, какие результаты мы получим при тестировании производительности.

? Расскажите о музыке и озвучке. Персонажи будут разговаривать на птичьем языке, как в Pirates!, или все же такти на родном? В видеороликах, представленных на E3, речь Ганди и царицы Хатшепсут не была озвучена, будет ли это исправлено к релизу?

Музыкальная мозаика складывается из разных частиц. Кое-что написано в стенах компании, а некоторые мелодии мы заказали компо-

зитору Кристоферу Тину (Christopher Tin). Кроме того, мы приобрели права на музыку различных эпох, включая работы композитора-минималиста Джона Адамса (John Adams) для Нового времени (Modern Era). В «Цивилизации», в отличие от «Пиратов», вы не встретите Firaxlish'a (выдуманного языка). Как бы не сложились дела, на каждый сюжетный поворот припасена своя реплика. Лидеры останутся немymi, потому что мы не собираемся гадать, как звучала речь того или иного деятеля. Всегда есть риск сделать образ карикатурным или наоборот, слишком безжизненным. Описания технологий и часть вступления озвучит Леонард Нимой (Leonard Nimoy – актер, прославившийся ролью доктора Спока в сериале Star Trek – И. Ч.), а солдаты будут говорить на языках тех народов, к которым они принадлежат.

? Не могли бы вы пояснить, как работает система «здоровья городов» (city health)? В старой «Цивилизации» нам приходилось, например, вычищать загрязнение после ядерной атаки, что мы будем делать вместо этого в четвертой игре серии?

На city health влияют разные факторы, например, уровень загрязнения и количество доступных пищевых ресурсов. У поселений с плохим здоровьем будет уменьшаться продуктивность, вплоть до полной остановки производства. Существует много способов поправить здоровье города, и они гораздо интереснее, чем чистка загрязненных клеточек на карте.

? Возможно ли развитие цивилизации мирными путями?

Как в этом случае будут разрешаться конфликты?

Благородный путь обычно самый трудный. Это справедливо и в нашем случае. Безусловно, в новой игре можно на тропу войны и не выходить, развиваясь через распространение культуры или религии; мы значительно расширили дипломатические опции по сравнению с предыдущими сериями. Например, вы можете обратить другие города в вашу веру, отправив туда миссионеров, или объединиться с военной державой, предложив ей взамен технологии и материальные ценности.

? Количество ресурсов в игре значительно возросло. Не запутается ли игрок в них?

Мы осознаем, что больше – не всегда лучше, однако считаем, что все новые ресурсы важны для игры. Мы постарались объяснить игроку значение каждого ресурса. Информацию обо всех аспектах Civilization IV можно будет получить из всплывающих подсказок и контекстных окон помощи. Не все новые ресурсы будут напрямую нужны для создания отрядов или зданий. Некоторые могут играть вспомогательную роль или существовать только для увеличения здоровья города.

? Будут ли в игре программы контроля рождаемости, вроде китайской «Одна семья – один ребенок»?

Нет, этот момент останется на усмотрение жителей.

? Поскольку действие игры частично простирается в будущее, в ней, вероятно, присутствуют изобретения, пока

неизвестные людям, но теоретически возможные? Не поделитесь ли своими предсказаниями о грядущих научных достижениях человечества?

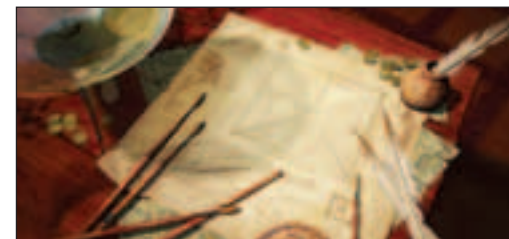
Ну, мы не так далеко заглядываем в будущее, к тому же не хочется пока раскрывать все карты. Впрочем, вот один пример: игроки смогут строить чудо под названием «Космический лифт». Эти самые лифты предназначены для более дешевой доставки грузов на орбиту, чем, например, ракетой. В основе этого изобретения лежит новая технология нанотрубок (nanotubes), которая в настоящее время находится на ранней стадии разработки, многие вообще считают ее чистой теорией. Насколько я знаю, пока максимальная длина нанотрубки – пять дюймов.

? Почему из игры убрали террористические акты?

Нам не кажется, что терроризм – такая уж смешная забава.

? Были какие-то интересные задумки, которые вы не вставили в игру по причинам морального толка?

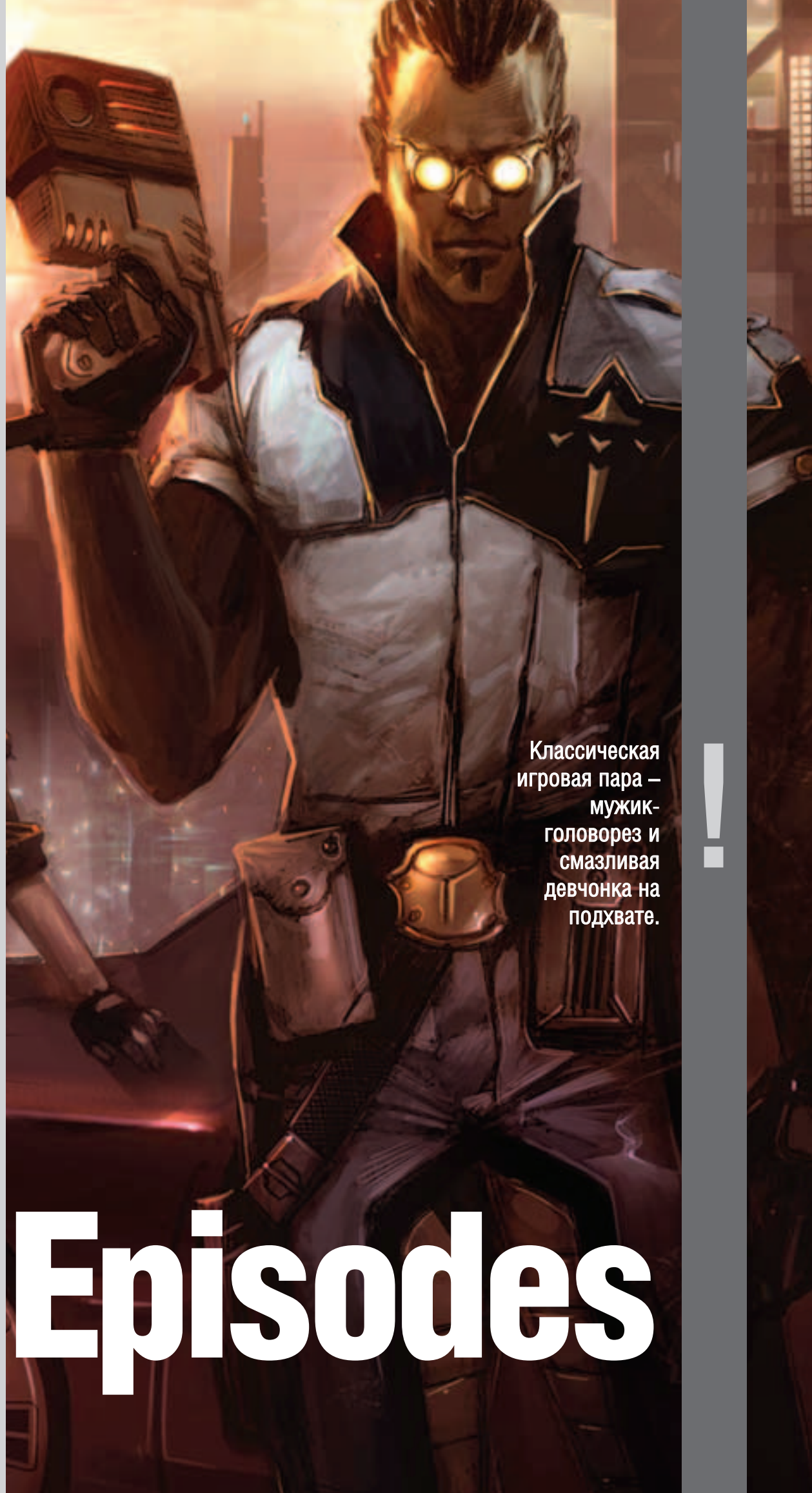
Firaxis, в общем-то, не «бунтарская» компания. Мы привыкли делать игры для широкого круга людей, поэтому проблем с самоцензурой у нас не возникает. ■



ИНТЕРВЬЮ

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Valve Software
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ritual Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

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



Классическая игровая пара – мужик-головорез и смазливая девчонка на подхвате.



SiN Episodes

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Многосерийный боевик **SiN Episodes**

«SiN – самое противоречивое и вместе с тем, несомненно, гениальное творение в жанре. Какой же игрой надо быть, чтобы произвести раскол среди фанатов еще до выхода финальной версии!» – так много лет назад писал Сергей Овчинников в двадцать восьмом номере «Страны Игр». В конце концов оказалось, что шуму наделала только демка: сам же релиз был так напичкан всевозможными ошибками, что даже завершить игру до установки нескольких патчей было невозможно. Продолжение странствий героического Джона Блейда опять грозит «произвести раскол»: игра будет продаваться по частям только через систему Steam, которую Valve использовала для распространения Half-Life 2. Дата издания игры – на носу, а SiN Episodes не показывали ни на одной выставке; нас не забрасывали пресс-релизами, не откармливали обещаниями. Утомленные неведением, мы потребовали объяснений у давнего друга нашего журнала Ричарда «Левелорда» Грея.

? Привет. Мы почти ничего не знаем о SiN Episodes, Интернет слухами полнится, поэтому готовьтесь: мы начнем издавать вас до смерти. Спасибо, что нашли время поболтать с нами.

Levelord: Здравствуй, Россия! Очень рад, что именно мне выпала честь отвечать на вопросы моих любимых русских геймеров. Сегодня с вами сотрудники Ritual Entertainment Ричард «Levelord» Грей и Стив Гессель (Steve Hessel). Меня вы, наверное, знаете, а Стив – наш человек по связям с общественностью и самый главный по SiN. Если бы игру изучали в университетах, он был бы доктором наук.

? Начнем от Адама. Как называется второй SiN? Одни называют игру Sin Episodes, другие – Sin Episodes: Emergence, третьи вставляют в название лишнюю строчную букву и пишут SiN. Кто прав?

Стив: Верное имя всего сериала – SiN Episodes, а первый из этих самых «эпизодов» называется Emergence. Мы решили давать каждой серии свое название.

Levelord: Журналиги путаются из-за нашей сверхновой модели распространения игры. Мы будем выпускать SiN по частям, так же, как сейчас выходят многие телесериалы на DVD. По сути дела, мы разрабатываем обычную игру из трех-четырех эпизодов, но выпускаем ее кусками.

Сюжет мы придумаем большой-пребольшой, подробный, интересный, и разбивать его на логически завершенные эпизоды – самое оно. Помните: мы всего лишь дробим на куски то, что раньше считалось целой игрой. Обычно как бывает: игра из трех-пяти «уровней» или «миссий» находится в разработке два года и стоит \$60 (немаленькие та-

кие деньги, между прочим). Мы делаем то же самое, только меньшими порциями: быстрее и дешевле. Достоинств у такого подхода – море. Например, мы можем исправлять недостатки не в сиквеле, как это обычно бывает, а уже в следующем эпизоде. Мы наконец-то можем прислушиваться к мнению игроков: менять сюжет, геймплей и все что вздумается прямо на лету, посреди игры. Можно создавать побочные истории и новые сюжетные линии. Мне самому как игроку такая система нравится куда больше. Я покупаю кусочек игры; если понравилось, доплачиваю за остальное. А если не понравилось – что ж, сэкономил кучу денег. В конце концов, не такой уж это и революционный подход. Помните, как первый Quake распространялся по схеме shareware – игроки бесплатно получали первый, пробный эпизод. Затем разработчики доделывали все остальное – скажем, второй и третий эпизоды. А если игра успешна, то к ней выходят сиквелы, дополнения и моды – новые и новые эпизоды, как было с тем же Half-Life.

? Сколько всего эпизодов? Сколько длится каждый из них?

Стив: По нашим оценкам, каждый эпизод займет игрока на три-шесть часов. Сейчас мы еще сами не знаем, сколько всего их будет. Пока люди будут хотеть играть в SiN, мы будем издавать новые части. Levelord: Да-да, так и есть, три-шесть часов. Конечно, мы напишем в них всяких развлекательных штук, и вам захочется пройти каждый эпизод по несколько раз, но от начала до конца, спринтом, – около четырех с половиной часов.

? Как эти эпизоды связаны между собой? Какая между ними разница? Грубо говоря,

почему мы, завершив один эпизод, непременно захотим пройти второй?

Стив: События SiN Episodes происходят после окончания первой игры и дополнения Wages of SiN. Злодейка Элексис и ее корпорация SinTEK снова в деле, а Блейд на все готов, лишь бы упрятать мисс Синклер за решетку и уничтожить ее контору. Levelord: Вы захотите пройти второй, потому что вам понравится первый! Знаете, как это в кино бывает? Посмотришь «Матрицу», и захочется увидеть «Матрицу: Перегрузка». То же со «Звездными войнами», «Властелином колец» – ну, вы меня понимаете... Если все пойдет как надо, сюжет у нас будет длинный и ветвистый: наделаем и приквелов, и сюжетов из будущего; можем рассылать персонажей с разными заданиями; выдвигать на роль главгероя то одного, то другого. Планов – громадье! Смотрите, не путайте SiN Episodes с тоскливыми мыльными операми. Игра будет меняться со временем; она всегда будет современной и интересной. Вот, например, фильмы про Джеймса Бонда. Их смотрели и десять лет назад, и двадцать – и ничего, они как были замечательными, так и остались.

? А не боитесь, что не сдюжите? Игроки будут куда более придирчиво относиться к каждому эпизоду, а вам, в свою очередь, придется стараться, чтобы каждая серия была восхитительной каждую секунду, от самого начала и до самого финала.

Levelord: Честно говоря, мы все равно решили разбить следующую игру на эпизоды, и SiN, что называется, попался под горячую руку. Мы с самого 1998 года хотели сделать продолжение, и вот наконец настал момент истины. Ну а кроме того, теперь у нас есть такой заме-

чательный Steam, и не использовать его – преступление. Страшновато, конечно, но какие достоинства у этой системы! Только представьте: мы сможем добавлять какие-то особенности в движок игры прямо между эпизодами! Если мы (фанаты SiN и сотрудники Ritual) решим, что второй эпизод должен быть совершенно другим, – мы сделаем его абсолютно другим!

? А вот мы читали ваш пресс-релиз, и там все так туманно и неясно... Крутой (как яйца!) Джон Блейд возвращается. С ним – JC Atlas, парнишка-хакер, у которого, как вот здесь написано, «полно секретов». Помните, в первой игре у него секретов не было. И, кстати, он опять будет толкать речи по радио или можно будет встретиться с ним, поболтать за жизнь?

Levelord: Какой-то Кармак? А... Наш любимый ДжейСи... и тайны? Никаких тайн, как можно! Паренек у нас теперь будет интерактивный... наверное. Ну и по радио он, конечно, тоже не прочь поболтать. Стив: ДжейСи – самый крутой хакер, программист и всезнайка в самом крутом полицейском отделении Фрипорта; он будет вести Блейда по миссиям, как в первом SiN. Мы планируем разнообразить отношения Блейда и ДжейСи, для чего выдумали систему под названием Context Look. ДжейСи и другие товарищи радиослушатели не будут отделяться общими фразами, а расскажут Блейду о том, на что он смотрит. Например, когда Блейду нужно найти какой-то прибор в лаборатории, ДжейСи подскажет: «Нет, босс, это просто тостер» или «Босс, хватит уже на постеры пялиться. Займись делом». А вообще-то в первом эпизоде Блейд и ДжейСи лично не встретятся. Но в следующих – возможно.



В НАЧАЛЕ ПЕРВОГО SIN БЛЕЙД ИЗ ОГРОМНОГО ШЕСТИСТВОЛЬНИКА МОЧИЛ ПРЕСТУПНИКОВ С БОРТА ВЕРТОЛЕТА. НА СТАРТЕ SIN EPISODES – ПОГОНЯ И ПЕРЕСТРЕЛКИ НА ШОССЕ, ВЕДУЩЕМ В СЛАВНЫЙ ГОРОДОК ФРИПОРТ.



ДЖЕСС, ДАЙ DESERT EAGLE ПОНОСИТЬ, А? ДЖЕСС, НУ ПОЖАЛУЙСТА! Я БУДУ ХОРОШО СЕБЯ ВЕСТИ, ОБЕЩАЮ.

«
В аниме ДжейСи
погиб смертью
храбрых. На это мы
пойти не можем!
»

? Играем за Блейда, и никаких «но»? У вас такая симпатичная рыжая девчонка на скриншотах...

Стив: В первом эпизоде – за Блейда. Возможно, в следующих эпизодах появятся и другие герои – да, да, мы тоже думаем о рыжей Джессике!

Levelord: Вот, пожалуйста, еще одно достоинство игры, разбитой на эпизоды! Представьте, что после выхода Emergence мы получим сто тысяч писем от таких геймеров, как вы, с одним требованием: сделать героиней второй части рыжую бестию с огромными сиськами! Ничего не поделаешь: придется сочинять новую сюжетную линию. А если игроки захотят побыть в роли Элексис Синклера, узнать ее поближе, так сказать, на работе и дома? Ммм...

? Кстати, откуда взялась новенькая девчонка? Мы помним, была одна такая в аниме по SIN. Рождественница?

Стив: Джессика – свежий персонаж, который впервые появляется в Sin Episodes. Она только что закончила полицейскую академию и стала напарницей Блейда. Мы отводим ей немалую роль в глобальном сюжете. Levelord: Пф! Откуда взялась! Откуда все дети берутся, оттуда и эта взялась!

? А что вы думаете об аниме SIN? Оно считается частью большой сюжетной линии или остается в «альтернативной вселенной»?

Стив: Нам было очень приятно, что ADV Films заинтересовались вселенной SiN, и аниме у них вышло отличное. Мы в Ritual всегда считали полнометражный фильм этаким альтернативкой – то, что там происходило, не будет отражено в Sin Episodes. Levelord: Аниме – говно! (на чистом русском языке! – Прим. пер.) Простите, вырвалось. Не люблю я это ваше аниме, хотя, согласен, воображения японцам не занимать. Да, аниме по SiN вышло неплохое, и мы надеемся как-нибудь вписать его в будущие эпизоды. Правда, на некоторые штучки придется закрыть глаза: например, в аниме ДжейСи погиб смертью храбрых. На это мы пойти не можем!

? Опять повсюду мутанты, и мисс Элексис «я люблю латекс» Синклор – все та же ученая стерва? Скажите, что Блейда снова провратят в мутанта. Мы будем счастливы!

Levelord: Вот за что я люблю моих русских друзей! Вы – такие же психи, как мы здесь в Ritual. Мутанты? Конечно! Сто тысяч миллионов мутантов! В первом эпизоде Блейд не

подсядет на мутаген, но я не удивлюсь, если в одной из следующих частей это все-таки случится.

? Один из сотрудников нашей редакции в далеком 1998-ом с идиотски счастливым лицом бегал по первому уровню SiN с пулеметом и просто ломал все что ломалось – тогда это было невероятно. Планируете ли вы сохранить эту же интерактивность в Sin Episodes?

Стив: Непременно! Все прелести SiN останутся в Sin Episodes – и мы добавим кое-что сверху. Прекрасный физический движок позволяет нам в разы увеличить количество интерактивных объектов на уровне, потому что дизайнерам не приходится скриптовать каждую вручную.

? Кстати о «физике», которой было так много в Half-Life 2. SiN Episodes использует движок Source. Вы не собираетесь делать физически головоломки?

Levelord: Обожаю физический движок Source! В первой части игры нам приходилось писать специальный скрипт для каждого объекта, а это было, прямо скажем, очень скучно и долго. Например, когда Блейд пинал бутылку, каж-



КРОВИ – ЕЩЕ БОЛЬШЕ, ЧЕМ В ПЕРВОМ SIN, ОНА БУКВАЛЬНО ТЕЧЕТ ИЗ СТЕН.



ВХОД В ЗДАНИЕ SINTEK ОХРАНЯЕТ БАТАЛЬОН ЛЕТУЧИХ СОЛДАТ.

Пробный шар

Два года назад в Ritual уже начинали делать продолжение Sin. Тогда игра называлась Sin 2, об «эпизодах» никто и не заикался. Разработчики завершили технологическую демо-версию – и проект застыл. В Ritual любят SiN, и если уж берутся за сиквел – это должен быть лучший сиквел в мире.



1998 ГОД



2003 ГОД



СТИВ И ЛЕВБОРД



НА ПЕРВОМ ЭТАЖЕ ВЗРЫВНАЯ ВОЛНА РАСТАЛКИВАЕТ СТО ТЫСЯЧ БОЧЕК. КАК ТАМ ВАШ НАВОК, НЕ ПОДАВИТСЯ?



ВОТ И ВСЕ ВИДЫ ОРУЖИЯ ИЗ ПЕРВОЙ ЧАСТИ SiN EPISODES. ДЖЕССИКА, МИЛОЧКА, У ТЕБЯ РЕЗИНКУ ОТ ТРУСОВ ВИДНО.



ПОСМОТРИТЕ НАЛЕВО. ВЫ ВИДИТЕ РЕЗИНОВУЮ МОДЕЛЬ МУТАНТА В НАТУРАЛЬНУЮ ВЕЛИЧИНУ. НЕ БОЙТЕСЬ, ОН НЕ КУСАЕТСЯ.



ДЖЕССИКА – НОВАЯ НАПАРНИЦА БЛЕЙДА.

Правда о скриншотах

Мы попросили Левелорда по старой дружбе прислать парочку скриншотов, которые еще нигде не публиковались. «Что за вопрос!» – с присущей ему непосредственностью ответил Ричард Грей и, в самом деле, прислал нам несколько новых картинок. Представьте наше удивление, когда оказалось, что эксклюзивный скриншот (слева) только положением камеры отличается от того, что можно увидеть на каждом уважающем себя сайте (справа)! Неудивительно, что разработчики отшучиваются в ответ на просьбу привести конкретные примеры величия SiN Episodes. Игра-то еще до альфа-версии не доросла.



дый раз она отлетала одинаково. Теперь мы можем сделать бутылки, которые отскакивают в точном соответствии с настоящими законами механики! И уж конечно, интерактивности в игре будет столько, сколько вы сможете унести. Многие люди помнят первый SiN именно благодаря очень отзывчивому миру. И будьте уверены: SiN Episodes не подведет.

? А как вы наморезаетесь улучшить звездный движок от Valve?

Levelord: Мы не первый раз работаем с Valve; мы прекрасно знакомы с ними и их технологиями. Ах, где теперь наша девственность... Так вот. В начале был Steam, и поняли мы, что он хорош. Потом мы увидели Source и решили – почему бы не использовать его? Физика в нем – закачаешься! Лучшая на сегодняшний день. И уж мы найдем ей применение. Мы добавим физику в головоломки, в битвы, научим AI на практике использовать законы Ньютона. На-

пример, наша Джессика – водитель не бог весть какой, и полицейскую машину с Блейдом будет заносить на поворотах. А враги будут использовать тяжелые предметы против вас – кидаться чем-нибудь тяжелым с верхотуры, например.

Стив: И это еще не все! Про систему Context Look я уже рассказывал. Вот еще пример: у автомобилей в SiN Episodes появятся несколько зон повреждений – можно вышибать двери и разбивать окна. И уж конечно, мы улучшим искусственный интеллект.

? Кстати. Интернет говорит, что вы готовите какой-то невероятный AI, да такой, что здоровые NPC будут помогать раненым. Посмотрели бы мы, как с этим справились глупеньки буратинки из Half-Life 2.

Стив: Хороший искусственный интеллект – важная часть хорошей игры. Ведомые нашим AI бойцы будут держать в голове ситуацию на

поле боя и помнить о том, что сражаются не в одиночку. Они прикроют друг друга, попытаются обойти игрока и – да – помогут раненым подняться.

? Как в HardCorps дела с вооружением? На месте ли наше любимое подвальное стрельбище?

Стив: Увы, стрельбище из первой части SiN не попадет в Emergence. Мы как раз сейчас думаем, не надо ли добавить его в один из следующих эпизодов. Levelord: В первом эпизоде у Блейда будет поддюжины видов оружия, среди них знаком – только магнум. Все остальное раньше не появлялось в мире SiN. Мы регулируем баланс пушек так, чтобы любой из них можно было найти применение на каждом уровне.

? Скажите, а будут ли связаны эпизоды между собой? Например, будет ли начало второго эпизода зависеть от действий игрока в конце первого?

Стив: Мы думаем об этом и пока ничего не придумали. В любом случае, окончательное решение останется за игроками. Если они потребуют альтернативных концовок – они непременно появятся в одном из следующих эпизодов SiN Episodes.

? Когда же выходит первый эпизод? А второй? А, чем черт не шутит, третий? Не собираетесь ли вы выпустить их в коробке, чтобы несчастным русским не пришлось скачивать их из Интернета?

Стив: Первая серия будет готова осенью этого года. Вторая – месяца через три-четыре. Да, мы планируем выпустить сразу несколько эпизодов на диске – конечно, это будет нескоро, да и стоит такой диск будет, как нормальная игра.

? Спасибо, Стив. Спасибо, Ричард. Помните: мы ждем SiN Episodes и следим за вами.

Levelord: Пока! (на чистом русском языке. – Прим. пер.) ■



Автор:
Restless
restless@gameland.ru



С ТАКОГО БЛИЗКОГО РАССТОЯНИЯ ВАС УЛОЖАТ БУКВАЛЬНО ПАРОЙ ВЫСТРЕЛОВ.



БОЛЬНО СМОТРЕТЬ НА ГЕРОЯ С ТАКОЙ КРИВОЙ РУКОЙ.

Cold War



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	DreamCatcher Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Mindware Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

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

Белый шоколад становится черным. Раз дело происходит в великом СССР, значит, у всех солдат светлая кожа. Тем не менее, после убийства с ними случаются таинственные метаморфозы. Из-за ошибок в движке демо-версии или из-за плохого питания в советской столовке, солдаты в отключке оказываются неграми. Лицо и тыльные стороны ладоней становятся темного цвета. Есть и еще одна интересная особенность. Каким-то образом они приклеивают к себе фуражки. Как бы вы ни швырялись бесчувственным телом, головной убор сидит на нем как влитой.

КГБ, ЦРУ, МИ-6 – довольно серьезные организации. Они выковали не одну сотню мастеров шпионско-подрывного дела. Сейчас никого, по большому счету, не удивишь очередным «агентом 007». Он играючи прокрадется на самую охраняемую базу и останется незамеченным. Умыкнуть секретные документы, взорвать все к чертям и при этом не нахвататься свинца – от этих людей другого и не ждут. Во многих проектах главная роль отведена как раз такому удалцу. В Cold War игроку также придется незаметно пробираться на закрытый объект, но в облики обыкновенного журналиста Мета Картера. Действия разворачиваются во время Холодной войны. Разнюхав каким-то образом про готовящийся мировой заговор, отважный труженик пера решает поехать в СССР и «накопать» материала. В списке мест раскопок значатся Черно-

быль, Мавзолей и другие любопытные места. Довольно запутанная история, но ради брата-журналиста в ней надо разобраться. К счастью, в редакцию «СИ» попала демо-версия с кусочком игры. Жаль, что она включает только один, хотя и очень большой, уровень. Итак, что же за птица этот action с видом от третьего лица? Главным образом вам предстоит прятаться по темным углам и подкрадываться к врагам из-за спины. Делается это довольно просто: су-

постаты вяло отзываются на шум. Вражеский боец, услышав сзади шорох, даже не повернется, а всего лишь крикнет: «Кто здесь?», и продолжит свой путь. Осторожно подкравшись, надо огреть неприятеля по сопатке. Отрубившись на некоторое время, он не доставит хлопот. Если «прикорнувшего» охранника найдут товарищи, то сию минуту приведут его в чувство: нельзя допустить, чтобы командир увидел спящего на боевом посту друга. Так одним врагом опять станет больше. Как показывает



ИНОГДА ПРИХОДИТСЯ ПРЯТАТЬСЯ ДАЖЕ В ШКАФАХ.



У ЭТОГО ПАРНЯ ЯВНОЕ ИСКРИВЛЕНИЕ ПОЗВОНОЧНИКА.

Мини-рентген у вас на голове – реальность!

Неизвестно откуда у журналиста оказываются рентгеновские очки. С их помощью путешествие значительно упрощается. Главное их преимущество – возможность видеть сквозь стены. На расстоянии 30-ти метров весь мир как на ладони. Заглянув за преграду, можно с легкостью подглядеть за

солдатами противника. Они отображаются как забавные скелетики с небольшими порциями мозгов. Выдав очками пучок энергии прямо в мозг, можно в мгновение ока вырубить врага. К сожалению, такие импульсы быстро сажают аккумулятор. Приходится постоянно искать запасные батареи.



практика, разумнее всего отнести тело куда-нибудь с глаз долой от патруля, чтобы его вообще не нашли. Разумеется, через какое-то время он сам очухается. Чтоб оттянуть пробуждение, в игре предусмотрены специальные уколы. Вкатил один такой, и противник, сладко посапывая, проспит намного дольше.

Работать усыпляющим-носильщиком придется не только с вооруженными солдатами, но и с мирными жителями. Они не менее опасны, хотя и не стреляют. Завидев незнакомца, аборигены начинают истошно орать. Тут же на их вопли сбегается дюжина злых мужиков с автоматами (вас бы разбудили во время послеобеденного сна)! Но

стрелять в гражданских категорически нельзя, иначе вас ожидают слова «конец игры». Штатских следует отключать уже знакомым ударом сади.

Каким бы великим «отключателем» вы ни были, всегда приятно иметь про запас пару стволов. К сожалению, даже на единственный выстрел сразу сбегаются ребята в военной форме. Само оружие применяется редко, поэтому в игре есть лишь «джентльменский набор»: пистолет и автомат. Пользоваться ими наш журналист должен весьма искусно. Один точный выстрел в черепашку врага тут же отправляет его на небеса. В то время как в корпус придется выпустить целую очередь.

Меткость – это замечательно. О ней, как и о железной выдержке шпиона, славно пометать. Как показывает жизненная практика и проект Cold War, не только бойцы ГРУ и ЦРУ способны на удачные шпионские вылазки. Брат-журналист ни чуть не хуже этих проспиритованных вояк. Нас нельзя списывать со счетов! А чем, по-вашему, мы занимаемся в свободное от игр время? ■



Эх, девушки. Куда без вас?

В сложном деле разведки вы не будете одиноки. Славная девушка-инженер Соня поделится ценной информацией и подскажет удобные пути. С хрупкой барышней придется повозиться, проводя ее сквозь ряды охраны. Зачистил 20 метров и командовал даме: «за мной!». Так, метр за метром, девушка будет доставлена по назначению.



ВЫСТРЕЛИВ МОНЕТКОЙ ИЗ РОГАТКИ, МОЖНО ОТВЛЕЧЬ ВНИМАНИЕ ОХРАНЫ.



ОСНОВА ОСНОВ СОВРЕМЕННЫХ СЮЖЕТОВ – СКРИПТОВЫЕ РОЛИКИ!



ПЕХОТИНЕЦ НОВЫ НЕ ВИДИТ. А ВЫ ВИДИТЕ?



ОТКРЫТОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ ДЛЯ НОВЫ НЕ ПРОБЛЕМА – ОНА НЕ СОЛИД СНЕЖК, ЕЙ УПОЛЗТЬ НЕХОТА.



Автор:
Валерий Корнеев
valkorn@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi Universal
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Swinging Ape Productions Blizzard Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8 (PS2, Xbox)
■ ДАТА ВЫХОДА:	лето 2006 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.blizzard.com/ghost

StarCraft: Ghost

Дожили! Blizzard готовит масштабный проект для консолей...



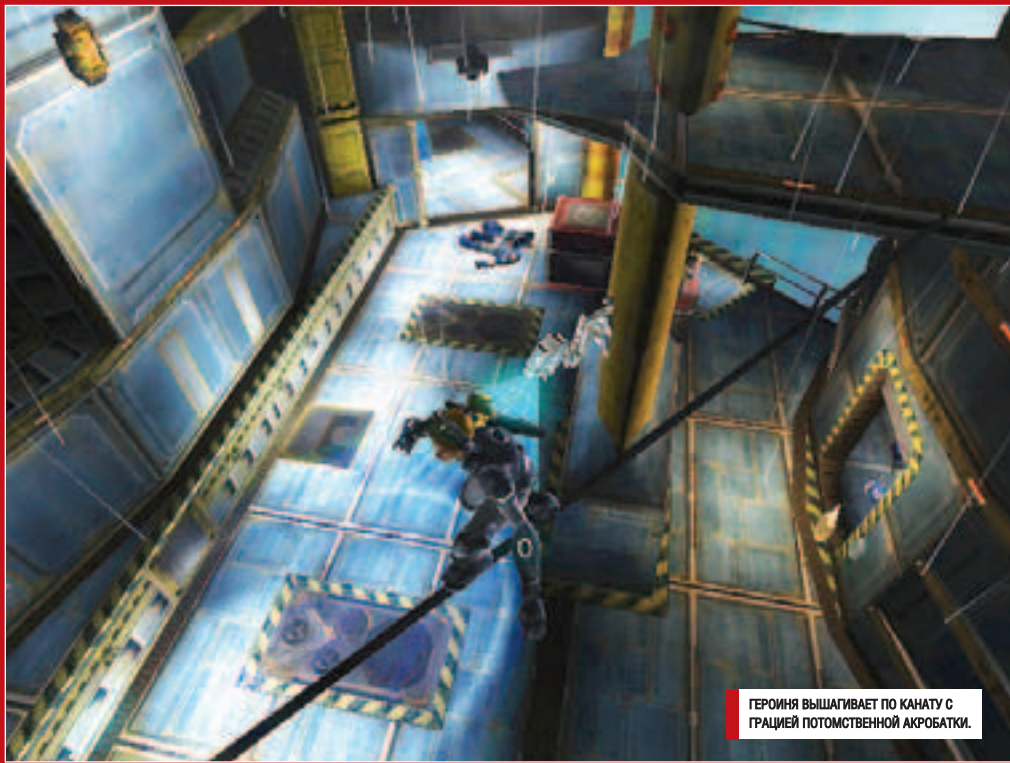
Боевик StarCraft: Ghost – долгострой. Не такой махровый, как Duke Nukem Forever, но всяко знатный долгострой. Анонсированный аж на Tokyo Game Show 2002 проект все никак не сойдет со ступеней – по заверениям представителей Blizzard, раньше первой половины 2006 года игра своим присутствием магазины точно не облагородит. Судя по всему, большие боссы оказались недовольны изначальной направленностью проекта, иначе сложно объяснить произошедшую на полпути смену разработчика с Nihilistic Software на Swinging Ape Productions. Прыжки между студиями редко отражаются на проектах положительно, и вплоть до E3 мы относились к Ghost с изрядной долей скепсиса. На выставке нам игру показали. Скепсис улетучился. Игра оказалась хорошая. Как уже не раз сообщала наша многотиражка, StarCraft: Ghost повествует о похождениях Новы – оперативницы-«призрака», экстрасенсши и единоборщицы в одном лице, вооруженной и гаджетированной по самое пикачу. Создатели сообщают, что она «мочит зергов, протоссов и нехороших терран». Вроде бы это названия рас из какой-то игрушки

для PC – настолько древней, что толковой информации о ней мы так и не нашли. Что до StarCraft: Ghost, то авторский бриф можно перевести на понятный современным геймерам язык следующим образом: «Нина из Tekken по-сэмфишеровски колешматит «чужих» в мире Warhammer 40.000». Пробираясь за нашим гидом по тесному стенду Blizzard и усаживаясь на табурет перед демонстрационным GameCube, мы примерно представляли, что покажут. Однако поговорка «если ты видел один stealth action – ты видел их все» здесь не оправдалась. Возможность в любой момент сменить обзор от третьего лица (из-за плеча, как в модной Resident Evil 4) на «вид из глаз» позволяет играть в Ghost как в FPS, резко меняя ощущение от геймплея. При желании можно выносить всех открыто; учитывая оснащение Новы, шансы на успех велики. Механизм прицеливания, правда, показался слегка заторможенным, но предупредительный инструктор заверил, что лучшие умы Blizzard ночами не спят, лишь бы отшлифовать этот процесс к релизу. Тем же, кто привык растягивать удовольствие, предназначен термооптический камуфляж и

Не вижу зла, не слышу зла

Нова – тетка жесткая и где-то даже беспощадная. Очутившись за спиной у ничего не подозревающего врага (если речь идет не о зерге), она получает возможность тихо прикончить бедолагу. Чтобы прием удался, игроку требуется нажать определенную последовательность кнопок за короткий отрезок времени. Для каждой категории врагов предусмотрена своя анимация – Нова вспрыгивает на плечи и сворачивает ногами шею, душит и бьет жертв об стены, а несчастным Protoss Zealot'am садистка и вовсе отрывает голову!





ГЕРОИНЯ ВЫШАГИВАЕТ ПО КАНАТУ С ГРАЦИЕЙ ПОТОМСТВЕННОЙ АКРОБАТКИ.



РЫЖАЯ ЗЕЛЕНОГЛАЗАЯ КРАСОТКА. ТАКИХ В РЕДАКЦИИ НЕМА.

Ты – мне, я – тебе!

На самый частый журналистский вопрос «Почему мультиплеер?» инструкторы на стенде давали неизменный ответ: «Мы же Blizzard». На многопользовательской игре компания съела не одну собаку (о, как популярен StarCraft в Коре!), и решение выдвинуть Ghost в стан соперников Halo не так уж неожиданно. Соответствующий режим поддерживает до 8 игроков на Xbox и PS2 (что там с GameCube – пока не все ясно), превращая боевик в масштабный командный шутер в духе Command & Conquer: Renegade для PC, в основе которого тоже лежала популярная RTS.



Возможность в любой момент сменить обзор от третьего лица на «вид из глаз» позволяет играть в Ghost, как в FPS, и резко меняет ощущения от геймплея.

◆ СТАРЫЙ ЗНАКОМЫЙ, ЖУТКОРЭАЛИСТИЧЕСКИЙ ГУРРАГЧИ!



прочие шпионские штучки – практически каждую задачу игра позволяет решать несколькими способами, комбинируя молодецкий напор и тактический подход. В отличие от большинства стелс-боевиков, попадание врагу на глаза здесь совершенно не означает верную гибель от рук поднятых по тревоге батальонов поддержки: Нова в состоянии отбиться от превосходящих сил противника, попутно пополняя коллекцию оружия, устройств и боеприпасов. В малоизвестной широкой публике Halo 2 разработчики подсмотрели методику конфискации у неприятеля транспортных средств: подконтрольная нам дамочка грациозно шмякнула разведчика лбом о рулевую колонку его ховербайка Vulture, вспрыгнула в седло вместо соскользнувшего тела – и была такова. Вообще, в игре куча мел-

ких деталей, добавляющих происходящему глубины – достаточно увидеть, как Нова запрыгивает на плечи громоздкого бронированного морпеха, с видимым усилием раскрывает забрало его шлема, забрасывает внутрь гранату и захлопывает шлем обратно – так понятие «подрыв пехоты противника» обретает совершенно особый колорит. Сложность заданий оценить не получилось: в выставочной демо-версии героиня была неуязвима. Инструктор рассказал, что требования к игроку растут постепенно – сначала Нова сражается с зергами, это чистый экшн; потом, с появлением терран, начинают вплетаться стелс-элементы; а экскурсии к телепатам-протоссам потребуют виртуозного применения всех навыков и арсенала оперативницы.

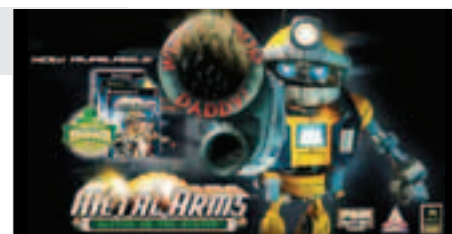
Swingin' Ape Studios – это кто?

Это Стив Рэнк (Steve Ranck), Майк Старич (Mike Starich) и Скотт Гоффман (Scott Goffman), в 2000 году

покинувшие Midway Home Entertainment и основавшие небольшую студию со специализацией на мультип-

латформенных проектах. После успеха их шутера Metal Arms: Glitch in the System (PS2, Xbox, GC)

Blizzard сделала талантливым разработчикам предложение, от которого те не смогли отказаться.





ЭКШН ПО МОТИВАМ RTS ПРОСТО НЕ МОЖЕТ ОБОЙТИСЯ БЕЗ ОГРОМНЫХ ОТКРЫТЫХ ПРОСТРАНСТВ. А УЖ ОТТУДА ДО ХОВЕРБАЙКОВ – РУКОЙ ПОДАТЬ.

КРАСАВИЦА И ЧУДОВИЩЕ... АРХЕТИП, ДРЕВНИЙ, КАК МИР. НО В ВИДЕОИГРАХ НЕОБХОДИМА ЕЩЕ И БОЛЬШАЯ ПУШКА.

Наводим порчу

Терранские оперативники не зря носят прозвище «призраки» - они обладают экстрасенсорными способностями. Именно возможности псионика помогают Нове поддерживать в рабочем состоянии делающий ее невидимой термооптический камуфляж. Базовое умение героини – знакомая кинозрителям по «Хищнику» возможность видеть температурную картину окружающего мира и моментально выделять живые объекты на фоне стен. Другой навык называется Speed и, строго говоря, являет собой разновидность хрестоматийного bullet time. Враги тоже не дураки, и Нове приходится опасаться пси-детекторов...



НАД ЭТИМ КАДРОМ ВЕТЕРАНЫ ДРЕВНЕЙ ПИСИШНОЙ СТРАТЕГИИ ДОЛЖНЫ УРОНИТЬ СКУЛЮЮ СЛЕЗУ...



Хотя большую часть демотеста мы провели с вариантом для GameCube, бегло оценить удалось все три версии StarCraft: Ghost. Кардинальных различий между ними нет, хотя на Xbox игра традиционно выглядит малость получше: там аккуратнее модели, интереснее освещение и чуть-чуть более мягкая цветовая палитра. Впрочем, ничего такого, из-за чего PS2-юзеры почувствовали бы себя владельцами машин второго сорта, Xbox-вариант не предлагает. Нам куда проще было разобраться и совладать с управлением посредством Dual Shock 2, нежели джойпада GameCube, но это уже, пожалуй, дело привычки. В

Blizzard клянутся, что все три версии будут работать на стабильной частоте 30 кадров в секунду как в однопользовательском, так и в активно рекламируемом многопользовательском режиме (о нем подробнее во врезке). StarCraft: Ghost – как раз из тех игр, о которых сложно рассказывать, не срываясь в привычные штампы: это проект-компиляция, он не предлагает практически ничего нового, но удачно соединяет лучшие элементы популярных жанров с характерным антуражем вселенной StarCraft. Играть приятно и удобно. Что до неприлично затянувшейся разработки... лучше ведь так, чем быстро и плохо, правда? ■

Люди и машины

Разумеется, в мультиплеере игравальной будет не только Нова – дополнительные классы включают пехотинца и тяжелого морпеха (мы с удовольствием порулили неповоротливым Firebat'ом); а из средств передвижения, помимо Vulture, замечены мамонтонок Siege Tank, шестиколесный броневичок с турелью на крыше Stinger, а также тяжеловооруженный, как говорят наши украинские друзья, «літак» Grizzly Gunship.



PlayStation. 

EXPERIENCE

ТЫ ДОЛЖЕН ЭТО УВИДЕТЬ!

- ⊕ Эксклюзивные анонсы
- ⊙ Все игры, которые ты еще не видел
- ⊖ Звезды ТВ и радио в качестве ведущих!
(Бачинский, Стиллавин и другие)
- ⊗ Конкурсы, призы и подарки
- ⊕ Впервые в России — PSP!
- ⊙ Более 30 часов развлечений non-stop!
- ⊖ Ночная PlayStation® Party (с 23.00 до утра)
16 Сентября — Dj Tiesto
17 Сентября — BT (Brian Wayne Transeau)

ВПЕРВЫЕ В РОССИИ!

Знаменитая выставка

PlayStation® Experience

- ⊗ Лучшие игры
- ⊕ Самые яркие новинки
- ⊙ Море призов

16-18 сентября 2005
Gaudi Arena Москва

М. Савеловская. Ул. Складочная дом 1 стр. 19

Бесплатные автобусы будут курсировать от станции метро ВДНХ

Шоу PlayStation® Experience состоит из двух сессий. **Дневная** — 17 и 18 сентября с 11.00 до 20.00, где будут представлены самые новые продукты, игры и достижения в мире PlayStation®. Каждый пришедший получит специальный подарок. Все желающие смогут принять участие в конкурсах с суперпризами от PlayStation®. В ходе дневной части от станции метро ВДНХ будут курсировать бесплатные автобусы. **Ночная** сессия — 16 и 17 сентября с 23.00 до утра. Знаменитая PlayStation® Party в Москве. Самая модная вечеринка, **Dj Tiesto** и **BT** (Brian Wayne Transeau), тусовка до самого утра! Билеты на дневную и ночную сессии можно приобрести в кассах Gaudi Arena в день мероприятия. Подробная информация на сайте WWW.PSEX.RU

WWW.PSEX.RU

«P» и «Playstation» are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe.
© 2005 Sony Computer Entertainment Europe Inc. Все права защищены.





ЕСЛИ БУДЕТЕ ХОРОШО СЕБЯ ВЕСТИ, ВАМ ДАЖЕ ПОЗВОЛЯТ ПОЛЕТАТЬ.



ЗОЛОТЫЕ КОЛЬЦА НИКУДА НЕ ДЕЛИСЬ – ИХ ПО-ПРЕЖНЕМУ НЕОБХОДИМО СОБИРАТЬ.



УПОДОБИВШИСЬ НИНДЗЯ, ПРИНЦУ ИЛИ ЧЕЛОВЕКУ-ПАУКУ, НАШ ГЕРОЙ МОЖЕТ БЕГАТЬ ПО СТЕНАМ.



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vellod Imprex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Sega
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2005 года

Shadow the Hedgehog

То ли синий еж взял пушку и подался в брюнеты, то ли Sega потихоньку сходит с ума...



Далеко не все культовые герои видеоигр смогли благополучно перебраться на новые платформы, сохранив былую популярность. Одни уже не соответствуют массовым чаяниям, других подвели собственные создатели... Нелегко пришлось даже такому гранду, как Соник, чьи сольные проекты уже давно не привлекают прежнего внимания, хотя все еще неплохо продаются. Решение, которое было принято в этой связи Sega, не может не удивить. На откуп синему ежу временно оставили проекты для портативных консолей, вроде Sonic Rush для Nintendo DS, и ретро-сборники, а место ведущего в забеге за золотыми кольцами передали форменному самозванцу, невероятно пафосному созданию по имени Тень (Shadow).

АМНЕЗИЯ КАК ДВИГАТЕЛЬ КАРЬЕРЫ

Специально для тех, кто не слишком пристально следил за последними событиями в мире Соника, – краткий экскурс в историю. Тень – тоже еж, только черный и с явной страстью к

мелированию иголок – впервые появился перед изумленной публикой в Sonic Adventure 2, где безуспешно пытался строить козни главному герою. Потерпев неудачу, он решил с помощью космического корабля скрыться на родной планете (оказывается, и такая есть), но из-за технических неполадок, в лучших традициях отважной Эллен Рипли из сериала «Чужие», достиг цели лишь через 50 лет – как раз в тот момент, когда планету атакует неизвестный противник.

Не подумайте, однако, что Тень, едва узнав о такой неприятности, немедленно бросился на защиту сограждан. Ничего подобного! Новоявленный ежик в тумане собирается решать куда более глобальные задачи – искать свое место в мире, выяснив, наконец, ради чего (и кем) он все-таки был создан: для спасения хилых и убогих или же окончательного и бесповоротного уничтожения оных. Да-да, вы все правильно поняли – сродни тысячам прочих виртуальных неудачников, Тень явно не в ладах с собственной памятью, и очень от этого страдает. Посему –

Один в поле – воин

Непонятно обстоят пока дела с многопользовательским режимом Shadow the Hedgehog. Его попросту нет – во всяком случае, разработчики никоим образом его присутствия не обозначили ни в пресс-релизах, посвященных проекту, ни в показанных до сих пор демо-версиях. Это особенно удивляет, если учесть тот факт, что в большинстве последних игр во вселенной Sonic мультиплеер есть и, что немаловажно, востребован. Так, например, в уже не раз упомянутой Sonic Adventure 2 допускалось играть вдвоем, а в Sonic Heroes – вчетвером. Даже многочисленные Sonic Advance для GBA поддерживали многопользовательский режим – опять-таки на четверых. Где справедливость?





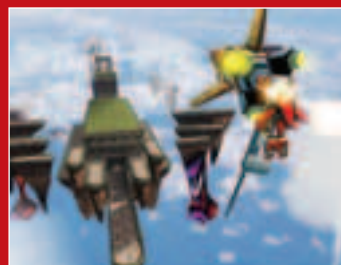
СПОСОБНОСТИ ТЕНИ ПРОСТО ПОРАЖАЮТ – ОН СТРЕЛЯЕТ, КАК ЛАРА КРОФТ, ПРЫГАЕТ, КАК ПРИНЦ, БЕГАЕТ, КАК СОНИК... И ПРИ ЭТОМ ЕЩЕ И ЛЕТАЕТ!



ДОБРЫЙ СОНИК УЖЕ НЕ В МОДЕ. ЕГО ТЕМНЫЙ ДВОЙНИК КУДА КРУЧЕ.

Мастер на все руки

Для нас до сих пор остается загадкой, каким образом Соник все-таки смог одолеть Тень в честном бою. Черный еж – мало того что выдающийся атлет и мастер спорта по стрельбе, но к тому же отлично разбирается в разнообразных механических игрушках и всегда готов воспользоваться любым транспортным средством, какое только встретит по дороге – будь то обычный мотоцикл или корабль инопланетян. Ну а там, где техника бессильна, выручают сверхъестественные способности. Усилием воли Тень может контролировать самое пространство и время, заставляя их меняться сообразно ситуации. Соник о таком и мечтать не доводилось. Вот только не совсем ясно, насколько понравится подобная универсальность фанатам классического сериала, из которых кое-кто был не в восторге даже от нововведений Sonic Adventure.



Поначалу Shadow the Hedgehog кажется абсолютным двойником Sonic Adventure, но с новым главным героем.

♦ ВЫПОЛНЯЯ НЕГО MOVE, ТЕНЬ СТАНОВИТСЯ ПОХОЖЕЙ... ДОГАДАЙТЕСЬ, НА КОГО?



намерен с утроенным рвением искать спрятанные повсюду Изумруды Хаоса (Chaos Emeralds) – ими, видите ли, еще и амнезию лечат. Что до планеты, то ее судьба решится по мере развития событий, и во многом будет зависеть от действий игрока.

ПОБЕРЕГИСЬ!

На первых порах Shadow the Hedgehog кажется абсолютным двойником Sonic Adventure, но с новым главным героем. И, строго говоря, подобные мысли вполне обоснованны. Чувство дежавю вызывает дизайн уровней, основные принципы управления (практически не менявшиеся уже лет семь), и даже знакомое еще со времен Mega Drive ощущение скорости, столь редко встре-

чающееся в подавляющем большинстве платформеров. А что же добавилось или поменялось? Давайте разбираться.

Под номером один в ряду новшеств стоит система морали, о которой теперь придется помнить буквально каждую минуту, будто джедаям из какой-нибудь Star Wars: Knights of the Old Republic или (да-да!) Fable. Необдуманные акты насилия или, наоборот, демонстрация тяги к всемирному торжеству добра ведут к изменению морального облика Тени и, в конечном итоге, к двум диаметрально противоположным финальным результатам. Хотите крушить все и вся, не разбирая, кто свой, кто чужой? Да ради бога! Но в таком случае планета получит

Возможные союзники и возможные противники

Количеству противоборствующих сторон в Shadow the Hedgehog может позавидовать любая RPG. Тут вам и местная полиция, и раса «чужих», ре-

шившая воспользоваться случаем и прибрать к рукам находящуюся в бедственном положении планету, и некий местный диктатор... Причем от по-

явления на сцене Тени не в восторге буквально все! Ах да, разработчики уже пообещали включить в сюжет Соника, да и Доктор Роботник (он же

Доктор Этман) не дремлет – зловердному ученому вновь позарез понадобились Изумруды Хаоса для очередных экспериментов.





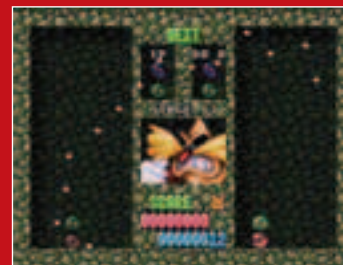
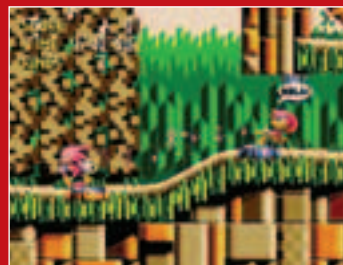
ВРАГИ В SHADOW THE HEDGEHOG СОВСЕМ НЕ ПОХОЖИ НА АЛЯПОВАТЫХ РОБОТОВ, ПРОТИВ КОТОРЫХ СРАЖАЛСЯ СОНИК.



БОЛЬШОЙ ПИСТОЛЕТ И ВСПЫШКИ ВЗРЫВОВ ЗА СПИНОЙ... ПОЧТИ RATCHET & CLANK...

Опыт сольных выступлений

Напомним, что прежде чем обзавестись собственным проектом, Тень сначала объявился в Sonic Adventure 2 (и ее GC-версии – Sonic Adventure 2: Battle), а затем в Sonic Heroes, где выступал в составе Team Chaotix. После этого боссы Sega посчитали его готовым к более-менее самостоятельному плаванью. Большинству старожилов сериала повезло куда меньше. Из них только фиолетовая ехидна Наклз до сих пор смог засветиться в чем-то более-менее серьезном – игре Knuckles Chaotix. Не слышали о такой? Неудивительно: Knuckles Chaotix «повезло» угодить на мертворожденную платформу Sega 32x, с которой она так никогда и не выбралась. А вот подлый Доктор Роботник как самостоятельный герой отметился лишь номинально – изначально будучи головоломкой, игра Dr. Robotnik's Mean Bean Machine не оставила ученому пространства для деятельности.



еще одного жуткого диктатора (что может быть страшнее диктатора-ежа?). Желаете стать надежным щитом для сырых и убогих? Тогда у Соника неминуемо появится могучий конкурент на звание «лучший бойскаут нашего зоопарка» и замаячит перспектива скорой пенсии. Впрочем, решать дилемму важно не только для определения будущей развязки – некоторые нюансы игрового процесса также напрямую зависят от количества совершаемых хороших и плохих поступков. Например, суперприемы. Доступ к ним открывается по мере заполнения специальных линеек, демонстрирующих, насколько далеко вы продвинулись в деле формирования собственного психологического портрета: злодеи смогут воспользоваться Shadow Moves, ориентированными на усиление геноцида, к услугам доброхотов – пацифистские Hero Moves. Кроме того, Тень, в отличие от Соника, полагается не только на навыки рукопашного боя и акробатические выкрутасы, но

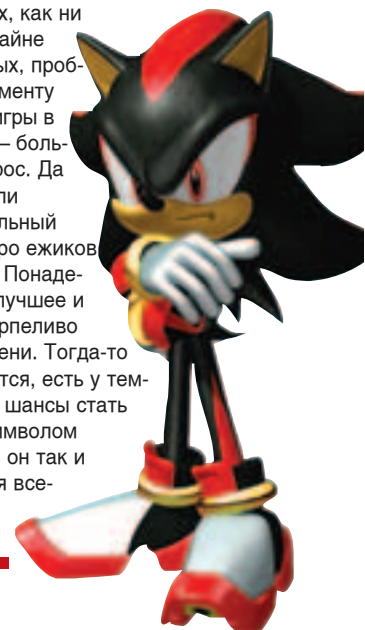
и на огнестрельное оружие – коего представлено около 30 разновидностей, в том числе пистолеты, ракетницы, автоматы и всякая экзотика, вроде плазменных винтовок, импортируемая инопланетными захватчиками. Как правило, очередная пушка лежит себе тихо где-нибудь в ящике, дожидаясь появления законного владельца; а коли искать и взламывать ящики лень – допускается экспроприация собственности у противников. Но помните, при себе Тень может таскать только один «ствол», и не замените сгоряча нечто действительно смертоносное на детский водяной пистолетик. Не стоит забывать и об обещаниях авторов сделать интерактивными многие участки уровней. Где-то позволят проломить стену или какую другую конструкцию, дабы пройти дальше; где-то понадобится использовать элементы декораций для решения простеньких головоломок. С точки зрения поклонников Марио или Джека с Декстером – не так уж

много, но для платформеров от Sega, где всегда больше ценились скорость и умение молниеносно выбирать нужное направление, прогресс очевиден. Главное, чтобы в погоне за оригинальностью не были забыты остальные слагаемые успеха.

ПЬЯНЫЕ ЕЖИКИ

Внешне Shadow the Hedgehog не слишком отличается от, скажем, Sonic Heroes, хотя разработчики и утверждают, будто с нуля создали для проекта совершенно новый движок. Как следствие – картинка в целом смотрится более чем прилично во всех трех версиях, частота смены кадров уже сейчас стабильна даже в версии для PlayStation 2, да и особых «глюков» не видно. Строго говоря, текстуры могли быть и поаккуратнее, но времени ими любоваться все равно не дадут, так что закрыем пока глаза на этот недочет. Остальное красиво, быстро – пусть и несколько мрачновато: коричневатый, черный и красный то и дело задвигают на второй план остальные цвета. Плюс присут-

ствует очень впечатляющая пиротехника – на экране едва ли не каждую минуту что-то взрывается и кто-то в кого-то стреляет. Несколько смущает другое: показанная на E3 демо-версия явно не могла похвастать отлаженной камерой и идеальным управлением, и удастся ли избавиться от этих, как ни крути, крайне жизненных, проблем к моменту запуска игры в продажу – большой вопрос. Да и нужен ли огнестрельный боевик про ежиков вообще? Понадемся на лучшее и будем терпеливо ждать осени. Тогда-то и выяснится, есть у темного ежа шансы стать новым символом Sega или он так и останется всего лишь тенью Соника. ■





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

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1C **snowball.ru**
ураганная боевика

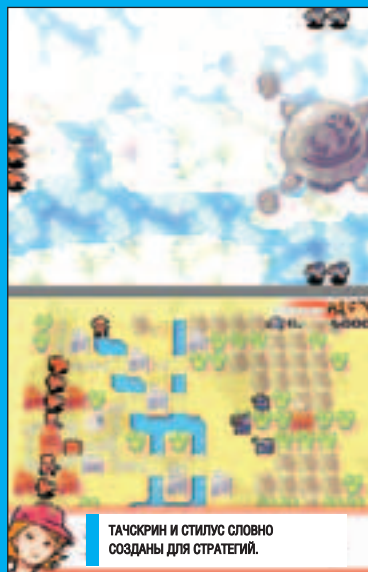
Новый проект
Novalogic:
«Первая кровь»

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

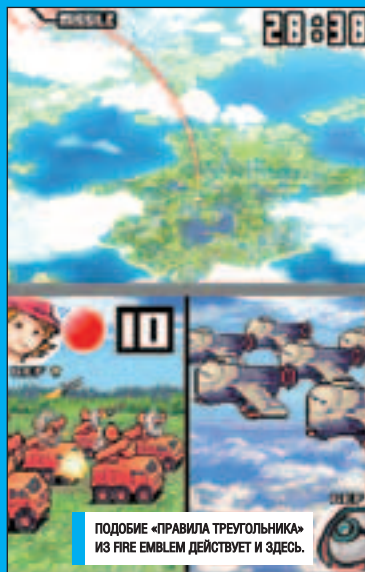




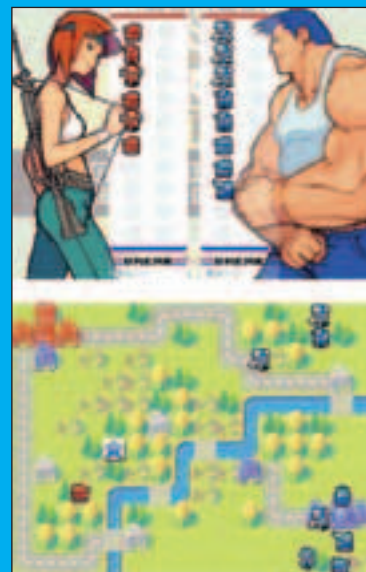
ВОЗДУШНЫЙ БОЙ. БИТВА ПОКАЗАТЕЛЕЙ.



ТАЧСКРИН И СТИЛУС СЛОВНО СОЗДАНЫ ДЛЯ СТРАТЕГИИ.



ПОДОБИЕ «ПРАВИЛА ТРЕУГОЛЬНИКА» ИЗ FIRE EMBLEM ДЕЙСТВУЕТ И ЗДЕСЬ.



Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Intelligent Systems
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	30 сентября 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
http://www.nintendo-europe.com	

Advance Wars: Dual Strike

Еще одна игра, которую Nintendo должна была использовать в качестве launch title. Нам, по крайней мере, так кажется.

Ее правила просты, геймплей интересен и увлекателен, а ее спрайты намного симпатичнее полигонов. И при всем при этом она – сама суть пошаговой стратегии, концертрат и апофеоз жанра. Она – Advance Wars. Вкратце о сюжете. На этот раз все нации решили объединиться для достойного отпора угрозе, исходящей от Черной Дыры. Под начало игроку даны двое желторотых новобранцев – Джейк и Рэйчел, стра-

стно жаждущие защищать родную землю от всяких «чернодырных» тварей. Стоит ли говорить про обязательный рост навыков и традиционные RPG-элементы? Advance Wars: Dual Strike (оцените каламбур с буквами D и S в названии) остается игрой, которую мы хотим безумно полюбить и авансом выставить ей 9.5 баллов. Увиденное нами на E3 позволяет с уверенностью сказать, что именно этот проект станет тайтлом, наравне с WarioWare:

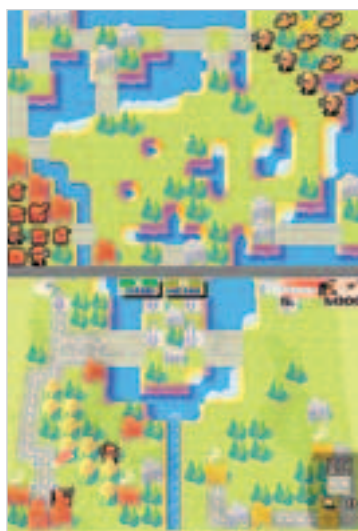
Twisted! и Nintendogs продающим консоль. В новой игре геймер волен просматривать все лабиринты меню и закулки уровней, используя стилус и тактильный экран. Не забыта и стандартная пачка улучшений: новые юниты, новые командиры с новыми бонусами, новое оружие, новые карты и новые правила, наконец. Перед началом игры вам предложат создать собственную неповторимую армию, состоящую сплошь и рядом из стандартных юнитов. После старта «компьютер» возьмет на себя контроль над всеми войсками, оставив вам одно подразделение. И вот здесь уже необходимо

действовать быстро. Требуется найти и захватить населенные пункты, принадлежащие компьютерному оппоненту, в противном случае все произойдет с точностью до наоборот. А поскольку враг и местность постоянно меняются, для каждого уровня вам придется продумать новую боевую тактику. Для полной победы нужно выполнить одно из двух условий: уничтожить всю армию противника или захватить ключевые населенные пункты, принадлежащие ему же. В принципе, оба варианта хороши, но нам показалось, что устроить суматоху с городами несколько проще, особенно если учесть, что «компьютер» часенюко оголяет тылы. Хотя, возможно, в финальной версии нас вынудят придумать что-то совершенно новое от уровня к уровню. ■



Бойцы невидимого фронта

Наибольший восторг вызывает боевая система, адаптированная под возможности Nintendo DS. Допустим, вы ведете ожесточенный бой с неприятелем. На верхнем экране демонстрируются ваши ВВС, на нижнем – войска сухопутные. Прямого контроля над воздушной армией вы не имеете (ею управляет AI), но оказывать какое-то влияние на их действия все-таки можете. Например, по сигналу наземных сил, бомбардировщики разносят в щепки укрепленную вражескую крепость, автоматически присуждая победу пехоте. Так вы потеряли один ход авиацией, но предотвратили массовые потери «земных» юнитов при потенциально тяжелом штурме вражеских укреплений.



ZyXEL

series
omni

Интернет-техника
для дома

Модемы ADSL

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН



ADSL2+
Теперь еще
в 3 раза быстрее



Модем ADSL2+
с портом Ethernet
P-660R EE



Модем ADSL2+ с 4-портовым
коммутатором, беспроводной
точкой доступа 802.11g+
и межсетевым экраном
P-660HW EE



Модем ADSL
с портом USB
OMNI ADSL USB EE

Чтобы подключиться к Интернету через ADSL на скорости в 500 раз быстрее самого крутого Dial-Up-модема, достаточно обычной телефонной линии: никаких дырок в стенах, никаких новых проводов. Нужно лишь, чтобы на вашей АТС был ADSL-провайдер, а у вас — специальный модем, который сам сконфигурирует подключение и уже через три минуты после подачи питания соединит вас с Интернетом на сумасшедшей скорости. И самое приятное — ваша телефонная линия всегда остается свободной для обычных телефонных звонков.



OMNI—твой сетевой друг



Смотрите новые приключения
Масяни на нашем сайте:

OMNI.ZyXEL.RU

A-Boston
www.a-boston.ru

НИКС (095) 974-33-33
ОЛДИ (095) 105-0700
Пронетгруп (095) 789-38-46, 789-38-47
Сетевая Лаборатория (095) 500-0305
POLARIS (095) 755-5557

Ф-ЦЕНТР (095) 472-64-01, 105-6447
ЮСН Компьютерс (095) 775-8202
Старт Мастер (095) 783-4242
НЭТА (3832) 106-500
Владос (861) 210-1001



CODE AGE COMMANDERS НАПОМИНАЕТ ОДНОВРЕМЕННО KINGDOM HEARTS И СЕРИАЛ .НАСК.



БОИ ПРОХОДЯТ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ; НАДЕЕМСЯ, УПРАВЛЕНИЕ НЕ ПОДКАЧАЕТ.



СО ВРЕМЕНЕМ СПОСОБНОСТИ ДЖИНА БУДУТ РАСТИ. А ВМЕСТЕ С НИМИ – И КОЛИЧЕСТВО ДОСТУПНЫХ АТАК.



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	14 ноября 2005 года (США)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.square-enix.com>

Code Age Commanders

Вы еще не устали ждать Final Fantasy XII? Если устали, у Square Enix есть что предложить взамен.

Ожидание самой главной RPG на PlayStation 2 явно затянулось, и многие поклонники сериала уже весьма активно высказывают свое недовольство. Но в Square Enix это, похоже, совершенно никого не волнует, о чем свидетельствует хотя бы тот факт, что в ходе последней Е3 о двенадцатой «Фантазии» практически никто ничего не говорил, зато сотрудники компании охотно делились информацией о других проектах. Среди них и Code Age Commanders – очередная эксклюзивная сказка для платформы от Sony.

НОЕВ КОВЧЕГ ДАЛЕКОГО БУДУЩЕГО

События Code Age Commanders разворачиваются в довольно странно устроенном мире под названием Kuunai Sekai, ядром которого является Центральный Код (Central Code). Эта сфера, находясь внутри планеты, каким-то образом одновременно выполняет и роль небесного светила. Но не только. Раз в несколько десятков тысяч лет Центральный Код запускает процесс «Перерождения» –

фактически, уничтожает жизнь на поверхности мира, чтобы затем создать ее заново. Человечество, узнав об этом, спешно строит огромный воздушный Ковчег, где планирует переждать катаклизм. Но в планы людей, как всегда, вмешиваются непредвиденные обстоятельства...

Главный герой, Джин (Gene), попадает на Kuunai Sekai, когда Перерождение уже в самом разгаре и его соплеменники ведут войну с таинственной расой Отеро (Otero). Эти существа умеют полностью подчинять человеческий разум, делая людей безвольными марионетками – Codet. Джин также стал жертвой Отеро, но сохранил способность мыслить и параллельно научился превращать отдельные части собственного тела в смертоносное оружие. Теперь он готов постоять за себя и полон решимости узнать, что стало истинной причиной падения Ковчега. Нам же придется ждать ближайшей осени, когда игра появится на англоязычном рынке, и верить обещаниям Square Enix. Заодно понадеемся, что это займет меньше времени, чем завершение FFXII. ■

Планы на будущее

Представители Square Enix уже успели заявить, что на вселенную Code Age у компании просто-таки наполеоновские планы и выпуском одного проекта для достигшей пенсионного возраста PlayStation 2 дело не ограничится. Но конкретных фактов пока совсем немного. Совершенно точно появится отдельная игра для мобильных телефонов (Code Age Brawls); также существуют намерения ежемесячно выпускать одноименную мангу – увы, и то и другое пока предназначается только жителям Японии. Что же касается проектов под платформы будущего поколения, издатели предпочитают хранить молчание – похоже, еще не до конца определились сами.



Антибыка

НОВАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ



Товар сертифицирован. По вопросам доставки заказов обращайтесь по тел. (999) 780 00 91, e-mail: byka@byka.ru

byka
БЫКА



ЧЕТВЕРО НА ОДНОГО – ОБЫЧНОЕ ДЕЛО В ЯПОНСКИХ RPG...

ウソの村の東に、人間が作ったにしては、あまりにも巨大な城の廃墟があるらしいですよ。

АКИТОСИ КАВАДЗУ ГОВОРИТ, ЧТО ЕГО ИГРЫ НА ВИД ОТЛИЧНЫ ОТ FINAL FANTASY – ФАКТИЧЕСКИЙ ФАКТ.

СПРАВА – МЕНЕСТРЕЛЬ, ТАИМСТВЕННЫЙ ПЕРСОНАЖ, КОТОРЫЙ, ЧТО ТВОЙ ГЭНДАЛЬФ, ПОЯВЛЯЕТСЯ, КОГДА НЕ ЖДУТ, ТВОРИТ ГЕРОЙСТВА ДА НАСТАВЛЯЕТ ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ НА ПУТЬ ИСТИННЫЙ.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix (США)
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года (США)

Romancing SaGa

Было у Square Enix три сына: старший – Final Fantasy, средний – Dragon Quest, младший – непутевый Ванька по фамилии SaGa.



Команду по разработке игр серии Спокон веков возглавляет Аkitоси Кавадзу. Ему подчинялись авторы Romancing SaGa в начале девяностых, он превратил сериал в SaGa Frontier, затем – в Unlimited SaGa. Насмешки журналистов и геймеров над не слишком удачными играми Кавадзу-сан переносит стоически. Он понимает, что делает продукт нишевый, он не собирается идти на поводу у любителей ширпотреба. «Наши игры слишком не похожи на Final Fantasy. Американские игроки не привыкли к такой графике», – меланхолично указывает на причину всех бед Аkitоси Кавадзу. «Romancing SaGa – римейк первой игры в сериале, но бояться нечего. Дорогие американцы, давайте начнем с чистого листа». Почему американцы? Потому что Square Enix сейчас говорит только об американском издании игры. Почему римейк? Потому что наша, сегодняшняя, Romancing SaGa – полностью переработанный вариант ископаемой Romancing SaGa, никогда не издававшейся за пределами Японии. На островах Хоккайдо, Хонсю,

Сикоку и Кюсю (равно как и на всех прочих, подчиняющихся императору) новая игра уж вовсе продается: благословение и проклятие всех частей SaGa, нелинейный геймплей, цветет и пахнет. У каждого из персонажей, будь то пират, благородный юноша или соблазнительная танцовщица, своя сюжетная линия, которая приведет его к вернувшемуся в мир злодею Саруину (очевидно, родственнику Сауруна и Сарумана). Команда разработчиков не лаптем щи хлебает: арт-директор Юске Наора приложил руку к Chrono Trigger, Vagrant Story и Final Fantasy X. Художница Томоми Кобаяси рисовала картинки для SaGa Frontier и Unlimited SaGa. Постановщик боевой системы Хироси Такай корпел над Final Fantasy V, Legend of Mana и The Bouncer. Вот только не выходит у них каменный цветок, хоть ты тресни. Японские геймеры жалуются, что случайных монстров слишком много, боссы слишком сильны, то мрут от первого чиха, магия в игре – сбоку припека, а сценарий слишком уж непрозрачен. Посмотрим, как поведет себя англоязычный релиз. ■

Красота неопишемая

Прекрасная Томоми Кобаяси (картинка справа – ее рук дело) иллюстрирует игры сериала SaGa с начала девяностых. На личной страничке художницы по адресу <http://www.kobayashi-tomomi.com> играм от Square Enix посвящен целый раздел. Разумеется, сайт полностью на японском, но любознательный европеец без труда отыщет в гуще иероглифов галерею не-игровых рисунков девушки и фотографии, привезенные ей из Лондона, Парижа и Северной Европы. А те, кто имел счастье осилить путь кисти и меча и овладел японским языком, может отправить с сайта признание в любви или просто написать художнице милое электронное письмецо.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ

1C МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам отправки заказов и условий работы в сети - 1С:Мультимедиа-обработчик в форму - 1С:125005, Москва, а/я 04, ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-97
Факс: (095) 921-44-67
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

GT2

автогонки FIA в классе GT

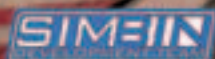
Призы от фирмы 1С-Издательство! Вам игры с такой картинкой на коробке!



<http://priz.1c.ru>



"Хочется просто играть, не думая ни о чем постороннем."
AG.ru



© 2005 Sibnet Development Group. Игры публикуются по лицензии компании 1С:Издательство. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Игры созданы по официальной лицензии FIA GT, Licensei WDM и серии "The way it's meant to be done" являются зарегистрированными и/или товарными знаками WDM Corporation.
© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.



НЕ ОБОЙДЕТСЯ В RISE OF LEGENDS И БЕЗ МОДНЫХ НЫНЧЕ ГЕРОЕВ.



ПОСЛЕ ПОКУПКИ ЮНИТЫ ALIM МОГУТ ТЕЛЕПОРТИРОВАТЬСЯ В ЛЮБУЮ ТОЧКУ В ПРЕДЕЛАХ ВИДИМОСТИ.



ГИГАНТЫ СО СТЕКЛЯННЫМИ ИГЛАМИ НА СПИНЕ – ЭТО ГОЛЕМЫ. ОНИ ПРЕДПОЧИТАЮТ СРАЖАТЬСЯ НА ПЕРЕДОВОЙ И ПРЕВРАЩАЮТ ПЕХОТУ ПРОТИВНИКА В ОДИН БОЛЬШОЙ ГУЛЯШ.



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



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Big Huge Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года
ОНЛАЙН:	http://www.riseoflegends.com

Rise of Nations: Rise of Legends

Брайана Рейнолдса больше не интересует история. Он двигает в массы стимпанк.



Выпускать исторические стратегии сейчас не шибко выгодно. Мало того что за ближайшим поворотом растирает пудовые кулаки третья по счету Age of Empires Брюса Шелли, так еще и вездесущий Джефф Бриггз нет-нет, да и поделится очередными подробностями о трехмерной Civilization IV (интервью с Джеффом ищите в этом номере). Тут не то что деньги зарабатывать – уснуть не дают! Вот и бодрствует бедняга Брайан Рейнолдс. Бессменный лидер Big Huge Games изучает чертежи Леонардо да Винчи, читает арабские сказки и вообще всячески расширяет свой кругозор. Ведь главное для Rise of Legends – не стать очередной Age of...
Исключительно ради благих намерений от махровой историчности пришлось отказаться. Вместо нее – горсти шестеренок, зеленопузые драконы и правоверные мусульмане с винтовками наперевес. Фэнтезийный стимпанк, чтоб его!
Пролетариев всех стран, как и веле-но, объединили, объяснили что по-чем и разогнали по четырем враждующим лагерям. Брайан лично про-

контролировал процесс расселения и даже выдал агитационную литературу. Vinci получили мудреные чертежи паровых механизмов, эскизы металлических пауков и боевых роботов, а также рулон очень мягкой бумаги с изображением летательного аппарата времен эпохи Возрождения. С Alim обошлись гуманнее. Им достался сборник сказок «Тысяча и одна ночь». Эту метафорическую книгу новоявленные последователи Аладдина и Али-Бабы восприняли слишком буквально. В результате лагерь быстро наводнили дресированные скорпионы и драконы. Ближе к ночи, само собой, арабской, обещались подойти сразу три легендарных элемента: Damanhur, Dakhla и Sawu.
Что подарить двум другим поселениям, Брайан Рейнолдс еще не решил. Но мы искренне надеемся, что эти чудные сюрпризы не ограничатся зловонным томиком по некромантии и сборником эльфийских анекдотов. Право, хочется чего-нибудь эдакого...
Следующей жертвой неугомонного Брайана стал затяжной геймплей. Просиживать за Rise of Nations бо-

Районы, кварталы, жилые массивы

Начав играть, вы обнаружите на глобальной карте лишь один принадлежащий вам городок. Крокодил не водится, не растет кокос, торговля в упадке, воинов раз-два и обчелся. Надо расширить инфраструктуру за счет прилегающих территорий. Постройка военного района увеличит число призывников и дарует городу дополнительную защиту. Торговый район привлечет караваны из других поселений и обеспечит ученых прогрессивными технологиями. Количество добываемых ресурсов регулирует район гильдий. Дворцовая площадь становится доступной после строительства всех районов. Вопреки общепринятому мнению, павлинов там не разводят. Возведение площади тут же скажется на развитии других районов города.



ДЛЯ ЗАЩИТЫ ОТ ПОСЯГАТЕЛЬСТВ С ВОЗДУХА У АШМ ИМЕЮТСЯ СТЕКЛЯННЫЕ ДРАКОНЫ. СТОИТ ИМ НАКОПИТЬ ДОСТАТОЧНО ЭНЕРГИИ, И ОТ ЖЕСТЯНЫХ ВОРОБЬЕВ ДАЖЕ МОКРОГО МЕСТА НЕ ОСТАНЕТСЯ.



МУЖИК, ТЫ ЗАЧЕМ ГОЛОВНОЙ УБОР ИНДЕЙЦЕВ НА ШЕЮ НАЦЕПИЛ?

Спасите наши души!

С сюжетом у Rise of Nations по-прежнему не все в порядке. Детали разработчики скрывают, но общий замысел достаточно ясен. Миру Rise of Legends грозит чудовищная катастрофа, сравнимая по силе с Армагеддоном, Апокалипсисом и Перестройкой вместе взятыми. В последней битве сойдутся силы технологии и волшебства. Причину этой великой сродки не может назвать даже сам Рейнолдс. Вместо этого он знакомит журналистов с парнем по имени Giacomo. После смерти брата он унаследовал власть над городом Miana, чем сильно расстроил некоторых сограждан. Злодей Dodge решает прищучить Giacomo и прибрать к рукам всю империю. Играя за Vinci, вам придется усмирить узурпатора и показать кузькину мать чужакам. Привычных кампаний в Rise of Legends не будет. Дизайнеры Big Huge создают единую для всех рас глобальную карту.



Вместо махровой историчности — горсти шестеренок, зеленопузые драконы и правоверные мусульмане с винтовками наперевес.

ВЛАДЕЯ ПРЕИМУЩЕСТВОМ В ВОЗДУХЕ, МОЖНО РАЗРУШИТЬ МОСТЫ И ПОДАВИТЬ ПРОТИВНИКА АВИАНАЛЕТАМИ.



лее получаса без мордобоя и крови нравилось далеко не всем. Особенно на фоне Age of Empires, где зеленая рамка выплывала жигу уже через пятнадцать-двадцать минут. Нечто подобное ожидает нас и в Rise of Legends. С той лишь разницей, что подстегнет побоища не упрошенная хозяйственная часть, а патентованная система границ. Эта особенность неплохо зарекомендовала себя как в самой первой Rise of Nations, так и в ее дополнении. Суть довольно проста: игрок, успевший поднять окружающую территорию быстрее соперника, получает весомое превосходство в бою и дополнительные ресурсы. А даже самое завалющее преимущество со временем дает плоды. После чего

наступает минута расплаты и враг пасует под напором разжиревших бойцов. В Rise of Legends значимость прибавок заметно возрастет, что, несомненно, скажется на продолжительности поединков. В довершение хочется вернуться к вещам более обыденным, нежели ручные драконы и дизайнерские завихрения. В своих интервью Рейнолдс ни слова не сказал о балансе. Исторические проекты в этом плане не слишком привередливы — все решают плотность рядов и толщина фортификаций. В фэнтезийных RTS застраиваться как-то не принято, поэтому роль игрового равновесия особенно велика. Будем надеяться, что Брайан об этом не забыл и умолчал из скромности. ■

Кто на свете всех быстрее?

Одной из ключевых особенностей Rise of Legends является система превосходства. Обскакав своего оппонента в добыче тимо-

ниума, количестве уничтоженных юнитов, технологическом развитии или захвате нейтральных поселений, игрок награжда-

ется свеженькими юнитами и суперзаклинаниями. После достижения определенной отметки цели доминирования меняются

и погоня за «слонами» начинается заново. Подобная система премий неплохо зарекомендовала себя в Empire Earth 2.





ИНТЕРЕСНО, КАК У ИГРЫ С ФИЗИКОЙ? БЫЛО БЫ ПРИЯТНО ПЕРЕЗЬ ЧЕРЕЗ ПОДЛЕСОК, ЛОМАЯ БЕРЕЗЫ... КСТАТИ, СЛОМАННАЯ ЕЛЬ НА КАРТИНКЕ ПРИСУТСТВУЕТ.



ПЕХОТА, БЕСПОМОЩНАЯ В ПОЛЕ, ЛЮТУЕТ В ГОРОДЕ. И ЧЕРТ ЕЕ ПОЙМЕТ, ОТКУДА БЬЕТ!



МИКАЭЛЬ НАМЕКАЕТ, ЧТО ТАНКИ СМОГУТ ОТБИВАТЬСЯ ОТ САМОЛЕТОВ. НО КАК – НЕ ГОВОРИТ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	JoWood Productions
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI / «Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	ZootFly
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	2005 год

Panzer Elite Action: Fields of Glory

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

Броня крепка и танки наши быстры! Очень быстры...



Как вы думаете, кто движет игровую историю? Кто вертит игропромом? Разработчики? Черта с два! Бал правите вы, дорогие друзья. Именно геймеры, голосуя рублем, подталкивают творческие коллективы к созданию тех или иных игр. Panzer Elite Action: Fields of Glory – лучшее тому подтверждение. Panzer Elite (1999 год) был симулятором до мозга костей и расплатился за свою хардкорность довольно узким кругом читателей. С помощью нового проекта ZootFly желает сделать хорошие деньги за малый срок, о чем открыто заявляет продюсер игры Микаэль Хенст (Michael Hengst). Отсюда – другая жанровая принадлежность. Panzer Elite Action – экшн чистой воды, хотя и про танки. Ломать голову над подходящим для игры противоборством разработчикам не пришлось. Благодаря стараниям их коллег, Вторая мировая намертво впечаталась в память игрового сообщества. Самое главное – сценарии сочинять не нужно. Все три кампании Panzer Elite Action основаны на подлинных событиях и включают такие знаменитые сражения, как Сталингра-

дская битва, битва при Балге, высадка в Нормандии и, конечно, битва на Курской дуге. Речь не идет о восстановлении на игровых картах тогдашнего расположения войск, но обстановку сулят подходящую. Игровой процесс правдоподобием тоже не грешит. Например, танки Panzer Elite Action гораздо быстрее своих прототипов. Студия собирается втиснуть танковую историю Второй мировой в восемнадцать миссий, поделенных между немцами, союзниками и советскими войсками таким образом, чтобы игрок всегда наступал. Применять боевые машины в обороне ZootFly не желает. Зато разнообразие плацдармов гарантирует. Хвойные леса, затерявшиеся среди холмов деревни, заснеженные равнины и даже тесные городские улицы – скучать, в общем, не придется. Так, по крайней мере, все выглядит в теории. Практика же внушает некоторые опасения. Не переборщит ли ZootFly с легкомысленностью? Все-таки хочется управлять танком, а не спортивным болидом с башенным орудием! ■

Мифы великой войны

Один из ключевых моментов игры – танковое сражение у деревни Прохоровка, в котором, согласно разным источникам, приняло участие до 1200 боевых машин. Несмотря на качественный перевес новых немецких Тигров и модернизированных Pz.IV над нашими танками, из которых почти половину составляли легкие Т-70, а также просчеты фронтового командования (Ватутина и Хрущева), советские солдаты смогли остановить немецкое наступление. Однако, победа далась дорогой ценой (половина техники была выведена из строя), и, по некоторым данным, Сталин даже хотел снять за такие потери с должности командующего 5-й гвардейской танковой армии П.А. Ротмистрова.



Ролевая игра от создателя великой серии Wizardry



Призы
 от фирмы
1С-ежедневки!
 Игры и подарки с каждой
 копеечкой
 на карточке!

<http://priz.1c.ru>

DUNGEON LORDS



© 2005 DreamCatcher Interactive Inc. Дизайн упаковки © 2005 DreamCatcher Interactive Inc. Microsoft, Windows & DirectX являются
 торговыми марками корпорации Microsoft.
 Дизайн и карта Dungeon Lords являются торговыми марками DreamCatcher Interactive Inc. Имена персонажей являются торговыми
 марками Entertainment Software Association.
 Логотипы программных платформ (TM and ©) 2004 IBM. Все остальные бренды, наименования и логотипы являются
 зарегистрированными или торговыми марками их законных владельцев. Все права защищены. Сделано в Канаде.
 © 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
 © 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.



В РАСПОРЯЖЕНИИ ИГРОКА ПЕХОТА, АВИАЦИЯ, ФЛОТ, А ТАКЖЕ АРТИЛЛЕРИЯ И ТАНКОВЫЕ ВОЙСКА.



ВАХХАБИТСКИЙ ПИКНИЧОК.



НИМФЕЕ, «УАЗИКИ», «КОПЕЙКИ» – ВСЕ КАК В ЖИЗНИ!



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS / tactics
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	HD Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Mithis Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.mithis.hu

Joint Task Force

Mithis не смущает обилие конкурентов. Студия уверена в исключительности своего творения и не сомневается в успехе.



К XXI веку, после двух мировых войн, планета оказалась в плену терроризма. Фанатичные воины Востока терзают весь мир, гибнут ни в чем не повинные жители... Знакомая история? А то! Возможно, поэтому Mithis Entertainment даже не вдается в сюжетные подробности. Заметно, что сюжет исключительно для галочки: все усилия разработчиков направлены на то, чтобы приукрасить и оживить RTS-геймплей.

GENERATION NEXT!

«Мы хотим разнообразить игровой опыт, заставить игроков думать по-другому, не выходя за рамки классической стратегии в реальном времени», – заявил Винсент Ван Даймен (Vincent Van Dieman), продюсер проекта. Как видите, притязания разработчиков далеки от понятия «скромность». Но у них есть основания задирать нос. На счету Mithis Entertainment замечательная космическая стратегия Nexus: The Jupiter Incident, признанная одной из самых красивых RTS прошлого года. Классная графика отличает и Joint Task Force. Мистер Ван Даймен

соглашается, что уровень детализации Joint Task Force окажется не востребованным большую часть игрового времени. Сколько бы превращений ни претерпевал жанр, кое-что остается неизменным. В частности, до сих пор не придумано более удобной и сподручной для игрового процесса перспективы, чем вид «с высоты птичьего полета». Тем не менее, разработчики голову дают на отсечение: при максимальном приближении игрок увидит такие мелочи, какими ранее щеголяли лишь экшны. Например, фигурки пилотов в вертолете, анимированные как отдельные объекты, или струи отработанных газов, вырывающиеся из выхлопных систем летающей машины. В ногу с графическим великолепием идет физический движок. В показанной прессе версии подхваченные взрывом солдатики эффектно кувыркалились в воздухе и кубарем катились по склону. Покорив шутеры, rag doll начал победное шествие по истерзанным боями полям RTS. С легкой руки программистов преобразились и здания. В Joint Task Force жилые комплексы – не моно-

Война план покажет

Театр военных действий в Joint Task Force не ограничивается одной страной. Восстанавливать попорченную демократию предстоит в Боснии, Сомали, Афганистане и других печально знаменитых «горячих точках» планеты. Разработчики немного похимичили с традиционными для RTS картами. Область, доступная игроку в начале миссии, расширяется по мере выполнения заданий. При этом невозможно заранее предугадать, куда именно в следующий момент судьба закинёт международных миротворцев. Таким образом, командиру придется экономно использовать ресурсы. Ведь самые жаркие бои могут поджидать впереди!





«Поднятая целина»

Релизом C&C: Generals студия EA Pacific провозгласила рождение стратегии нового поколения. Отличительные особенности «Generation Next»: присутствие восточных народов в качестве носителей мирового зла, боевые действия на городских улицах и преобладание тактики над стратегией. Еще одна отличительная черта – предельная реалистичность. Разработчики стараются подогнать под суровую правду жизни буквально все: от вооружения и техники до графики и физики. Новую волну, кроме Joint Task Force, представляют сразу два проекта – Ghost Wars и World Forces: War on Terror. Интересно, что разработкой обоих потенциальных конкурентов занимается одна и та же компания – Digital Reality, успевшая заработать себе доброе имя на таких проектах, как Desert Rats vs. Afrika Korps и D-Day.



Дома не скрываются в клубах пыли под поверхностью земли, будто гигантские лифты, а реалистично разваливаются на части.

◆ VALVE ТОЖЕ, ПОМНИТСЯ, ПОДЧЕРКИВАЛА ДОСТОИНСТВА ФИЗИЧЕСКОГО ДВИЖКА С ПОМОЩЬЮ ПЛывАЮЩИХ ЯЩИКОВ.



литные объекты и не картонные избушки. От многочисленных попаданий дома не скрываются в клубах пыли под поверхностью земли, будто гигантские лифты, а, как и в жизни, разваливаются на части.

ИМИДЖ = ДЕНЬГИ!

Joint Task Force – это больше тактика, чем стратегия. В игре нельзя отправить пулеметчиков на золотые прииски и заставить танкистов валить лес. Однако война – занятие не для бедных. Mithis Entertainment построила весьма элегантную экономическую модель. Финансированием объединенных армий занимаются государства, которые ставили их под ружье. А госбюджет, как известно, пополняют налоги. Следовательно, мощь финансовых потоков

зависит от симпатий и антипатий граждан этих стран. Военные стычки то и дело привлекают внимание журналистов. Нерадивые генералы, у которых гражданское население идет в расход, а жилые дома горят, как спички, рискуют остаться у разбитого корыта.

ПУСТЬ ПОБЕДИТ СИЛЬНЕЙШИЙ!

Тема затерта до дыр, но Mithis Entertainment не боится соперников. «Мы внимательно следим за конкурентами. Разумеется, многие готовят весьма интересные проекты, впрочем, не настолько увлекательные, чтобы мы не спали по ночам», – утверждает Винсент. Уверенность в себе – хорошее качество, но право выбирать достойнейшего все-таки принадлежит нам с вами. ■

Стране нужны герои!

Не бывает войны без героев. Всегда найдется «слуга царю, отец солдатам» – примеров история предлагает немало. Сюжетом Joint Task Force пре-

дусмотрена целая плеяда харизматичных героев, отличающихся высокими характеристиками и подвигающих боевой дух братьев по оружию. Потеря

некоторых из этих персонажей приводит к мгновенному «геймверу». Впрочем, «геройский статус» может получить и рядовой боец, дослужив-

ший до максимально возможного звания. Правда, не бесплатно. На новый мундир, «боевые» и «подъемные» придется раскошелиться.



Продажные прапорщики, мутанты и киборги готовы порвать героя, как грелку.

HARD TRUCK TYCOON

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	management
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК:	G5 Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=170>



Чем бы игрок ни тешился, лишь бы деньги платил. Главное, не разминиваться по мелочам. Любите острые ощущения и поп-корн с карамелью? Добро пожаловать в парк развлечений с уютными кафе, аттракционами и услужливым персоналом. Белый халат? Фенндоскоп? Фиксус в горшке? Получите в свое распоряжение целую больницу. А вот поклонников грузоперевозок порадовать было нечем. Товар отправляли исключительно поездами и не чаще одного раза в год. За дело взялась G5 Software. Тщательно изучив историю транспортного бизнеса в различных частях света, разработчики решили, что лучшей страны, чем США, им не сыскать. Hard Truck Tycoon станет своеобразным проводником в американские 60-е.

Правда, живой Элвис, длинногровые битники, музыка в стиле «биг-бит» останутся за кадром. Вместо этого нам предлагают организовать транспортную компанию, умело распределить капитал и достигнуть за сорок лет вершин загнивающего капитализма. Доставка груза из пункта «А» в пункт «В» требует тщательной подготовки. Необходимо проверить техническое состояние трейлеров, оценить мастерство водителей, освободить складские помещения и проложить маршруты подальше от опасных районов. Счастливиčky, побывавшие в США, останутся довольны. Трехмерный движок старательно воспроизведет все характерные особенности американских городов и их предместий. Ну а смогут ли разработчики достоверно воссоздать американскую экономику, мы узнаем совсем скоро. ■

Михаил «Wish» Бузенков

buzenkov@gameland.ru

RAT HUNTER

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	racing / FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI
■ РАЗРАБОТЧИК:	Secret Sign
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН: http://gfi.su/gc2005/Rat%20Hunter/rat_hunter_eng.html



Выход бойкого отечественного FPS сродни встрече с единорогом где-нибудь в глухой тайге. Все уверены – диковинной лошадке у нас не прижиться. Климат суровый, браконьеры вконец осатанели – то ли дело американские прерии. Между тем единороги в России есть. Надо лишь искать и надеяться, что за лохматой елкой спряталось чудо, а не загнанный горбатый заяц. Rat Hunter – шутер старых кровей, дешевый и сердитый, как сотня голодных болонок. Secret Sign намеренно отказалась от ряда поповых примочек вроде slo-mo и антигравитационной пушки. Вместо них рота вооруженных экстремистов: продажные прапорщики, мутанты и киборги, готовые порвать героя, как грелку. Впрочем, он и

сам не из робкого десятка. Характер у вольнонаемного журналиста – будь здоров! Наш коллега в одиночку отправляется на некую планету в звездной системе класса G в поисках бригады рабочих. Но вместо хмельных мужиков обнаруживает огромный исследовательский центр. Нет, граждан Поднебесной там не клонируют. Все гораздо серьезнее. Люди в белых халатах и с двустволкой за пазухой производят редкий наркотик. Не долго думая, писака начинает потрошить все что движется. Для этого в его распоряжении есть восемь крутых пушек и несколько транспортных средств. Возрастной ценз для Rat Hunter еще не определен, но, судя по картинкам, кровушки будет в избытке. ■

Михаил «Wish» Бузенков

buzenkov@gameland.ru



BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Следующий эпизод походов янки в Нормандии. Вы узнаете, чем же кончилась история сержанта Джо Хартсока. Новые виды оружия, использование боевой техники, улучшенный AI и кооперативный режим прохождения прилагаются.

PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Oxygen Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory Interactive / Руссобит-М
■ РАЗРАБОТЧИК:	Kuju Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.pilotdowngame.com



ПРЕЖДЕ ВСЕГО УЧИТЕСЬ БЕСШУМНО ПРОБИРАТЬСЯ ПОД САМЫМ НОСОМ У ФРИЦЕВ.



Кто только не сделал игры из Второй мировой войны! Kuju Entertainment также решила подзаработать на этой трагедии. Но надо отдать разработчикам должное – они не пошли проторенными дорожками, а попытались создать нечто новое. Pilot Down предлагает по-новому взглянуть на дела давно минувших дней. Взглянуть сквозь призму комиксов – в игру органично вплелось это американское народное творчество.

Проект рассказывает о пилоте американских ВВС, сбитом над Германией зимой 44-го. Вы управляете отважным Биллом Фостером, главная задача которого – добраться до нейтральной Швейцарии. В игре есть что-то и от шутера, и от RPG, и от Stealth. Здорово, конечно,

пострелять из почти что взарвадшневого оружия, но не все коту масленица – порой и прятаться нужно, как в Splinter Cell. Кроме того, приобретаем опыт, поправляем здоровье, наращиваем силушку и прочие характеристики. Придется искать подножный корм – как вам перспектива освежать кролика и приготовить его на костре? Кстати, погода в игре не сахар. Есть риск подхватить простуду или гипотермию – это когда вы превращаетесь в большую сосульку и приложенный к телу стаканчик с мороженым не тает. Другой заклятый враг – усталость. Помните, что даже самым-пресамым героям тоже хочется перевести дух. А пока можете и сами расслабиться – отдохнуть и набраться сил к релизу игры. ■

Restless

restless@yandex.ru



Король 64-битных двухядерных платформ



945 P Neo Platinum



- Поддерживает двухядерные процессоры Intel с архитектурой 64-бит.
- Использует технологию "DTS connect", обеспечивающую 7.1-канальное аудио.
- Встроенная сетевая карта 10/100/1000 с интерфейсом PCI-E.
- Реализует технологию Динамического Оверклокинга 3-го поколения DOT3.

915PL Neo-F



- Поддерживаются процессоры Intel Pentium4 серий 5XX, 6XX (EM64T) и Celeron D серии 3XX в корпусе LGA775.
- Поддерживается память DDR333/DDR400 объемом до 2ГБ.
- Встроенная сетевая карта 100/100/1000 Realtek 8110S.
- 6-канальный аудио кодек ADI AD1888, совместимый с AC'97 v. 2.3.

K8N SLI-F



- Поддерживает процессоры AMD Athlon 64/FX/X2 с двухядерной архитектурой.
- Два разъема расширения PCI-E x16 с поддержкой технологии SLI.
- SATA2 RAID (с ПО NV RAID), поддерживающий режимы RAID 0, 1, 0+1, JBOD.
- 7.1-канальное аудио, совместимое с AC'97 v.2.3.
- Интерфейс IEEE1394.



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

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

За дополнительной информацией обращайтесь на www.microstar.ru

Разработчики уверяют, что Gears of War – не просто очередной шутер, но подлинный симулятор боевого отряда.

GEARS OF WAR

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360, PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Epic Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год
■ ОНЛАЙН:	http://www.epicgames.com



КАК И В БОЛЬШИНСТВЕ ПОДОБНЫХ ИГР, ЧИСЛЕННОЕ ПРЕВОСХОДСТВО В GEARS OF WAR ПОЧТИ ВСЕГДА БУДЕТ НА СТОРОНЕ ПРОТИВНИКА.

Поклонники Halo, наверное, не слишком обрадовались, выяснив на последней выставке E3, что третья часть знаменитого сериала не появится на Xbox 360 как минимум до конца 2006 года. Впрочем, Microsoft поспешила утешить всех недовольных, продемонстрировав другой, не менее многообещающий проект для новой платформы – тактический шутер Gears of War от создателей всемирно известного Unreal, студии Epic Games.

На далекой планете Сера человечество подверглось атаке чудовищных Локустов, до поры до времени скрывавшихся под землей. Более четверти населения погибло; контрнаступление людей привело к уничтожению практически всех городов, но так и не принесло победы. Очевидно, что в подобной ситуации не обойтись без героев – таких, как офицер Маркус Феникс и несколько его подчиненных. Им-то и предстоит доказать Локустам, как они были неправы, когда вылезали на свет Божий. Разработчики уверяют, что Gears of War – не просто очередной шутер,

но подлинный симулятор боевого отряда, в котором на первом месте – взаимодействие с напарниками и реалистичность (относительная, конечно) всего происходящего. Уже обещаны огромные миры, нелинейный игровой процесс, ну и, разумеется, потрясающая графика, наглядно демонстрирующая преимущества Unreal Engine 3.

Игрокам предложат как привычную кампанию, рассчитанную на одного человека, так и разнообразные многопользовательские режимы. В первом случае, вероятно, управлять напрямую позволят только самим Маркусом, а действиями прочих участников отряда будет распоряжаться AI (под чутким вашим руководством, разумеется). Ну а мультиплеер позволит на практике проверить, насколько успешно вы и ваши товарищи можете противостоять атакам противника, координируя собственные действия с помощью голосового чата. Пока Gears of War выглядит чрезвычайно заманчиво, и будем надеяться, что финальная версия оправдает наши надежды. ■

Red Cat

chaosman@yandex.ru

50 CENT: BULLETPROOF

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation2, Xbox, PlayStation Portable
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб» (PS2, PSP)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Vivendi
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	15 ноября 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.the50centgame.com



РЕЖИСУРА СКРИПТОВЫХ СЦЕН – И ТА ВОДОХНОВЛЕНА ЗНАМЕНИТЫМИ ТВОРЕНИЯМИ ХИДЭО КОДЗИМЫ.

В Америке у каждого знаменитого рэпера есть мечта засветиться не только в кино, но и в видеоиграх, а если виртуально-пиксельное эго будет выступать в главной роли, то и вовсе можно считать, что жизнь прожита не зря. Не так давно отремел Def Jam: Fight for NY, и вскоре VU Games выкатит на наш суд 50 Cent: Bulletproof, главным героем которой, как нетрудно догадаться, будет сам «пуленепробиваемый» 50 Cent.

Игра покажет историю «Полтинника», когда тот еще не стал знаменитым на весь мир гангста-рэпером, а жил как все – грабежами да разбоями, приторговывал наркотиками и спал с пистолетом под подушкой. Заодно в игре засветятся такие знаменитости, как Eminem, Dr. Dre и вся

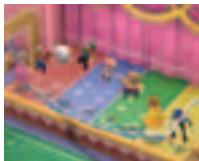
банда G-Unit, которую и возглавляет наш главгерой.

По словам разработчиков, проект напоминает не Grand Theft Auto, с которым его заочно уже сравнивают, а, скорее, сериалы Hitman и Metal Gear Solid; из последнего, кстати, планируется множество заимствований и помимо знаменитого «стелса» – например, возможность использовать противника в качестве живого щита.

Особое внимание уделено музыкальному сопровождению. Эксклюзивные треки для игры запишет как сам 50 Cent (кто бы сомневался), так и его братва в лице выходцев из G-Unit – Tony Yayo, Lloyd Banks и Young Buck. На проект возлагаются большие надежды, ну а каким будет конечный результат, мы с вами узнаем ближе к концу осени. ■

Парамонов Сергей

scar@game24.ru



Mario Party 7 (GC)

В свои права потихонку вступает осень, а это значит, что уже совсем скоро состоится традиционная вечеринка у Марио. На этот раз раздухарившиеся разработчики идут на крайние меры – одновременно засесть на весь вечер у телевизора смогут целых восемь игроков! Подчеркиваю – одновременно!

BRAVE: THE SEARCH FOR SPIRIT DANCER

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/adventure
■ зарубежный издатель:	SCEE
■ российский дистрибьютор:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Vis Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.scee.com

ДА, СНЕГ. ДА, ХОЛОДНО. ДА, ВАЛЕНКИ НА БОСУ НОГУ. А ВЫ ДУМАЛИ, ВСЕ ВЕЛИКИЕ ШАМАНЫ В ВИГВАХАХ ПО ПРЕРИЯМ ПРЯЧУТСЯ?



Как известно, всенародно любимая PlayStation 2 никогда не страдала от недостатка платформеров. Что ничуть не помешало студии Vis Entertainment объявить о разработке еще одного представителя этого разношерстного племени, а европейскому отделению Sony – щедро профинансировать данное творческое начинание. Игру задумали делать про индейцев, или, что более политкорректно, про коренных жителей Америки.

Давным-давно, когда Колумб не успел еще толком ничего открыть, некое племя краснокожих преспокойно обитало в североамериканских лесах, где-то между Канадой и Флоридой. Жили они, никого не трогали, пока не появился в их владениях злодей Wendigo, поработивший ин-

дейцев не хуже любого бледнолицего. На свободе остался только молодой воин (его как раз и зовут Brave), у которого теперь только одна задача – найти могущественного шамана и с его помощью освободить свой народ. Выполнить поставленную задачу не так-то просто – шаман прячется неизвестно где, а окрестные земли кишат опасными созданиями – от обычных хищников до оживших мертвецов. Но Brave и сам не лыком шит: юноша отлично умеет стрелять из лука, бойко швыряется томагавками и вдобавок владеет кой-какой магией – она позволяет индейцу понимать язык зверей и даже принимать облик некоторых из них. Правда, остается не совсем понятно, зачем же ему при таких способностях какой-то шаман с его грибочками... ■

Red Cat

chaosman@yandex.ru

CODENAME: PANZERS

PHASE TWO

Codename: Panzers, Phase Two — стратегия в реальном времени, действие которой происходит в период Второй Мировой войны. Как и первая игра серии, она состоит из трех кампаний, в каждой из которых события освещаются с разных точек зрения: от лица представителей стран Оси — Италии и Германии, Союзников — Англии и Америки и югославских партизан. В каждой главе вы встретитесь как с уже знакомыми, так и новыми героями сражений

Основные особенности:

- 3 кампании, в числе которых югославская
- новые герои и новая нация — Италия
- новые районы боевых действий: Африка, Италия, Югославия
- новые стратегические возможности в ночных миссиях: выключите свет у своих войск и ошеломите врага внезапной атакой
- сотни новых строений и объектов
- более 20 новых юнитов
- сотни заданий — как основных, так и дополнительных и даже секретных
- разные способы прохождения каждой миссии
- новый кооперативный режим в многопользовательской игре
- полная свобода по модификации игры в приложенном редакторе

© 2005 CDV Software Entertainment AG. Все права защищены. CDV, графический знак CDV и Codename: Panzers, Phase Two являются товарными знаками CDV Software Entertainment AG или Stormregion. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право на распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит ЗАО «1С».

По вопросам поставки игр и условий работы в сети: 1С МультиМедиа: информация в Форме-1С: 128000, Москва, в 9:00, ул. Боткинская, 2/1. Тел: +7(495) 747-82-87, факс: +7(495) 747-84-87, service@1c.ru, www.1c.ru

Новая игра от Namco и WayForward являет собой смесь RPG и... горизонтального шутера!

SIGMA STAR SAGA

■ ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
■ ЖАНР:	action/RPG, shooter
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	CDV
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	WayForward
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	16 августа 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	http://www.sigmastarsaga.com



В последнее время все чаще наблюдается смешение жанров. Особенно популярными в этом отношении оказались ныне затухающие JRPG, элементы которых не ленятся заимствовать проекты самой разнообразной жанровой принадлежности. Так, Sigma Star Saga, новая игра от Namco и WayForward, являет собой смесь RPG и... горизонтального шутера. С сюжетом, в отличие от геймплея, разработчики оригинальничать не стали – человечество вновь под угрозой вторжения инопланетных вражин, и двойные агенты засылаются в тыл врага с набором секретных заданий. И тем не менее, несмотря на все сюжетные клише, диалогам и персонажам уделено самое пристальное внимание: не исключено, что столь штампованная завязка разовьется в нечто действительно увлекательное. Отметим, что нам обещают нели-

нейность (в который уже раз) и многочисленные концовки – при более чем 20 часах игры. Действие Sigma Star Saga происходит на шести разных планетах и, надо полагать, между ними. Любопытно, что и персонаж, путешествующий по чужим мирам, и истребитель, поливающий огнем вражеский космофлот, – оба получают за выигранные битвы опыт и развиваются по нелинейной системе на усмотрение игрока. Чтобы еще прозрачнее намекнуть, что игру приятнее проходить не один раз, а несколько, разработчики внедрили генератор произвольных уровней в shooter-составляющую Sigma Star Saga, и это сулит неплохую replayability. Что ж, надо признать, WayForward удалось нас заинтриговать. И пусть о европейском релизе пока ничего не слышно, мы эту необычную игру ждем. А вы? ■

Сергей «TD» Цилюрик

td@miranime.net

RIVER KING: A WONDERFUL JOURNEY

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Natsume
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Marvelous Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
■ ОНЛАЙН:	http://www.mmv-i.net/game/ps2/kawanushi/index.htm



Опять не сложилась поездка на природу? В скором времени у всех владельцев PlayStation 2 исчезнет необходимость рыбачить, сидя у местной речки-вонючки и подкармливая комаров. Новая RPG от создателей Harvest Moon продолжает знаменитую линейку Legend of the River King от Natsume – она даст вам возможность поваляться на множестве игровых локаций, буквально кишаших как водоемами, так и их обитателями. Главный герой – парень по имени Боку, решил во время своих летних каникул заняться изучением рыб. Наибольший интерес для него представляет загадочная рыба нуси (что в переводе с японского обозначает «господин»). В свое время отец Боку тоже был одержим идеей поймать нуси, но сдался и теперь проводит время, ссорясь с женой из-за того, что та отвратительно

готовит. Младшая сестра юного рыбака тоже замешана в этой истории – ей хочется подарить чудо-рыбу на День рождения своему любимому. Благо, Боку не придется заниматься семейными разборками. Его задача – ловить рыбу в любом попавшемся по дороге водоеме. Но это только начало. У героя теперь есть возможность готовить и есть пойманную рыбу. По мере прохождения игры вы будете совершенствовать свои кулинарные навыки, что позволит вам готовить все большее количество блюд. Помимо рыб в игре ожидается приличный список лесных животных, которых Боку будет отмечать в своем дневнике юного натуралиста. Так что если вам не хватило рыбалки в Breath of Fire III и Dark Chronicle, River King: A Wonderful Journey наверняка придется по вкусу. Остается только ждать когда выйдет игра. ■

Mushroom Cat

mushroomcat@gameland.ru



Suikoden Tactics (PS2)

Давным-давно ожидаемую Suikoden Tactics фанаты старорежимных ролевых игр уже не раз успели похоронить и оплакать, но вдруг проект напомнил о себе и даже обзавелся датой выхода – 22 сентября. Правда, немного смущает, что в Японии игра появится под «нейтральным» именем Rhapsodia...

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, Game Cube
■ ЖАНР:	action/adventure
■ зарубежный издатель:	Activision
■ российский дистрибьютор:	«СофтКлуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Luxoflux, Inc.
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	1 ноября 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	http://truecrime2005.com



ПОСЛЕ УСПЕХА GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS СПИСКИ АНОНСОВ БУКВАЛЬНО ЗАПОЛНИЛИ ГАНГСТЕРСКИЕ БОЕВИКИ ПРО ЧЕРНЫХ БРАТЬЕВ. ЧТО ЭТО – НОВАЯ МОДА ИЛИ ОБЫКНОВЕННАЯ АЛЧНОСТЬ?



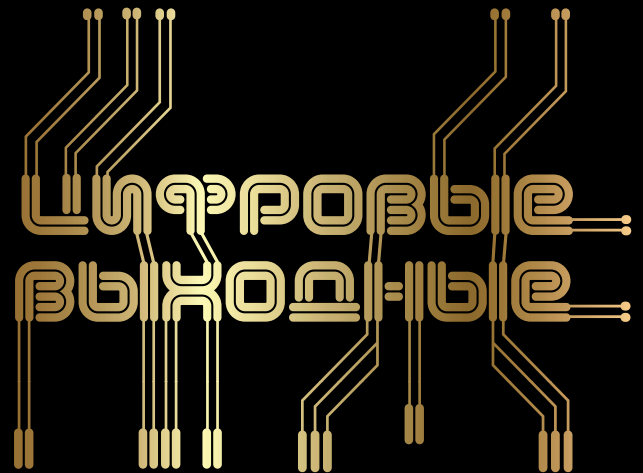
Преступники – они как тараканы. Выведешь их всеми правдами и неправдами в одном месте – сразу же появляются в другом, и в еще больших количествах. После того как бравый агент Ник Канг устроил мафии веселенькую жизнь в родном Лос-Анджелесе, криминальные элементы махнули рукой на солнечную Калифорнию и решили перебраться в Нью-Йорк. Бедняги даже не догадывались, что там их ждет не менее теплый прием...
Хотя популярность True Crime: The Streets of LA не идет ни в какое сравнение с лаврами славной серии Grand Theft Auto, она все же оказалась достаточной, чтобы издательство Activision дало добро на создание продолжения. Новый город, новые пушки, свеженький преступный элемент, кое-какие об-

новки в игровом процессе, ловкий чернокожий герой... Что еще нужно для коммерческого счастья? Очередной борец за закон и порядок (сам, кстати, бывший преступник) по имени Маркус Рид столь же равнодушен к букве закона, как и его предшественник. Он любит машины, мотоциклы (преимущественно чужие) и стрельбу с двух рук. Кроме того, вполне уверенно чувствует себя в рукопашном бою. Больше о нем неизвестно ровным счетом ничего, так как со времен Е3, где разработчики показали несколько видеороликов и поделились кое-какой информацией (в основном – обещаниями сделать все лучше, больше и красивее), новостей о New York City не появлялось. Следовательно, нам с вами остается только ждать. Благо, до выхода игры времени осталось совсем немного. ■

Red Cat

chaosman@yandex.ru

ГАЗПРОМ-МЕДИА и MOSCOW BRAND EVENTS представляют



... Для личной встречи с каждым покупателем

9 – 12 ДЕКАБРЯ 2005г. Москва «Крокус-Экспо»



- Что-то совершенно новое для Ваших покупателей:
Шоу-программа готовится лучшими специалистами страны...**
- Интерактивная зона для больших мальчиков
 - Fashion зона для девушек
 - Детская игровая зона
 - Фотозал
 - Музыкальный зал
 - Мобильная зона
 - Домашний кинотеатр
 - Кибер-кафе
 - Спорт-бар

Первое в России шоу цифровой и мобильной техники для конечного потребителя

Генеральный партнер: **intel** Генеральный Интернет-партнер: **Yandex**

Интернет-спонсоры: **Мобильный форум** **SOFTTAWEEK** **Cellular News**

Информационные спонсоры: **Digital mobile ИГР Stuff DVD** **Мир ПК** **Игры**

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ! Moscow Brand Events
тел. (095) 514 1370, доб. 1022, 1027 e-mail: dw@expocse.ru

www.digitalshow.ru

STAR WARS: EMPIRE AT WAR



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ РАЗРАБОТЧИК:	Petroglyph Games
■ ДАТА ВЫХОДА:	7 февраля 2006 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar>

Star Wars: Empire at War это:

- масштабные космические сражения;
- битвы на поверхности планет с применением разнообразной техники;
- возможность изменить ход истории и задавить восстание в зародыше.



Судьба далекой-далекой галактики — в ваших руках!

LORD OF THE RINGS BATTLE FOR MIDDLE EARTH II



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

■ ОНЛАЙН:
www.bfme2.ea.com

Lord of the Rings Battle for Middle Earth II это:

- две «новые» расы — эльфы и гномы;
- морские сражения;
- события и герои, не попавшие в кинотрилогию.

После полного захвата прав на вселенную LotR у EA развязаны руки. Ждем новых анонсов?

[EM] -ENCHANT ARM-

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	RPG
■ РАЗРАБОТЧИК:	From Software
■ ДАТА ВЫХОДА:	31 декабря 2005 года (Япония)

■ ОНЛАЙН:

<http://www.fromsoftware.co.jp>**[eM] -eNCHANT arM- это:**

- секретное оружие Microsoft в борьбе за японский рынок;
- поддержка сервисов Xbox Live;
- первая RPG для Xbox 360;
- ролевая вселенная от продюсера Otogi 2: Immortal Warriors и Metalwolf Chaos – Масанори Такеуги.

Многообещающая RPG от FromSoft, приуроченная к японскому дебюту Xbox 360.



Возможность общения всех гасе клубов в одном месте

www.streetracingmag.ru

ОБ УЛИЧНЫХ ГОНКАХ И АВТОМОБИЛЬНОМ ТЮНИНГЕ



Войди в мир **УЛИЧНЫХ ГОНОК**

FABLE: THE LOST CHAPTERS



- ПЛАТФОРМА: PC, Xbox
- ЖАНР: adventure/RPG
- РАЗРАБОТЧИК: Lionhead Studios
- ДАТА ВЫХОДА: 20 сентября 2005 года (PC-версия)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.xbox.com/FableTLC>

Разработчики кинули писишникам кость формальных улучшений, расширений и углублений. Впрочем, заявлено и «обратное портирование» The Lost Chapters на Xbox. Пинг? Понг!



ALIEN HOMINID

- ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance
- ЖАНР: action
- РАЗРАБОТЧИК: Tuna
- ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года (Европа)

■ ОНЛАЙН:
www.alienhominid.co.uk

Презабавный боевик вот-вот доберется и до GBA. Вот это графика!



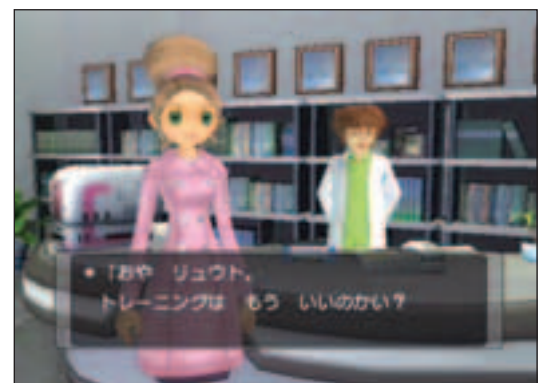
POKEMON XD: GALE OF DARKNESS



- ПЛАТФОРМА: GameCube
- ЖАНР: RPG
- РАЗРАБОТЧИК: Genius Sonority
- ДАТА ВЫХОДА: 3 октября 2005 года (США)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.geniussonority.co.jp>

От создателей Pokemon Colosseum – новая RPG для любителей таскать в карманах монстров. Полторы тысячи зверенышей – немало, правда? Таких масштабов покеигры еще не знали.



ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА

Альтернативная история
реальной войны

"Бомбы свистят, взрывы, горящие самолеты, стрекот зенитных орудий, орды фашистов, прущих на рожон. Ну и, конечно же, искривление времени - все это и есть "Восточный Фронт".

PC Игры, № 7, 2005

"Физика живая, настоящая, похожая на законы Ньютона из Half-Life 2, красивая стрельба по фрицам и постоянное взаимодействие с ИИ-товарищами, которые сражаются с вами бок о бок".

Страна Игр, №16, 2005



© 2005 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved.

© 2005 «Альтернатива Entertainment» All rights reserved.

Розничная продажа в магазинах фирмы "М. Видео". Отдел продаж: office@gamebit.ru, (800) 211-10-11, 967-15-80.

Техническая поддержка: support@gamebit.ru, (800) 879-55-58, а также на форуме по адресу: http://www.gamebit.ru/forum/

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 нуля 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

Том Холл (Tom Hall)



КОМПАНИЯ:
Kingsisle Entertainment

ДОЛЖНОСТЬ:
Креативный директор

ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:
Commander Keen, Wolfenstein 3D, DOOM, Rise of the Triad, Anachronox, Hyperspace Delivery Boy!, Congo Cube

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
World of Warcraft, Psychonauts, Bomberman DS

ХОББИ:
Фотография, кино, музыка

Анатолий Норенко попросил меня написать заметку для самого лучшего в мире журнала «Страна Игр». Он сказал: «Том, напиши о том, что сейчас актуально в игровой индустрии». Так как он клевый чувак, я сразу уселся за печатную машинку. Дорогие читатели, давайте займемся предсказаниями? А через пару лет посмотрим, прав ли был я.

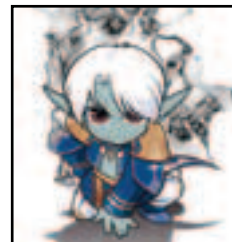
1. На новых игровых консолях стоимость разработки очень высокая. Создавать детализированные и красивые миры, чтобы продемонстрировать возможности платформы, – задача непростая и ресурсоемкая. Посему издатели будут очень осторожными и аккуратными. Это плохо для индустрии.
2. На новых консолях будет возможность выхода в Интернет. Учитывая, что сейчас появляется все больше телевизоров стандарта high definition, Интернет проберется в большинство ваших гостиных. Многие компании постараются делать на это ставку. И многих из них ждет провал.
3. PC-рынок находится в большой заднице. Чем больше людей подключается к Интернету, тем быстрее он оживет.

4. Кто-то сделает новую, революционную игру, определив новый жанр на ближайшие два года. Время пришло. Это произойдет в онлайн-сфере.
5. Индустрия находится в пяти годах от перехода на голливудскую модель – с контрактной системой производства. Основным толчком к этому станет появление GDU, Game Developer's Union (Союза Игровых Разработчиков). Такое положение вещей заострит грань между независимыми и коммерческими проектами.
6. Это только мне кажется, что великолепный дизайн Уилла Райта для проектов Spore и The Sims является хорошо отполированной версией таких хитов, как Evolution и Little Computer People для Apple? (Если это так, то не дожусь, пока появятся современные интерпретации Sneakers и Beer Run).
7. Компании будут издавать больше клевых игр, чем я могу физически играть. В принципе, это происходит и сейчас, но темпы только увеличатся. По-моему, получилось неплохое пророчество. Посмотрим, что из этого случится.

ЦИТАТА:

Кто-то сделает новую, революционную игру, определив новый жанр на ближайшие два года. Время пришло. Это произойдет в онлайн-сфере.

M.V.Разумкин
razum@gameland.ru



СТАТУС:
Главред

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Final Fantasy Tactics Advance
■ Ragnarok Online

Несмотря на то что я обзавелся клиентом Ragnarok еще на E3 2001 года, сестра за эту во многом примечательную игру мне удалось только недавно. Оказалось, она и сейчас все еще способна надолго пленить игроков. Даже наш арт-дир наконец-то начал играть вместе со своим братцем. Ну и я тоже появляюсь в Сети периодически.

МЫ – ЭТО ВОТ

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
Зонт-папарацици
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ The Legend of Zelda: Twilight Princess
■ Grandia III

В Лейпциг привезли порядочное количество знаменитостей. Был Юдзи Нака, крестный папочка Соника. Был Эд Бун, имя которого появляется в титрах аж самых первых Mortal Kombat. И Хи-део Кодзима был, каждый день выходил на стенд Konami. В следующем номере – папарацици-шоу «Солнышко наше Кодзима на работе и на отдыхе».



Наш Хит-Парад

PC

- # НАЗВАНИЕ ИГРЫ
- 1 Guild Wars
 - 2 Psychonauts
 - 3 GTA: San Andreas
 - 4 Battlefield 2
 - 5 EverQuest II
 - 6 World of Warcraft
 - 7 Massive Assault: Сетевые войны
 - 8 Ночной Дозор
 - 9 Бригада E5: Новый Альянс
 - 10 Bloodrayne 2

КОНСОЛИ

- | # | НАЗВАНИЕ ИГРЫ | ПЛАТФОРМА |
|----|------------------------------------|-----------|
| 1 | Tekken 5 | PS2 |
| 2 | God of War | PS2 |
| 3 | Destroy All Humans! | PS2, Xbox |
| 4 | Riviera: The Promised Land | GBA |
| 5 | Killer 7 | PS2, GC |
| 6 | Devil May Cry 3: Dante's Awakening | PS2 |
| 7 | Metal Gear Solid 3: Snake Eater | PS2 |
| 8 | Gran Turismo 4 | PS2 |
| 9 | Jade Empire | Xbox |
| 10 | Psychonauts | PS2, Xbox |



**СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ
МАГАЗИН GAMEPOST.RU ЗА
ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ**

ИГРА НОМЕРА



Ночной Дозор стр. 104

Перед выходом второго фильма обработка населения ведется по всем фронтам. Но надо отдать Nival Interactive должное: игра «Ночной Дозор» хороша и сама по себе.



- **ГЕЙМПЛЕЙ:**
Оперативники-Светлые должны предотвратить чудовищную катастрофу. И попутно уничтожить пару сотен Темных...
- **ГРАФИКА:**
Фотореалистичные текстуры Москвы и красочные спецэффекты скрывают за собой обветшалый движок Silent Storm.
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:**
Полса как она есть: простая, зрелищная и затягивающая.

Обратите ВНИМАНИЕ



Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизи-

руется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, ос-

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

Алик aka Jmurik

alikh@gameland.ru



СТАТУС:
Мечник 52-39
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Ragnarok Online

Долго я смотрел свысока на людей, проводящих каждый день за онлайн-играми, — это, мол, не для меня... дурь какая... в чем смысл-то? И что теперь? А теперь бегу после работы домой, чтобы успеть за вечер прокачать еще пару процентов, заработать зени и добыть какой-нибудь предметик. Зацепило. А я не верил...

Константин Говорун

wren@gameland.ru



СТАТУС:
Модный замглавред
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Ragnarok Online
■ Genji (Jap)

Врен уезжает в отпуск, и следующий выпуск «СИ» будет делаться почти что без него. «Почти» — потому что ему все же придется вернуться чуть раньше и участвовать в таинственном ритуале сдачи номера. Из важных новостей: у Врена сменилась личная художница, ее стиль вы можете оценить по картинке слева.

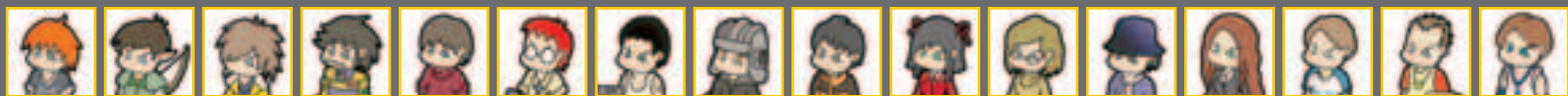
Александр Трифонов

operf1@gameland.ru



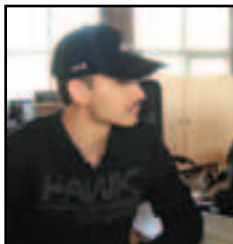
СТАТУС:
Новый редактор PC-части
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Бригада E5: Новый Альянс

Привет всем! Новые места, новые лица, новая жизнь. Кружок событий, встреч и знакомств, интереснейшая и сложная работа, но главное — огромная ответственность, свалившаяся вдруг на плечи. Еще не закончен мой первый номер, а уже надо делать следующий. До новых встреч на страницах журнала!



Юрий «Voron» Левандовский

voron@gameland.ru



СТАТУС:
Любитель покатайся
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ GT Legends Demo
■ Live for Speed 0.5

Поиграв в демку GT Legends, начал снова сожалеть, что не купил в свое время трехпелальный блок от ACT-Labs. Не хватает здесь для полноты ощущений сцепления. И самое обидное, что компания перестала его производить. Сделал для себя вывод. Нравится — сразу покупай, нечего эти разноцветные бумажки жалеть.

Артем «cg» Шорохов

cg@gameland.ru



СТАТУС:
«Я знаю кунг-фу!»
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Yoshi's Universal Gravitation
■ Dynasty Warriors Advance

А вот не далее чем две минуты назад редактор нашего диска Юрий Воронов-Левандовский вдруг возьми да и скажи человеческим голосом: «Артем Константинович, скорее бегите сюда, я вам такое покажу!» И показал! Да так показал, что все коллеги сбежались смотреть. Ищите свежий ролик Urban Reign на DVD-приложении к журналу.

Mushroom Cat

mushroomcat@gameland.ru



СТАТУС:
Маленькое Счастье
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Project Rub
■ Игры, в которые играют люди

Прошло всего 12 часов с того момента, как я вышла из поезда «Санкт-Петербург — Москва», а я уже успела безумно соскучиться по Северной столице. По Неве, Финскому заливу, порту, новым знакомым... Этот город совершенно не такой, каким я запомнила его в детстве. А лучший вид на него открывается через плечо любимого человека.

ДЕНЬ ГНОМА



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

В наш век молниеносных средств коммуникации со сверхсветовой скоростью распространяется все больше не знание, а глупость. Двести раз повторенная ерунда порождает культ. Вот скажите, достала ли вас синюшная лягушка по прозвищу Crazy Frog? И не говорите. Ни в телевизоре, ни в Интернете не продохнуть. Игру собрались про нее делать (хорошо хоть, не фильм от Уве Болла). Но не наше это все, не наше! На полях отечественного геймдева давно уже вырос чудо-фрукт, ответ всем сисястым гробкопательницам и писястым амфибиям.

Вот что говорит о нем словарь терминов: «Неофициальный символ русскоязычного геймдева-комьюнити. Кроме того, он не что иное, как и его скрытая суть, гениальная и производящая фурор идея в странных и, возможно, необработанных, статичных формах, где форма и идея связаны друг с другом нераздельно и постоянно».

(<http://www.gamedev.ru/terms/GNOME>). Низкополигональная трехмерная модель с цельнолитой бородой, раскинутыми в стороны руками и взглядом программиста, пытающегося вручную открутить бесконечный цикл, появилась на форуме gamedev.ru 31 октября 2004 года. На приведенной схеме было видно, что в сумку бородатого голема наглухо вмурована бутылочка с красной жидкостью. Следом была изображена загадочная нора с башенками в серо-коричневых тонах – «место, где он живет». «Зацените гнома», – кратко гласил заголовок темы. Гном немедленно стал объектом дружеских издевательств, после чего удивительно быстро оторвался от своего создателя и превратился в достояние сообщества разработчиков. Постепенно прояснились некоторые детали героического образа. Гном, без сомнения, женат, не исключено и наличие детишек. Напиток в бутылочке был идентифицирован как легендарный йад (не путать с ядом). Йад этот Гном пьет сам, а также предлагает всем авторам. Соответственно, образ Гнома стал символическим, приобретая тройное значение: героя некоей абстрактной игры, порождения не менее абстрактного криворукотого российского игродела и строгого критика. Появилась и особая награда Gnome Award трех степеней за заслуги перед отечественным геймдевом (упомянем единственную игру-лауреата хотя бы ради ее названия: «Мега РПГ Вам Пирсинг»).

Стиль, в котором выполнена модель Гнома, сравнивают с иконописным. И действительно, в простом образе нашего героя есть что-то истое, каноническое. Несмотря на кажущуюся неуклюжесть, Гном – персонаж, безусловно, положительный, заряжающий своей энергией всех соприкасающихся с ним. Креативный заряд любителя йада поражает – тема, посвященная ему в форуме, растянулась почти на 100 страниц, следы Гнома были выявлены в творениях да Винчи и Ван Гога, о Гноме снимают мультфильмы (правда, пока короткометражные) и создают игры. В последнее время в компании Гнома были замечены такие известные деятели отечественной игровой индустрии, как Андрей «КранК» Кузьмин и Александр «Green» Федоров. В чем же секрет популярности этого топорного, на первый взгляд, создания? Да в том, что его внешность – это наглядное воплощение души российского игродеvelopчика. Малое количество полигонов – намек на лишения, связанные с тяжелым материальным положением. Т-образную позу можно толковать по-разному. Это и парфраз распятия – «Тяжелы страдания наши, скажите спасибо, что мы вообще работаем в таких условиях...»; и жест рыбака – «Во-от такую игру забабахаем!»; и пожатие плечами после релиза – «Ну, мы хотели как лучше...» Как таких ругать, если у них уже и так для себя припасен йад? Впрочем, гном пьет йад и не умирает – такая «отравка» в российской культуре также известна и любима, в том числе и девелоперами. Широко открытые глаза с маленькими зрачками – символ злой иронии, преследующей многих начинающих разработчиков: как часто иные авторы, клонируя игру, не могут понять, в чем ее соль, и повторяют незначущие элементы, оставляя в стороне ключевые! Неряшливые борода и прическа символизируют кажущийся сумбур в

мыслях программистов и гейм-дизайнеров, чьи речи непонятны непосвященным. Но как монолитна по своей сути борода Гнома, так и «растрепанные» мысли креативщиков геймдева в конечном итоге приводят к появлению завершенного продукта. Желание Гномов-разработчиков самовыразиться приводит к появлению, например, таких проектов, как сериал «Храбрый гном», последнюю серию которого взяла под свое крыло сама компания «Нивал». В других продуктах гномская сущность запрятана немного глубже: так, в «Койотах» Гном скрывается под личиной владельца автобуса Кайла. Автобус – это, разумеется, «место, где он живет», а о своем пристрастии к йаду Кайл кричит на каждом шагу: «Да я, за бутылку!» В MetalHeart Гнома явно символизирует мужичок с лейкой, сбивающий к черту весь баланс игры своим умением многократно атаковать противника, не тратя очков хода. Вне сомнения, в леечке этого героя находится нескончаемый запас волшебного йада, которым он медленно, но верно изводит всех своих противников. Найти остальных гномов в русских играх вы сможете и сами (кстати, пишите, интересно, что вы там накопаете). Зарубежные разработчики тоже пытаются нащупать квинтэссенцию своего ремесла, но пока им удалось лишь выделить четыре элемента, присутствие хотя бы одного из которых является залогом успешности игры. Вот они: ниндзя, пираты, роботы и зомби. Конкурс, объявленный сайтом gamedev.net, предлагает всем желающим создать игру, сочетающую в себе хотя бы два из этих элементов (хотя венцом творения будет, без сомнения, проект, содержащий все четыре сакральные сущности). Интересно, что прием работ на конкурс заканчивается 31 октября 2005 года. В России эта дата неофициально объявлена днем Гнома. ■



ДОМАШНЕЕ ЧТЕНИЕ:

Тема про Гнома на gamedev.ru:
<http://www.gamedev.ru/forum/?group=7&topic=231>

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Лучшая онлайн игра теперь в России!
"Ragnarok Online" – это мир старых друзей и новых знакомств!

RAGNAROK

Рagnarok Онлайн
WWW.RAGGAME.RU

**В Рагнарок уже играют миллионы людей по всему свету!
Присоединяйся к этому прекрасному бескрайнему миру!**

- Возможности 1000 игр в одной
- Большой выбор профессий
- Широкие возможности магии и заклинаний
- Здесь твои лучшие друзья
- Полностью-русский перевод

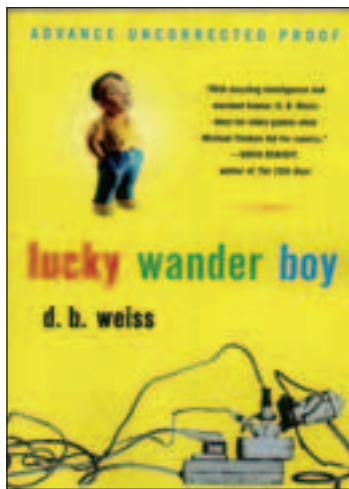
MAEBC

GRAVITY

Copyright © 2005 ЗАО Магос. Все права защищены.
Copyright © 2002-2005 Gravity Corporation. Все права защищены.



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



«Книги на английском языке покупаются в магазине <http://www.amazon.com> или на аукционе <http://www.ebay.com>. Игры для старых аркадных автоматов и вправду запускаются на эмуляторе MAME (<http://www.mame.net>), описанном в книге. Исчерпывающая энциклопедия старых игр <http://www.gamefaqs.com> плюс <http://www.klov.org>

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

Геймерской литературы написано не так уж и мало – об одном из ее типичных образчиков, «Баймере» Юрия Никитина, я рассказывал в своей колонке. Вот только стоит ознакомиться с ней подробнее, как в глаза начинает бросаться ее поверхностность и непритязательность. В существовании иглоков в стоге сена я, однако, разубедить никого не пытаюсь. Истина куда печальнее. Возможно, такие книги просто не пишут и не переводят в России, потому что здесь они не очень-то востребованы...

На днях наш постоянный читатель, а также сценарист многих комиксов к авторским колонкам, господин Megazoid, выдал мне для изучения роман «Lucky Wander Boy» Д. Б. Вайса (D. B. Weiss). На английском, естественно. Главный герой, Адам Пеннимен, родился и вырос во времена Золотого века видеоигр. Его личность сложилась под влиянием тех консолей и аркадных автоматов, о которых у нас знают лишь поклонники ретро. В дни, когда советские школьники еще носили пионерские галстуки и пели песни у костра в Артеке, Адам просаживал жетон за жетоном в Frogger или Pac-Man. Он кричал на родителей, пытавшихся оттащить его от Intellivision, за два года до того, как в Союзе к власти пришел Горбачев. Игры стали его университетом, страстью, поводом для самосовершенствования. Книгу можно легко разобрать на цитаты, некоторые лучше и не переводить. Например, вот эту: «A geek is a person, male or female, with an abiding, obsessive, self-effacing, even self-destructing love for something besides status». Или такую: «Игры стали для компьютеров тем же, чем порнография – для видеомагнитофонов». Да и почти все факты вроде истории захоронения в пустыне картриджа Е.Т. от Atari в книге не взяты с потолка.

Однажды Адаму в голову пришла идея составить энциклопедию по устаревшим развлечениям – сиречь аркадным и видеоиграм прошлых лет. Каждая статья в ней – отнюдь не рецензия, а попытка заглянуть в игру в душу, рассмотреть ее как часть культурного наследия современной цивилизации. «Когда корабль в Asteroids долетает до границы экрана, он появляется с другой стороны мгновенно, то есть пространство игры замкнуто. Однако, когда Pac-Man уходит в один из боковых тоннелей, проходит целых полсекунды, прежде чем он возникнет с другой стороны. Если считать скорость постоянной, получается, что длина этого зазк-

ранного пространства – около шести точек. В Pac-Man мы имеем дело с реально существующим объектом, который не можем ощутить, увидеть. Что происходит там? Как настоящая черная дыра, электронно-лучевая трубка телевизора хранит в себе тайны, о которых мы можем лишь гадать. А вдруг суровые законы лабиринта не действуют там, Pac-Man бродит по тоннелям, заполненным волшебными таблетками под завязку? Если бы мы только могли прорваться туда»...

«Избранный... спустился в наш мир, чтобы навести в нем порядок. Как и в случае с другими популярными в XX веке переложениями гностической философии (например, The Matrix), с фигурой Спасителя в данном случае очень легко идентифицировать себя. Это мы должны разрушить планы обезьяньего бога – средоточие зла – и доставить прекрасную девушку Паулину в лучший мир.

Проблема с Donkey Kong, однако, в том, что добиться цели невозможно. 20 августа 2000 года Tim Sczerby набрал 879200 очков (максимальный результат на данный момент), и игра убила его на 22-ом уровне без объяснений. Так что вы никогда не сможете навести в мире порядок. Как только герой добирается до вершины экрана, до платформы, где томится девушка, появляется обезьяна и утаскивает ее дальше. Почему? Да потому что она – не настоящая девушка. Она – идея девушки, притворяющаяся живым существом, вносящая в реальность впечатлительного Марио приманку, ложную цель. Она и обезьяний бог – на одной стороне. Более того, обезьяна – часть девушки, а девушка – часть обезьяны. Они – две стороны одной иллюзии падшего мира, где мы живем...»

Lucky Wander Boy можно сравнить лишь с одним произведением – «Принцем Госплана» Виктора Пелевина. И это очень симптоматично, ведь с редких «айбизмоков» в госучреждениях и пошли российские геймеры. Именно

тогда, на добрых десять лет позже, чем за железным занавесом, рождались первые легенды, появлялись настоящие фанаты видеоигр, которые за приключениями бегающих по экрану фигурок видели целые миры.

Адам, как и герой Пелевина, воспринимает реальность сквозь призму своего игрового опыта. Иногда возможность влиять на настоящий мир с помощью джойпада обретает весьма неожиданные формы. Адам лечил свою бабушку от рака, проходя раз за разом миссии в игре Microsurgeon для Intellivision. И лишь когда консоль сломалась, болезнь взяла свое. Можно вспомнить о нарисованном листе дерева из известного рассказа О'Генри и самовнушении, однако каждый, кто много играл, наверняка припомнит что-то подобное. Например, вышеупомянутый Megazoid рассказывает: «Однажды я жар от ракеты почувствовал, когда прямо в лоб выстрелили в Doom в мультиплеере, и еще был один раз мощный эффект, когда в «Принце» неожиданно разрубило пополам, я весь туда ушел, а потом так резко вышел и сидел пару секунд в полной прострации». Лично для меня проецирование ситуации в мире вокруг на партию в Galaxy Plus – милое дело. Для Пеннимена Lucky Wander Boy и реальность слились в единое целое, дав книге финал в духе Neon Genesis Evangelion.

Microsurgeon, как и почти все упоминающиеся в книге игры, существуют на самом деле. И даже вымысел автора – Lucky Wander Boy – не столь уж нереалистичен. Как говорит его создательница, большая часть успешных игр того времени были сюрреалистичными и бессмысленными, и она задалась целью сделать нечто абсолютно сюрреалистичное и совершенно бессмысленное. Вот только к этому геймеры, увы, готовы не были, проект провалился и практически все автоматы с ним были уничтожены. Кто знает, быть может, в суматохе кризиса 1983 года и вправду потерялась такая игра? ■



ТОПИ ИХ ВСЕХ!

Стальные Монстры



Lesta

товар сертифицирован. По вопросам оплаты заказов обращаться по тел.: (050) 700 90 91, e-mail: byka@byka.ru

Бука®
ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ
ИГРУШКА

ОДНАЖДЫ В ЛЕЙПЦИГЕ



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Я сижу на седьмом этаже Ibis Hotel на прекрасной улице Брюль в городе Лейпциге. У меня за плечами два дня выставки Games Convention, миллион фотографий мистера Хидео Кодзимы, обалденная презентация Dark Messiah of Might & Magic, сумка пресс-китов, много потных геймеров и пять пропущенных встреч. У меня впереди знакомство с работающими демо-версиями The Outfit и Saint's Row, единственными игральными проектами следующего поколения на выставке, интервью по Gothic 3 и авторская колонка... Черт. Я же еще не написал авторскую колонку.

Будущее номера оказалось под угрозой, еще когда ко мне попали диски с японской Grandia III – игрой, которая не пытается прыгнуть выше головы, сделать тройной тулуп с переворотом и оказаться лучшей ролевкой на планете. Но все, что делает Grandia III, она делает правильно. До последнего дня перед вылетом в Германию я играл в «Грандию», проходил чертовы квесты, оборевал сотни розовых гоблинов и помогал «девочке эльфийской наружности» найти своего братика-злодея в костюме из Xenosaga (по крайней мере, это моя версия событий), – а так и не добрался даже до конца первого диска. Константин «Wren» Говорун тактично намекает, чтобы я тут помолчал: скоро, мол, «Страна Игр» опубликует огромное превью, основанное на японской версии игры. А вот превью неогромное, в одно предложение: удивительная графика, симпатичные герои, нескучная боевая система, слишком большие, затянутые подземелья и шаблонный сюжет. «Девяточка», я так думаю, а окончательный вердикт от какого-нибудь эксперта по японским ролевым появится в следующих номерах.

Переходим к более насущным вопросам. Эта колонка задумывалась как некая затравочка перед следующим номером. Из него вы узнаете, как Ubisoft объявила Dark Messiah of Might & Magic; на кого похож Принц в третьей части Prince of Persia; что сказал Хидео Кодзима про Metal Gear Solid 4; сколько новых трейлеров показали на пресс-конференции Nintendo. Сегодня – о том, как хорошо быть русским человеком в Лейпциге. Дело в том, что на GC никто не говорит по-русски. Здесь даже по-английски разговаривает где-то каждый второй

стендист. Милые девочки в фирменных маечках переглядываются, хлопают ресничками и спрашивают друг друга: «Пресс сиди? Вас ист дас?». После того, как в Англии вымерли все приличные игровые выставки, немецкая Games Convention осталась единственной большой выставкой в Европе – выставкой, куда съезжаются крупнейшие компании, чтобы показать самые актуальные игры. И все, черт побери, все говорят по-немецки. С этой проблемой мы столкнулись в первый же день, приехав на пресс-конференцию Nintendo. На сцену вышел Бернд Факеш, топ-менеджер Nintendo Germany – и как давай шпарить на непонятном языке... Это скандал. Если ты не взял наушники для перевода – никто не виноват. Англоговорящих журналистов в аудитории мгновенно стало видно: они зевали, переглядывались, шутили, скучали. Шоу от Sony оказалось даже хуже. Очередной белый воротничок битые полтора часа излагал со сцены на дивном языке бругильд и бутербродов, за все это время показавши один интересный трейлер и сказавши ровно одно предложение о PlayStation 3 (подробности – через две недели). Честнее всех поступила Konami, которая переводила ответы Хидео Кодзимы сначала на английский, потом на немецкий язык. Спасибо им за это большое.

Языковой барьер удивительно точно подчеркивает противоречия, лежащие в основе Games Convention, – журналисты уже видят в ней крупнейшую европейскую выставку, куда приезжают за сенсациями и интервью с звездными разработчиками, а игровые компании до сих пор устраивают шоу для местных покупателей. И неудивительно, что сейчас, на второй и третий день выставки,

никто не носу за пределы бизнес-центра не жает: по залам шатаются толпы тинейджеров, готовых орать «Айн, цвай, драй – АТАРИ!!!» за пригоршню фирменных брелков. Если Games Convention хочет выбиться в люди, ей срочно нужны громкие объявления. Sony, вместо того чтобы толкать в народ PSP, должна показать несколько (хотя бы парочку?) next-gen трейлеров. Разработчики и издатели должны привезти свежие игры – куда это годится: на выставке одна новинка, и та Dark Messiah of Might & Magic от Ubisoft. Все дружно забивают свои стенды немецкими диджеями, телеведущими и даже футболистами – все для бюргеров. И не хочется предсказывать Games Convention мрачное будущее, а придется: как ни крути, европейская выставка должна проходить на международном английском языке, в Великобритании. Англичане, ау?

Наконец, необходимое объяснение к комиксу. Как известно, русским очень весело ездить по иностранным выставкам. Мы можем без обиняков обсуждать между собой увиденное на русском языке и не бояться, что нас подслушают обидчивые разработчики. Мы, конечно, всю эту пользуемся – восхищаемся третьим (клевым!) «Принцем Персии» и с ужасом смотрим на так называемые «игры следующего поколения» для Xbox 360. Saint's Row и The Outfit, которые нам сейчас показывает THQ, выглядят ужасно. Из рук вон плохо. Слишком слабо даже по меркам нынешних PC-игр. Сейчас я закрываю крышку ноутбука и еду на шестнадцатом трамвае в бизнес-центр на стенд THQ: еще раз посмотреть на две next-gen игры и разобраться наконец чего они стоят. До встречи в следующем номере. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



DUNGEON SIEGE III

«Сбалансированная смесь из сурового рундика
и качественных ролевых элементов»

Страна Уар



PC
CD-ROM
GAME



GAME
POWERED
GAMES

Microsoft
game studios



© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon Siege are the service trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive license. Ubisoft and Ubisoft logos are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 3AO - 1C. Все права защищены.

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>



Автор:
Александр «operf1» Трифонов
operf1@gameland.ru

Ночной Дозор

Книга, фильм, карточная игра. Теперь в этой цепочке появилось недостающее звено.



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Nival Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P3 1ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мб)

ОНЛАЙН:
http://www.nival.com/nightwatch_ru

О ПОЛЬЗЕ ГРОМКИХ ИМЕН

Игры по кинолицензии нам давно уже не в диковинку. Чуть ли не за каждым свежеспеченным блокбастером катится водгонку одноименный колобок «по мотивам». От Голливуда же унаследована дурная привычка выдавать откровенную халтуру – мол, зритель ради знакомого названия купит, а потом хоть трава не расти. Не будем называть имен, а обратимся к картине, с которой началось «возрождение отечественного кинематографа». Фильм «Ночной Дозор» собрал неслыханную кассу, резко увеличил тиражи г-на Лукьяненко, но, что главное для нас, простых геймеров, к премьере второй части обзавелся тактической игрой от Nival Interactive. Ход, если подумать, очень верный – раскрученная вселенная, возможность привлечь к озвучке действительно профессиональных актеров и хороших сценаристов, готовый движок от Silent Storm. Зомбированное нахрапистой рекламой население толпами валит в кинотеатры, а потом видит на витрине диск со знакомой картинкой. Что из этого следует? Проект делали наиболее доступным даже для весьма

далеких от игр людей. Из этого закономерно следуют все достоинства, равно как и недостатки. Это нужно четко понимать перед инсталляцией, и тогда несколько часов удовольствия вам гарантированы.

ТЕМНАЯ СТОРОНА МОСКВЫ

Хотя сюжет игры и связан со вторым фильмом, история подается отдельная, с редкими появлениями главных дозорных. Вот вам дает ЦУ Пресветлый Гесер, на пару боев присоединяется Тигренок, а, на закуску, противостоит сам Завулон. Молодой парень Стас, новообращенный Светлый Иной, против воли втянут в интриги Дозоров, и, в лучших традициях книги, так до конца и не видит всей картины происходящего. Маленькая победа оборачивается огромными уступками противнику чуть позже, неосторожно сказанное слово – большими неприятностями. Сюжет держит в напряжении до самого финала и изобилует неожиданными поворотами, громкими открытиями и прочими признаками хорошего романа. Темный Мессия, загадочная девушка Аня, Сферы Сил и путающаяся под ногами Инквизиция сплетаются в тугую клубок событий и

лиц на фоне мрачных пейзажей ночной Москвы.

И это еще одно достоинство – происходящему на экране веришь. Загаженная станция метро, двор «хрущобы» с упрятыми под брезент машинами и детской площадкой, автобусная остановка, пустынный парк с голыми деревьями и легкая поземка (дело-то происходит зимой). Даже не верится после пасторальных пейзажей Silent Storm, что тот же движок выдает столь унылую картинку. После бессонной ночи, проведенной за игрой, начинаешь с подозрением присматриваться к постам ДПС и людям в темных очках, и вздрагивать при каждом объявлении «Осторожно, двери закрываются!».

НОЧНОЙ ДОЗОР TACTICS

Но не будем забывать, что герои вовсе не обычные москвичи, а Иные, и споры они решают при помощи магии. В общем-то, сражения – это наше главное занятие в промежутках между диалогами и роликами на движке. Тут-то и дают о себе знать тактические корни – раунды, очки действия, маневрирование по полю боя. Здесь и проявляются последствия расчета «на домохозяйку»: понимание при-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Игра заинтересует даже тех, кто не читал книгу и не видел фильм, а это говорит о многом. Очередной хит от Nival Interactive.



ПЕРЕВЕРТЫШИ – ПУШЧНОЕ МЯСО, ЗА СПИНАМИ КОТОРЫХ МАГИ ТВОРЯТ ЧАРЫ.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Интересные и зрелищные бои, захватывающий сюжет и нескудные диалоги, точное следование духу книги, новый взгляд на Сумрак.



Минусы:

Чрезмерная упрощенность и «сюсюканье» с игроком, линейность, устаревший движок, специфический юмор, однообразность.



«ДА ПРЕБУДЕТ С ВАМИ СИ... ТЬФУ, ТО ЕСТЬ, СВЕТИ»



ПО ВЫРАЖЕНИЮ ОДНОГО ИЗ ГЕРОЕВ, «СТАНДАРТНАЯ БУДКА ТЕМНЫХ СИЛ».



ходит мгновенно, но зато нет нужды менять позы, выискивать укрытия или подолгу целиться в правую руку. К противнику можно просто подбегать и дать по кумполу или шархануть молнией, но все усложняет Сумрак. Это иная реальность, в которой заклинания срабатывают сильнее, а у персонажей увеличивается количест-

во очков действия. Кроме того, ушедшего в Сумрак нельзя достать из обычного мира, зато беглец может пакостить, как душе угодно. Но за все надо платить: каждый ход у героя отнимается энергия (она же местная мана), а затем и здоровье. Есть и особенности – воровство энергии у врага, способность вампиров

отнимать жизненную силу у других, или приснопамятное «Всем выйти из Сумрака!» (очень мощное заклинание, кстати говоря). Иные обвешиваются защитами и проклятиями, повышают мощь союзников и разбрасываются огненными шарами, используют амулеты, в ход идут фонарики и лампы дневного света. Но самое увлека-

тельное – заклинание «Телекинез» и подобное умение у оборотней. Врага отшвыривает на приличное расстояние, и чем больше препятствий он встретит в полете, тем хуже для него. Деревья, скамейки, ларьки и окна разлетаются вдребезги, и приземлившись в гуще соратников, жертва устраивает славную кучу-малу. Зрелище, не надоедающее и по сотому разу. Разобраться в системе легко, но вот умело использовать ее против хотя бы равных сил врага – тонкая наука. Прямо как в го или хорошей консольной RPG.

ЛИНИЯ ПАРТИИ

Тем не менее, проиграть очень сложно: когда команда, по идее, вот-вот отдаст концы в неравном бою, «приходит лесник» в виде сюжетной сценки, и прекращает бардак. Заканчивать

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Бой с тенью»

ПРОЩЕ, ЧЕМ

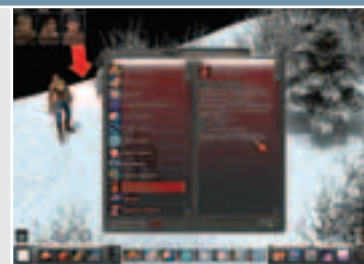


«Демидурги 2»

В конце концов, «Ночной Дозор» – просто хорошая игра по фильму, а это уже немало.

Ролевая система

Каждый из трех игровых классов начинает карьеру с низшего, седьмого уровня, и развивается до высшей категории. Каждый уровень побит на степени, и при достижении очередного этапа герой получает одно заклинание или способность на выбор. А затем каждое из умений улучшается при использовании – повышается урон, снижаются затраты очков действия, растет дальность и радиус поражения. Кое-какие используются автоматически: восстановление энергии у Магов или контратака Перевертышей. Какие-то иметь обязательно, что-то не используешь вообще. Выбор весьма обширен, и за пару прохождений можно создать достаточно разных героев.



Джедаи на тропе войны

Неизвестно, в чьем воспаленном воображении родилась идея изобразить Жезл Света как люминесцентную лампу, но создатели игры сделали намек на «Звездные Войны» еще более явным. Герои машут лампами налево и направо, «Да пребудет с вами Свет», и ауры персонажей прямоком из Knights of the Old Republic 2.



ДОБРО ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОБЕДИТ ЗЛО. ПОСТАВИТ НА КОЛЕНИ И БЕЗЖАЛОСТНО ДОБЬЕТ.



бой таким образом очень обидно, когда тебя вытаскивают за шкуру добрые дизайнеры. Но это беда всей игры: здоровенные красные стрелочки указывают, куда надо идти, а в тех местах, где можно обойтись без драки, вам обязательно дадут подсказку. По окончании битвы здоровье и энергия тут же восстанавливаются. Чего

уж говорить об одном инвентаре на всех и строго рекомендуемых для выбора заклинаниях при повышении уровня. Не послушаетесь – сами себе буратины. Взять хотя бы класс главного героя: в теории, можно сделать его Чародеем, Магом или Перевертышем. И вы, предвкушая сладкий вкус крови врагов на клыках, становитесь добер-

маном-оборотнем, но только чтобы потом получить в команду тигра, а затем и полярного волка. Так что быть вам Чародеем – не самый плохой выбор, к слову. Только этот кудесник превращает выпадающий из врагов хлам, типа очков, часов, яблок и даже компакт-дисков, в могущественные амулеты. Восстанов-

ление здоровья и энергии, повышение своей защиты и снижение чужой, создание копии персонажа и улучшение физических параметров – список можно продолжать долго. Часть трофеев, правда, использует и Маг, например, жевательную резинку для заклинания «Замедление». Он же – тяжелая артиллерия отряда, с огромным арсеналом смертоносных спецэффектов. Ну а предназначение Перевертыша – сдерживать врагов и причинять тяжкие телесные. Все три класса востребованы, и победа достигается только умелым комбинированием способностей каждого героя.

Глоссарий

Иные – существа, которые могут входить в Сумрак и пользоваться силой, которую он дает. В зависимости от способностей и характера обладают различными магическими умениями и делятся на Светлых и Темных.
Дозоры – организации, следящие за исполнением положений Договора.

Договор – соглашение между Светлыми и Темными, призванное не допустить усиления одной из сторон. Каждое магическое воздействие на простых людей позволяет противнику использовать равное по силе заклинание.
Инквизиция – третья сила для решения спорных и чрезвычайных ситуаций.



ДНЕВНЫЕ ДОЗОРНЫЕ – ВОЛКИ ПОЗОРНЫЕ!

Иногда можно сделать выбор в разговоре, что, впрочем, не сильно влияет на сюжет. О диалогах разговор осо-



БРОДИТЬ ПО ЗАЧАРОВАННОМУ ЛЕСУ ВЕСЬМА УТОМИТЕЛЬНО, НО ВЫГОДНО ДЛЯ ПРОКАЧКИ.

И В ИГРЕ НЕ ОБОШЛОСЬ БЕЗ РЕКЛАМЫ!

КЛАССИКА: ГЛАВНЫЙ ЗЛОДЕЙ ДЕЛИТСЯ ГЕНИАЛЬНЫМ ПЛАНОМ.



Завулон: Что ж, вот мы и встретились. Аристарх, хвалю. Блестяще сработал! Отныне ты получаешь Сумеречное имя — Шагрон.



ОГОРЧАЕТ ТО, ЧТО И У ТЕМНЫХ... И У СВЕТЫХ ОДНИ И ТЕ ЖЕ ЗАКЛИНАНИЯ.

бый – писал их известный юморист Леонид Каганов, что наложило на тексты заметный отпечаток. В целом стиль книги вполне выдержан, и слушать перепалки героев интересно, но иногда случаются перекосы в сторону выпренности или, наоборот, открытого стеба. Шутки «на грани фолла», отсылки к книге и фильму или

звонок в квартиру Владимира Меньшова: кто-то будет хохотать, а кто и недовольно поморщится. Обветшалый уже движок Silent Storm особо не реставрировали, да и палитра игры не стремится к ярким краскам. Картинка в итоге получается довольно тусклая, а при входе в Сумрак еще и безобразно размывается. От-

части положение спасают заклинания: маг окружает себя кристаллической стеной, поражает врагов лучом света, швыряется огнем; всевозможные защиты переливаются всеми цветами радуги, ослепительные вспышки и пылающие ауры заполняют экран, и, как апофеоз, – метеоритный дождь, разносящий весь уровень вдребезги. Зре-

лищности такого рода очень не хватало фильму, посмотрим, что изменится в продолжении. Что в сухом остатке? Проект в первую очередь будет интересен целевой аудитории (ведь на это потрачены все силы). Даже если человек до этого из игр пробовал исключительно «Сапера», а про фильм слышал только из рекламы, ему все покажут, расскажут и разжуют. А потом, глядишь, понравится, и он решит поискать что-то похожее. Ну а наша секта пополнилась еще одним членом. Но легкость освоения все-таки не переходит в полный примитивизм, и любителям тактики может глянуться простая боевая система, но с множеством приемов и уловок. В конце концов, «Ночной Дозор» – просто хорошая игра по фильму, а это уже немало. ■

Озвучка

В Nival Interactive очень серьезно подошли к переносу популярного фильма в игру, и, чтобы у будущих покупателей не возникало ненужных вопросов, для озвучки героев пригласили тех же самых актеров. Учитывая плачевное положение дел в нашей игровой индустрии в этой области, результат приятно удивляет. Анна Слю (Тигренок), Владимир Меньшов (Гесер), Галина Тюнина (Ольга), Жанна Фриске (Алиса), Виктор Вержбицкий (Завулон) придают персонажам необходимую убедительность. Но и главные действующие лица тоже не безмолвные куклы – у каждого члена команды свой яркий характер и манеры, а протагонист по-настоящему раздражает.



ЗАМОРОЖЕННЫЙ ПРОТИВНИК НЕ ОПАСЕН, НО И УРОН ПОЛУЧАЕТ МИНИМАЛЬНЫЙ.

СТАТУЯ ПОДОЗРИТЕЛЬНО ПОХОЖА НА ДЕМОНА ИЗ НОММ V.



Автор:
Александр «operf1» Трифонов
operf1@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	squad-based strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Strategy First
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Apeiron
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	8
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P3 1ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель
(32 Мб), 2 Гбайт HDD

■ ОНЛАЙН:
<http://e5brigade.ru>

Бригада Е5: Новый Альянс

Jagged Alliance 3, намного раньше официального релиза. Сможет ли правообладатель дать достойный ответ?

Серия Jagged Alliance – типичный пример игр, у которых самые преданные поклонники, вот только поклонников этих раздва и обчелся. О таких проектах принято говорить с придыханием и уподоблять их святым мощам: упаси боже дотронуться пальцем и что-нибудь ненароком сдвинуть! Зарэжут. И все ж таки наши земляки не из робкого десятка. «Код Доступа: РАЙ» и «Операция Silent Storm» нашли своих игроков. Теперь на новый лад легенду пересказывает амбициозная питерская студия «Апейрон» в проекте «Бригада Е5: Новый Альянс». Даже название говорит за себя: ребята очень хотели сделать третью часть

своей любимой игры, и не особо это скрывают. «Банановая республика», гражданская война, наемники и карта, разбитая на секторы. Ролевая система, в которой умения и физические параметры героя наращиваются только долгой практикой. Но обвинять в плагиате – глупо и незачем. Работа проделана большая, и признайтесь себе, если даже действие перенесли куда-нибудь в Африку, многое ли от этого изменилось? И так, Палинеро, некогда благополучная страна, ныне изглодана смутной после убийства королевской семьи. В борьбе за власть сошлись три группировки: Национально-Демократический Фронт, мятежный

генерал Торменс и контрабандисты, которые из-за бездействия правительства полностью подчинили северо-восточные регионы. Как акулы, почуявшие кровь, в истерзанную страну потянулись наемники всех мастей. Вы больше не сражаетесь против злобного диктатора, а сами выбираете сторону конфликта и при желании можете сменить работодателя. После забойного вступительного ролика на экране создания героя вас встречают несколько заготовок с разными характеристиками: от хрупкой француженки до здорового негра. Можно выбрать специализацию (снайпер, штурмовик, медик и т.п.) и пройти тест: это не слишком заметно повлияет на навыки бойца. Остается лишь примкнуть к какой-нибудь группировке и нырнуть в игру. Только сперва стоит тщательно изучить руководство и пройти курс молодого бойца: игра не слишком дружелюбна к новичкам и скрывает уйму возможностей, на которые нельзя наткнуться даже случайно. В первую очередь это относится к гордости разработчиков, боевой системе. Хочешь – катайся по земле, выскакивай из-за угла, «стрейфься», целйся в хоть в сердце, хоть в глаз (чтоб броньку не попортить), набивай обоймы разными типами патронов. Бои проходят в реальном времени, но игру всегда дозволено приостановить и прикинуть временные затраты на каждое

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.5**

Наше резюме:
Бои отшлифованы до блеска, но они неважно лежатся на шероховатый сюжет. Фанаты останутся довольны. Остальным – разве что по желанию.

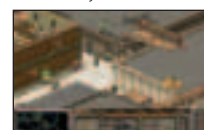
АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ТАК КРАСИВО, КАК



«Операция Silent Storm»

СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel



Половая дискриминация

То, что слабый пол менее силен и вынослив, принимается как данность, но для девушек еще и не нашлось касок! По словам разработчиков, это связано с трудностями прорисовки моделей – прическа торчала бы прямо сквозь сталь. Шутки шутками, но это здорово осложняет жизнь – поймать пулю в лоб тут легче легкого.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Интересная боевая и ролевая система, нелинейность, обширный и детальный арсенал, оригинальный мультиплеер.



Минусы:

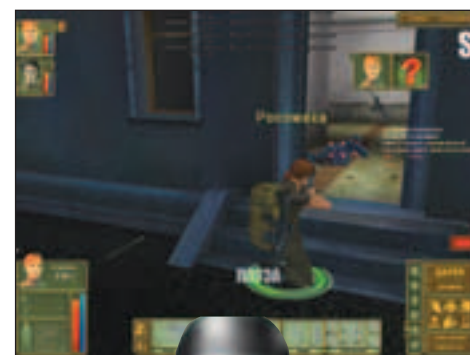
Устаревший и тормозной движок, обилие багов, скучные квесты, сложность освоения для новичков, неподручный интерфейс и норовистая камера.



И ЭТО ТОЖЕ ИЗ ИГРЫ – ЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ВКЛЮЧИТЬ ВИД ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА.



AI, В ЦЕЛОМ, ОЧЕНЬ НЕПЛОХ, НО ИНОГДА СЛУЧАЮТСЯ КАЗУСЫ ТИПА ГРАНАТЫ, ОТКОЧИВШЕЙ ОТ ДВЕРНОГО КОСЯКА.



действие с точностью до сотой секунды. Чем опытнее герой, тем резвей он изготовит оружие к стрельбе и проворней перезарядит его. Ну и целостность, как говорится, тоже повысится, само собой. Привычное правило «пистолет – оружие неудачников» тут дает слабину – врага успокоит одна-единственная

пуля из «Беретты»; главное, чтоб прямо в голову. В ближнем бою мелкокалиберные стволы наиболее действенны, как и должно быть. Реализм, вообще, «пунктик» создателей. Пока вы не купите разгрузочный жилет, патронташ и рюкзак, все, чем располагает ваш наемник, – это пара карманов да руки. Складной приклад

у автомата – не добавочная характеристика в описании, а единственный способ зачихнуть его в вещмешок. Модели оружия выполнены с любовью, на них можно разглядеть все прицелы, фонарики, подствольные гранатометы и даже скрепленные изолентой магазины. При стрельбе очередями стволы перегреваются, а штык-нож выручит, когда кончится обойма. Разница между опытным головорезом и зеленым рекрутом не только в навыках, но и в хладнокровии. Внезапно выскочивший из-за угла враг заставляет новичка хвататься за сердце и мазать, стреляя в упор, в то время как профессионал спокойно разрядит всю обойму и презрительно хмыкнет.



Мультиплеер

Изюминка проекта – это сетевая игра аж в нескольких режимах. Есть множество карт с заранее заданными командами бойцов, и у каждой группы есть свой «запас паузы»: всякий раз, когда вы останавливаете время, специальный индикатор начинает отсчет, поэтому планировать свои действия нужно очень тщательно.



АССОРТИМЕНТ В МАГАЗИНАХ ОБНОВЛЯЕТСЯ ПО МЕРЕ РОСТА ОПЫТА ГЕРОЯ. СООТВЕТСТВЕННО, ОРУЖИЕ УЛУЧШАЕТСЯ У ВСЕХ ЖИТЕЛЕЙ ПАЛИНЕРО. БАЛАНС-СИ



ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ МАШИНЫ ОТРЯДУ ПРИДЕТСЯ ТРАТИТЬ НАМНОГО МЕНЬШЕ ВРЕМЕНИ НА СОН.

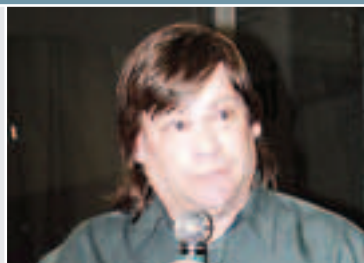
День и ночь

Каждый уровень – подвешенный в пространстве квадратный кусок земли, на поверхности которого расположены деревья, дома и холмы. Если заглянуть под него, глазам открывается сюрреалистическая картина: солнце и луна «не в свое» время суток прячутся именно туда и постепенно смещаются вверх.



Громкое имя на обложке

Шон Линг, имя которого гордо вынесено на обложку диска, действительно бывший сценарист серии Jagged Alliance, но его участие в проекте ограничено написанием биографий наемников, их реплик, и лишь небольшой части сценария. Собственно, повторяется история с Silent Storm – хороший рекламный ход, не более.



Помимо боев, впрочем, есть и глобальный режим. Местность разбита на секторы, между которыми можно перемещаться пешком или на машине, и за города и стратегические объекты постоянно идет борьба – даже без вашего участия. Основная задача команды – раскрасить секторы в свой цвет, а если хватит сил, прибрать к рукам всю власть. Молодчиков, готовых составить вам компанию, в стране навалом, а вот нанять можно всего пятерых.

Кроме боев за секторы имеются побочные квесты, но они в большинстве своем удручают. «А отнеси-ка, мил человек, посылочку для знакомого моего», – любимая фраза NPC. И дает на все про все неделю. Нахватав почтовых заданий в разные города, вы сталкиваетесь с жестоким цейтнотом: бойцы не верблюды, и не выдерживают суточных переходов, на дорогах зверствуют бандиты, а оружие во время таких марш-бросков здорово загрязняется.

Врага успокоит одна-единственная пуля из «Беретты»; главное, чтоб прямо в голову.

Но сюжет – ничто на фоне технического воплощения: блеклые фасады домов-коробок, пустые комнаты, бесцельно шляхующиеся по улицам горожане и солдаты. В каждой игровой зоне можно поговорить только с 2-3 людьми, которые заблаговременно отмечены на карте. Из-за слишком рьяного стремления к балансу в начале игры все поголовно вооружены пистолетиками и в магазинах ничего не купишь, а подобранные с трупов кредитки с каждым пополнением счета приносят все меньше денег. Персонажи иногда плутают в трех полигонах или проваливаются под землю, задания выдаются с ошибками, наемники куда-то теряются, и некоторые манипуляции в интерфейсе сделаны через извест-

ное место. Но большую часть проблем решат заплатки, и стреляные тактики-стратегии наверняка оценят проект по достоинству. ■



Интервью с разработчиками

? Теперь, когда игра выпущена, какие чувства переполюют команду?

В основном облегчение и радость, что, несмотря на все недочеты, игра вызывает положительные эмоции у игроков.

? Оглядываясь назад, что хотелось бы изменить, чего так и не сделали?

Полностью переделать сюжет. Улучшить графику, озвучку и сетевые сценарии.

? Какая часть игры вызывает особенную гордость?

Боевая система и AI.

? Что вызвало наибольшую сложность во время разработки?

Неорганизованность процесса разработки, плохое планирование, несбалансированный коллектив.

? Какой самый важный урок вы вынесли из процесса создания проекта?

Необходимо более взвешенно и продуманно подходить к процессу формирования команды.

? Каковы дальнейшие планы студии?

В ближайшее время мы безусловно будем заниматься поддержкой Е5. Дальнейшие же творческие планы команды пока оставим в тайне.

? Пожелания читателям?

Счастья, удачи и, самое главное, долготерпения к недостаткам (и багам) дружок.

ВИВИСЕКТОР



Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Иди играть с такой
наклейкой
на коробку!



<http://priz.1c.ru>

**“Безбашенный шутер,
приправленный тактическими
и ролевыми элементами,
украшенный отличной графикой
и беспрецедентной озвучкой”.**

Страна Игр. 07/2005.





Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, PC
■ ЖАНР:	driving
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла» (PC)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Eutechnyx
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.thq.com/BMT>

Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder

Настоящий мужчина должен быть груб, свиреп, кривоног и волосат. А еще он должен водить грузовик.

После тяжелого рейса российский дальнбойщик, посмотрев «Аншлаг» и выпив литр пива, непременно запустит на компьютере «Дальнбойщиков». Его американский коллега, доев чипсы, возьмет в руки геймпад и будет резаться в Big Mutha Truckers 2. Для того чтобы по достоинству оценить эту игру, нужно иметь хотя бы общее представление о том, чем живут американские дальнбойщики. Итак, истинный мазатракер должен быть родом из Техаса, говорить с подбояющим акцентом, любить азартные игры и в легкую управляться со своим многотонным грузовиком. Герои игры – как на подбор. Пышногрудая Бобби-Сью, бравый ковбой Рокус, угрюмый Цетус и толстый небритый Эрл. Перед ними стоит непростая задача – вызволить из



тюрьмы свою мамашу, бывалую водилу. Для этого, как водится, надо подкупить судей и нанять приличного адвоката. Зарабатывать будем, как вы уже поняли, перевозкой грузов. Управлять восемнадцатиколесным монстром совсем не сложно, реалистичной физикой тут и не пахнет. Зато сбивать прицепом настырных байкеров и легкие автомобили – одно удовольствие. За каждый взор-



ванный мотоцикл, сбрую тачку и пойманного инопланетянина (!) будут начисляться дополнительные деньги. Чтобы ваш водила не скучал в пути, в грузовике есть приемник с небольшой подборкой радиостанций (репертуар не блещет разнообразием, но полностью соответствует духу игры). К тому же, достигнув пункта назначения, дальнбойщик может расслабиться в местном баре и подзаработать денюжат, поиграв в азартные игры (выбор которых, кстати, весьма разнообразен). Кстати, местные бармены и барменши, желая помочь мамаше Джексон, могут подкинуть вам неплохую работенку. Так что следите за новостями. Признаться честно, Big Mutha Truckers 2 подарил мне несколько часов хорошего отдыха. Может, завести такой же симпатичный розовый грузовик, как у Бобби-Сью? ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **6.0**

Наше резюме:
Big Mutha Truckers 2 – отличная игра на пару вечеров. Но вряд ли кому-нибудь захочется пройти ее дважды.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ

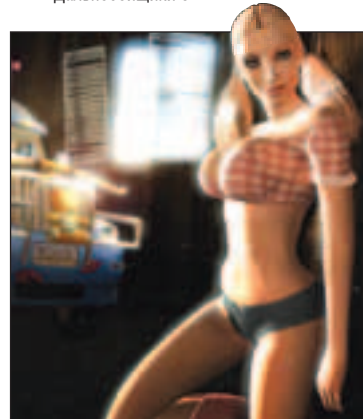


Big Mutha Truckers

НЕ ПОХОЖЕ НА



«Дальнбойщики 3»



Трук'ни меня!

Первая игра о семейке дальнбойщиков вышла в 2003 году и имела неожиданно большой успех в США (было продано около миллиона копий). Наверное, именно этот факт подвигнул компанию «Акелла» локализовать ее сиквел. Посмотрим, понравятся ли нашим водителям американские дороги!



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Не напрягающий геймплей, элементарное управление, развлекающие мини-игры, к озвучке персонажей подошли с душой. Хороший юмор.



Минусы:

Отсутствие мультиплеера, некоторые миссии неоправданно сложные, грузовик порой не слушается геймпада, игра может быстро надоесть.



СБИВАЙТЕ ЧУЖИЕ МАШИНЫ ПРИЦЕПОМ, ИНАЧЕ ВАШ СОБСТВЕННЫЙ ГРУЗОВИК ВЗЛЕТИТ НА ВОЗДУХ!



НЕКОТОРЫЕ МИССИИ ПРИДЕТСЯ ВЫПОЛНЯТЬ НА ЛЕГКОВОМ АВТОМОБИЛЕ.



ВОТ НА ЭТОМ МОНСТРЕ ЕЗДИТ НЕБРИТЫЙ УВАЛЕНЬ ЭРЛ.



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



Another Code: Two Memories

Давным-давно жили-были и вполне себе процветали квесты. Потом жанр пришел в упадок. Ныне он вновь становится перспективным. На Nintendo DS.

ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	CING
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
<http://www.anothercode.com>



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



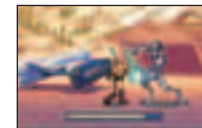
8.0

Наше резюме:

Квест на хэндхелде? Хороший квест на хэндхелде? Да!

АЛЬТЕРНАТИВА

ОРИГИНАЛЬНЕЕ, ЧЕМ



Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

ХУЖЕ, ЧЕМ



Grim Fandango

Поводом для подобного оптимизма явился Another Code (в США – Trace Memory) – самый настоящий point-and-click квест, отлично воссозданный с помощью идеально подходящих для этого средств Nintendo DS. Очевидно, что стилус и тачскрин прекрасно имитируют манипулятор типа «мышь», а тактильность, двухэкранность и наличие микрофона так и просят поучаствовать в типичных для жанра головоломках. И вот – сама «большая N», заручившись поддержкой малоизвестного разработчика CING, выпускает первую такую игру. И первый блин оказывается вполне съедобным.

ВДОГОНКУ ЗА ПАМЯТЬЮ

Слово «память» не зря фигурирует в названии игры: сюжет ее посвящен именно воспоминаниям – утерянным. Действие разворачивается на безлюдном острове, куда главная героиня, Эшли Робинс, приезжает в поисках

своего отца, впервые за одиннадцать лет давшего о себе знать приглашением на оный островок. Во время изучения местности она встречает Ди, призрака мальчика, погибшего на острове аж полвека назад и начисто лишенного памяти о произошедшем. Вдвоем они исследуют обширный особняк, пытаясь разгадать тайны прошлого Ди и отыскать-таки отца Эшли.

«ПОЗДРАВЛЯЕМ, ВЫ НАШЛИ КОКОС!»

При такой тривиальной фабуле и, соответственно, предсказуемом развитии сюжета Another Code обладает действительно качественным геймплеем. Игрок управляет Эшли с помощью тачскрина (можно и кнопками, но при решении го-



ловоломок удобнее так трогать DS ниже пояса), на котором демонстрируется вид сверху на героиню и локацию – все в полном 3D. Не любящих вездесущих пикселей товарищей призван порадовать верхний экран, отображающий статичную отрендеренную картинку актуальной локации. Картинку эту можно «перебросить» на тачскрин – для тщательного обследования стилусом на предмет всяческих интересностей. Головоломки, неотъемлемая черта жанра, в Another Code обрели новую жизнь. Практически каждая из них требует оригинального, отличного от других, решения, а некоторые, уж поверьте мне, заставят вас восхититься фантазией разработчиков. Квест также крайне дружелюбен к игроющему – проиграть здесь невозможно (впрочем, невнимательных ждет «плохая концовка»), а местами даже возникает ощущение, что тебя просто-напросто ведут за руку, не давая покинуть определенную локацию до выполнения на ней всех необходимых действий. Однако – игра ужасно коротка: квестоман со стажем ее запросто проглотит за один присест и даже не подавится!

С ОГЛЯДКОЙ НА БУДУЩЕЕ

Да, это – не Grim Fandango. Здесь нет выдающегося сюжета, нет искрометного юмора, нет шедевральных диалогов. Но, тем не менее, Another Code – это прецедент. Это веха в истории жанра, отлично демонстрирующая уместность его на данной платформе. Осталось только напомнить Тиму Шаферу о существовании Nintendo DS. ■

Переходя на личности

Персонажей в Another Code мало, но зато все они – яркие, запоминающиеся, харизматичные. Чего стоят только Эшли и Ди – дети двух разных эпох, волей судьбы оказавшиеся вместе! Диалоги в Another Code звезд с неба не хватают, но персонажей характеризуют очень хорошо.

КНУТ И ПРЯНИК



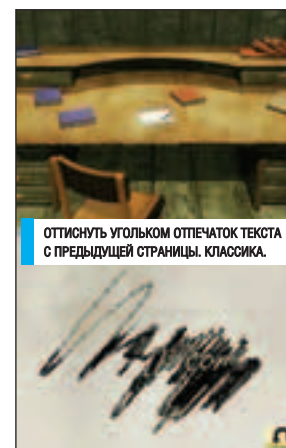
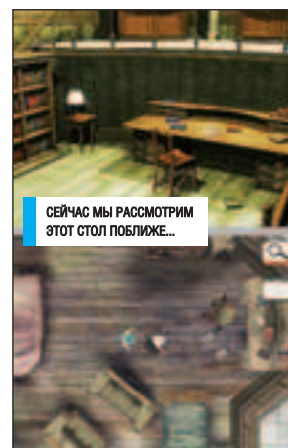
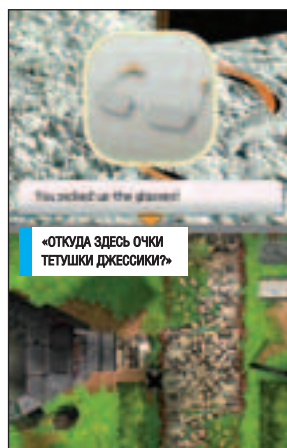
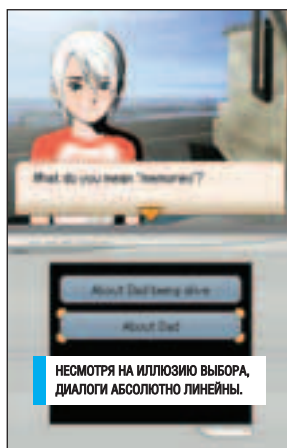
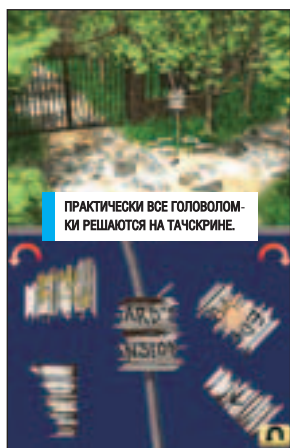
Плюсы:

Отличная «обертка» и качественная начинка – не без изюминки!



Минусы:

Предсказуемость сюжета и неприлично малая продолжительность.





Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	puzzle/sports
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Hudson Soft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.ubi.com/UK/Games/Info.aspx?pld=2888>

Bomberman Hardball

Прямо не игра, а наглядное доказательство того, что рожденный взрывать якшаться с мячом не может.

Бомбермен — персонаж очень специфический. Еще в середине восьмидесятых он так успешно зарекомендовал себя подрывником-виртуозом, что другие роли ему, казалось бы, и не нужны. Соревноваться в подкладывании бомб было настолько весело, что мегахиты, вроде Pac-Man, Battle City и Ice Climber, иной раз отходили на второй план (сегодня такие отсылки вполне уместны — есть линейка Classic NES Series на Game Boy Advance). Но авторам сериала, Hudson Soft, подавай не только народную любовь, но и банкет зелененьких — вследствие чего неоднократно предпринимались попытки «раскрутить» героя. К сожалению, сия кампания не ограничилась игрой Bomberman Fantasy Race (1998 год, PS one) и тройкой проходных аниме-сериалов (Bomberman & Bidaman Vakugaiden, Bomberman & Bidaman Vakugaiden V и Bomberman Jetters). Иначе бы на нашем разделочном сто-

ле не оказалось трех пациентов, родом из одного ларца: Бомбермена-теннисиста, Бомбермена-бейсболиста и Бомбермена-гольфиста. В помещении, где код Bomberman Hardball принял завершённый вид, как пить дать находилось много посторонних предметов, для разработки игр не очень нужных. Вещей, на которых было написано: «GameCube», «Mario Golf: Toadstool Tour», «Mario Power Tennis»... Влияние продукции Nintendo заметно издалека, однако даже такие образцы для подражания не помогли «королю бомб» стать спортсменом-крепышом. По части увлекательности одиночный режим игры недалеко ушел от древнего Pong: уже через полчаса мячи-долбания хочется нажать Reset. Играть вдвоем — куда интереснее и, что немаловажно, безопаснее для нервов, поскольку неотзывчивое управление изрядно мешает в одиночку отражать атаки искусственного соперника.

Bomberman Golf случилась наименее отвращающей, а при отсутствии альтернатив (Hot Shots Golf Fore!, например) — и вовсе полезной. Если не замечать минималистскую графику, привыкнуть к неоправданно раздутую интерфейс и отключить назойливый звук, можно даже посвятить этому хитрому занятию вечеров-другой. Не зря же нам смастерили целых несколько площадок! Bomberman Baseball — полная противоположность. Что поделать — разве Hudson Soft виновата, что Mario Superstar Baseball еще только готовится к выходу, из видеороликов почерпнуть нечего, а проект сдавать надо? Подробно останавливаться на этом чуде не стоит — достаточно отметить, что «собрало» оно даже те грабли, от которых ловко увернулись Bomberman Tennis с Bomberman Golf. «И это все?» Нет, еще есть хорошо знакомая Bomberman Battle («подлинник», так сказать), но она тоже объективно слаба — в свете Saturn Bomberman Fight!! (Saturn), Bomberman Online (Dreamcast) и Bomberman Generations (GameCube). Такая вот грустная история. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★☆☆☆☆☆ **5.5**

Наше резюме:
Далеко не лучший представитель легендарного сериала. Classic NES Series: Bomberman по-прежнему актуальна, не сомневайтесь.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



Bomberman Jetters

ХУЖЕ, ЧЕМ



Bomberman DS

Bomberman Living

Самый заметный пункт стартового меню — и банально неудачная задумка. Вы хорошо себе представляете Бомбермена в роли «Тамагочи»? Мы тоже могли вообразить подобное разве что в кошмарном сне. Бурная фантазия выдумщиков из Hudson Soft воистину не знает границ. Всем приготовиться к атаке покемонов!



КЛУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Традиционно симпатичный дизайн, разнообразие спортивных дисциплин, сносный мультиплеер, сохранена атмосфера сериала и дух Bomberman.



Минусы:

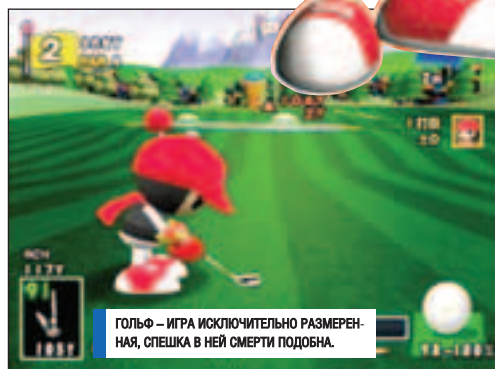
Хиленькая графика, утомительный геймплей, зацикленный звук, нагроможденные опции, бестолковая Bomberman Living, подлый AI.



◆ СБОРКА HUDSON SOFT ПО КОНСОЛЬНОМУ ТРЕБОВАНИЮ ПО ВАШЕМУ РАСПОРЯЖЕНИЮ ПРИБЫЛА!



БОМБЕРМЕНУ НАХЛОБУЧИЛИ КЕПКУ, ДАЛИ БИТУ И ЗАСТАВИЛИ ЖДАТЬ ПОДАЧИ. НО МЫ-ТО ЗНАЕМ: ВЗРЫВАТЬ ОН ХОЧЕТ, А НЕ ПО МЯЧУ ПИФАГОРИТЫ!



ГОЛЬФ — ИГРА ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО РАЗМЕРЕННАЯ, СПЕШКА В НЕЙ СМЕРТИ ПОДОБНА.



КАРТОННЫХ ТЕННИСНЫХ БОЛЕЛЬЩИКОВ ВИДНО ПЛОХО. ОНО И НА РУКУ: ПРОЩЕ ИЗОБРАЖАТЬ МАРАТОВ САФИНЫХ И ЕВГЕНИЙ КАФЕЛЬНИКОВЫХ.

АСЫ

НАД

ВЬЕТНАМОМ

Война еще не закончена, армии США нужны новые пилоты!
Не подведи Дядю Сэма, офицер!



© 2005 «РуссОбит-Публишинг» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved.

© 2005 «Атлетика Экспертс» All rights reserved.

Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео". Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80

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



Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru



Worms 4: Mayhem

Прогресс – двигатель торговли. А торговля, увы, двигатель регресса. По крайней мере, клинического застоя – точно!

Предлагаю – сразу с места в карьер. Наверное, все разговоры, типа: «Вот раньше черви были прикольными, а теперь в них целиться неудобно!» вам порядком надоело. Оно и верно, сейчас только ленивый не пинает трехмерных кольчатых, едва припомнив об их существовании. Посему давайте сразу расставим все точки над «i» – да, нам не понравилась Worms 4: Mayhem. И сейчас объясню, почему.

ЭКСКУРСИЯ В ПРОШЛОЕ

Если родная память не изменяет, два года назад «СИ», рецензируя пионерскую Worms 3D, удивленно поднимала брови и с некоей робостью констатировала, что, мол, все это... э-э-э... очень необычно, но далеко не идеально. «Ну да ладно!» – решили мы тогда да и списали все на «первый блин». Год назад коллега Зонт тактично умолчал о фактическом отсутствии прогресса (почти ни один недостаток так и не был устранен!) разработчиков, в работе над Worms Forts: Under Siege! сосредоточившись на весьма сомнительной смене генеральной концепции проекта (продажи и рейтинги

игры позже подтвердили неприятные сомнения). Первые подозрения появились уже тогда... Сейчас же мы заявляем – Worms 4 не оправдала возложенных надежд. Судите сами: все пресс-релизы пестрели одним лишь фактом – отказом от признанной самими же разработчиками неудачной ударной стройки и обороны свежеспеченных замков и крепостей. Ни слова об исправленной камере, удобном управлении или кардинально новом дизайне карт. Шиш! Лишь вдохновенная ура-бравлада: «Мы отошли от замков, мы отошли от замков, бу-бу-бу, бу-бу-бу...». Наскоро прикрученную возможность подобрать каждой кольчатой единице личного состава усы и бантики по вкусу всерьез воспринять не получается: коли пирог подгорел – уже не до вишенки.

КОГДА ЧУДО УМИРАЕТ

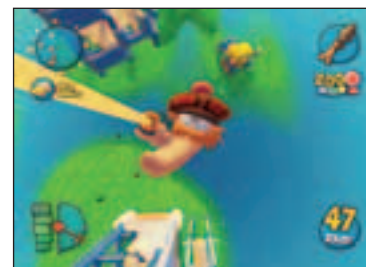
Team 17 известна как команда слова. Дурного не скажем, слово сдержала на целую тысячу процентов. Как будто и не было этих двух лет, как будто и не было справедливых гневных выкриков, преданных старому, «дотридэшнему» сериалу фана-

тов в адрес оконфуженных Team 17 и Sega (тогдашний издатель). Мы опять играем в Worms 3D. Have fun. Не буду голословным: «Червяки получают возможность выяснять отношения на картах, выполненных в одной из тем, среди которых доисторическая, средневековая и даже Дикий Запад». Позвольте, а раньше не было?! «Поля битв стали еще больше, глобальные эффекты разрушения и деформации еще более зрелищны!» Бла-бла-бла... Быстрее, выше, сильнее, не иначе. Дальше – больше. «В однопользовательском режиме, помимо поднадоевших заданий по уничтожению собратьев-кольчатых, появятся новые цели, например, поиск некоторых предметов или вооружений». Я вас умоляю – еще в Worms 3D подобные задания в story mode были не в диковинку! Продолжать можно еще страницы четыре. Ну ладно, пускай без инноваций, нововведений и эволюции по Дарвину. Но недостатки-то исправить стоило?! Возьмем, например, камеру. Не будем говорить о том, что из базуки теперь не особо и постреляешь, а в фаворе дробовики и самонаводящиеся ракеты. Это и так давно все знают. Вы пробовали летать в трех измерениях на реактивном ранце? Попробуйте, удовольствие незабываемое. Едва заставив своего интерактивного друга взлететь, геймер в течение нескольких секунд, отведенных на ход, начинает вести натуральный бой с правым аналоговым рычагом (или бедной мышкой, если вы пок-

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action/tactic
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Codemasters
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» (PS2), «Бука» (PC)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Team 17
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
Pentium 1 ГГц, 256 RAM, 3D-ускоритель

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



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **6.0**

Наше резюме:
Если вам пришлось по душе Worms 3D – берите. В противном случае рекомендуем ностальгировать по Worms World Party.

Вмногогером

К счастью, куда не делся мультиплеер. Не скажем, что он стал интереснее, но зато хоть позволяет перетянуть комические баталии на эту сторону экрана – проигрывать никто не любит, и лучшего способа вспомнить детство и помутузить друзей не придумать. Но! Только для четверых.

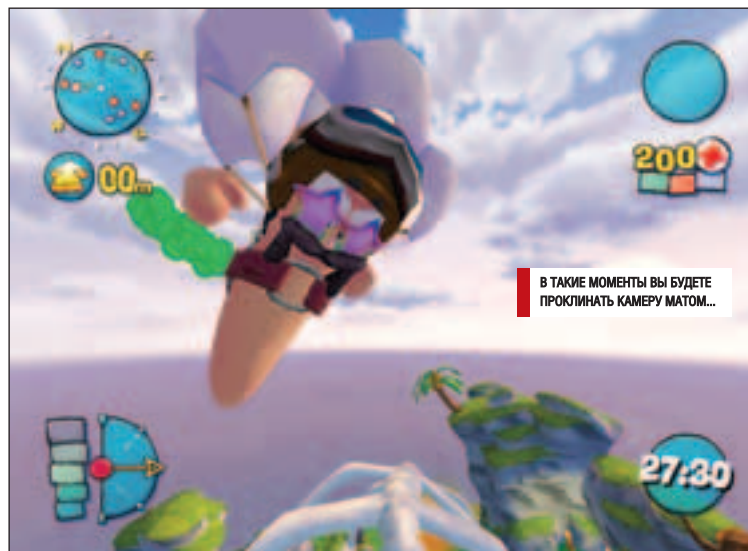
КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Игра не похожа на Forts Under Siege!. Никакого больше строительства!

Минусы:
Игра не похожа на «Червей» 2D-поколения. Зато она очень похожа на Worms 3D. Новые идеи Forts Under Siege! убрали, а альтернативу не предложили.



ДА, ПРИЦЕЛИВАТЬСЯ ПО-ПРЕЖНЕМУ ТЯЖЕЛО.



В ТАКИЕ МОМЕНТЫ ВЫ БУДЕТЕ ПРОКЛИНАТЬ КАМЕРУ МАТОМ...



РЕАКТИВНЫЙ РАНЕЦ ЗДЕСЬ – СКОРЕЕ ДЛЯ ГАЛОЧКИ: ПОВЕДЕНИЕ КАМЕРЫ И ОСОБЕННОСТИ УПРАВЛЕНИЯ ОТБИВАЮТ ВСЯКУЮ ОХОТУ К ПОЛЕТАМ.

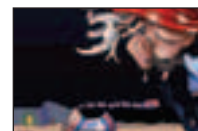
АЛЬТЕРНАТИВА

ПРОЩЕ, ЧЕМ



Worms: Forts Under Siege!

НЕ ТАК ВЕСЕЛО, КАК



Worms World Party



лонник PC) не на жизнь, а на смерть. Стоит чуть крутануть – червь уже летит не туда. А в особо интересных случаях, когда застает в воздухе «дедлайн» (истекшее на ход время), – и попросту падает. Думаете что-то изменилось? Разумеется, нет! А карты?! Эти никчемные карты?! Уж сколько раз твердили Team 17, что карты есть один из самых главных недостатков next-gen «Червей». Что практически на всех аренах существуют серьезные проблемы с балансом. Что теперь много легче бросить противника в воду, чем убивать его «червивыми» методами. Что исчезла глубина и простор в нелегком процессе боя. В общем, давайте взглянем правде в глаза: сериал Worms почти умер. Нет, игры, конечно, выходить еще могут, да и наверняка будут, ибо ка-

Как будто и не было этих двух лет – мы опять играем в Worms 3D. Have fun.

кой-никакой доход приносят, но сквозь призму культового (да, я не боюсь таких громких и пафосных выражений!) сериала его рассматривать уже нельзя. Позволю небольшое лирическое отступление. Получив от редактора обзор на новых «Червей», я искренне обрадовался. За плечами ночные сетевые баталии в двухмерную братию, затем бессонные ночи с братом за старушкой PS2 с Worms 3D и Worms: Forts Under Siege! Да, было какое-то беспокойство, появившееся после абсолютного отсутствия конкретных фактов в многочисленных онлайн-превью, но оно быстро сменялось сладостным, томным чувством

предстоящего чуда и нахлынувшей разом ностальгии...

ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ

Трагедию Worms переживал очень тяжело. Ночью, мучаясь от бессонницы, бесконечно думал об одном из самых любимых сериалов, старался вспомнить что-то похожее, провести какие-то параллели... Единственное, что пришло на ум, – Grand Theft Auto. Серия, также перекочевавшая из двух измерений в три, но, тем не менее, оставшаяся на плаву в современном жестоком мире. Давеча на форуме спорили: GTA: San Andreas – застой или эволюция? Я отвечу – эволюция. Застой – это Worms 4: Mayhem.

Ты, дорогой читатель, можешь заметить, что собственно об игре, ее сути, графике, звуке, геймплее и прочих неотъемлемых составляющих написано очень мало, если не сказать больше – не написано почти ничего. Не расстраивайся, дорогой читатель, на твоей улице перевернулся трамвай со сгущенкой: достаточно лишь открыть «СИ» за номером 23 (152) 2003 года. Там ты найдешь рецензию на Worms 3D. Уж поверь, каждую строчку того материала можно преспокойно перепечатать на эти две страницы, благо игры ничем не отличаются. За сим откланяюсь. До скорых встреч! ■



СОЗДАНИЕ СЕКРЕТНОГО ОРУЖИЯ КОМАНДЫ. КОНСТРУКТОР. НИЧЕГО ОСОБЕННОГО.



И ВСЕ-ТАКИ РЕДАКТОР ВНЕШНОСТИ – ЭТО ЧЕРТОВСКИ ЗДОРОВО!



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



Twisted Metal: Head-On

Вот и до PSP добралась костлявая лапа Twisted Metal... и это очень хорошо, я бы даже сказал, замечательно!

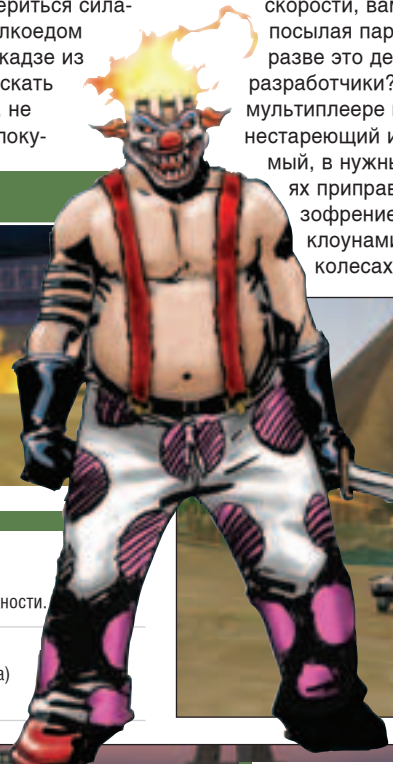
Новая часть радует морем персонажей – от мистера Слэма до мистера Гримма. Все любимцы публики немного преобразились и приоделись, не остались без внимания и транспортные средства – они обросли деталями, многие обрели новую покраску и обновили спецэффекты супероружия. А вот игровой процесс остался фактически без изменений. Мы все так же колесим по уровню на одной из тачек, собираем оружие и бонусы, стараясь, чтобы ничего не досталось соперникам – ни одной припарки будущим трупам! Набор оружия стандартный для серий Twisted Metal – оригинальный для каждого персонажа «супер» и одинаковые для всех ракеты-напалмы-мины. Никуда не пропали и специальные атаки (проводятся, когда вы набираете короткую комбинацию на крестовине); самые полезные – заморозка, стрельба назад и силовой щит – на месте, хотя «клавишный код» снова сменился. Но главная прелесть Head-On, это

двенадцать огромных полностью разрушаемых уровней. Здесь снова есть Париж с его Эйфелевой башней, есть крыши Токио и заснеженная Москва. Очень понравилось Монако, где угадывается «формульная» петля, по которой шмыгают туда-сюда болиды. Игровых режимов негусто – три штуки одиночных плюс мультиплеер. Ничем особенным сингл похвастать не может: как всегда, основной режим Story Mode, где, как всегда, наградой за усердие станет невыносимо сложный босс, небольшой мультик и новые игральные персонажи. А вот мультиплеер преподнес-таки сюрпризы. Мало того что в автопогроме могут сойтись до 6 человек, так еще и кроме прямой связи по wi-fi, поддерживается игра через Интернет. Вот это уже что-то! Представляете – помериться силами с каким-нибудь булкоедом из Франции или камикадзе из Японии! И не нужно искать личных друзей с PSP, не нужно заставлять их поку-

пать Twisted Metal: Head-On и доказывать, что они ничего не понимают в колбасных обрезках. Все теперь легко и просто. И все было бы совсем сахарно, если бы не управление. Ведь раздражает, когда ты не можешь пустить машину в занос и, перемещаясь боком, угостить соперника парой ракет. А еще раздражает, что машины столь резко останавливаются и столь стремительно ускоряются, что попасть в телепорт становится задачей едва ли не невыполнимой. Нужно подъехать к телепорту, а затем, попеременно то отпуская, то выжимая газ, словно двоечник в автошколе, рывками подъезжать к нему и молиться, чтобы уж на этот раз не проскочить мимо. А в это же самое время компьютерные соперники влетают в него на полной скорости, вам в подарок посылая пару ракет. Ну разве это дело, товарищи разработчики? Благо, в мультиплеере нет AI. А есть нестареющий и неудержимый, в нужных пропорциях приправленный шизофренией и адскими клоунами – экшн на колесах!

Прелести цивилизации

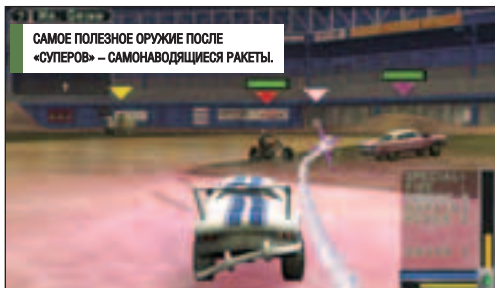
Немного о графике и прочих технических благах. Игра выглядит просто шикарно. Отличные модели машин, огромные разрушаемые уровни, неплохие текстурки и высокая частота кадров делают новый Twisted Metal одной из самых красивых игр для PSP на данный момент.



ГЛАВНЫЙ КРУШИТЕЛЬ ВСЕГО И ВСЕЯ – MR. SLAM К ВАШИМ УСЛУГАМ. ЖАЛЬ ТОЛЬКО, ГЛАВНОГО БОССА ОН НЕ МОЖЕТ ТАК ЖЕ ПОДНЯТЬ И ЗАШВЫРНУТЬ КУДА ПОДАЛЬШЕ...

КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:** Отличная графика, великолепные полностью разрушаемые арены, множество старых знакомых персонажей, широкие сетевые возможности.
- Минусы:** Непривычное поначалу управление, скучноватый сингл и (как всегда) невыносимо сложные боссы; быстро приедается.



САМОЕ ПОЛЕЗНОЕ ОРУЖИЕ ПОСЛЕ «СУПЕРОВ» – САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ.



SWARM-РАКЕТЫ. ХОТЬ ОДНА ТОЧНО ПОПАДЕТ!



ЛОМАТЬ – НЕ СТРОИТЬ. И КРАСИВО, И ВЕСЕЛО!

ПЛАТФОРМА:	PSP
ЖАНР:	action/racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК:	Incognito Inc.
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PSP

ОНЛАЙН:
<http://www.incognitostudio.com>



ВЕЩЬ
НАША ОЦЕНКА:
★★★★★★★ 8.0

Наше резюме:
Одна из самых стоящих покупок для PSP на данный момент, особенно, если вы собираетесь устраивать сетевые баталии.

АЛЬТЕРНАТИВА

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ

Twisted Metal: Black

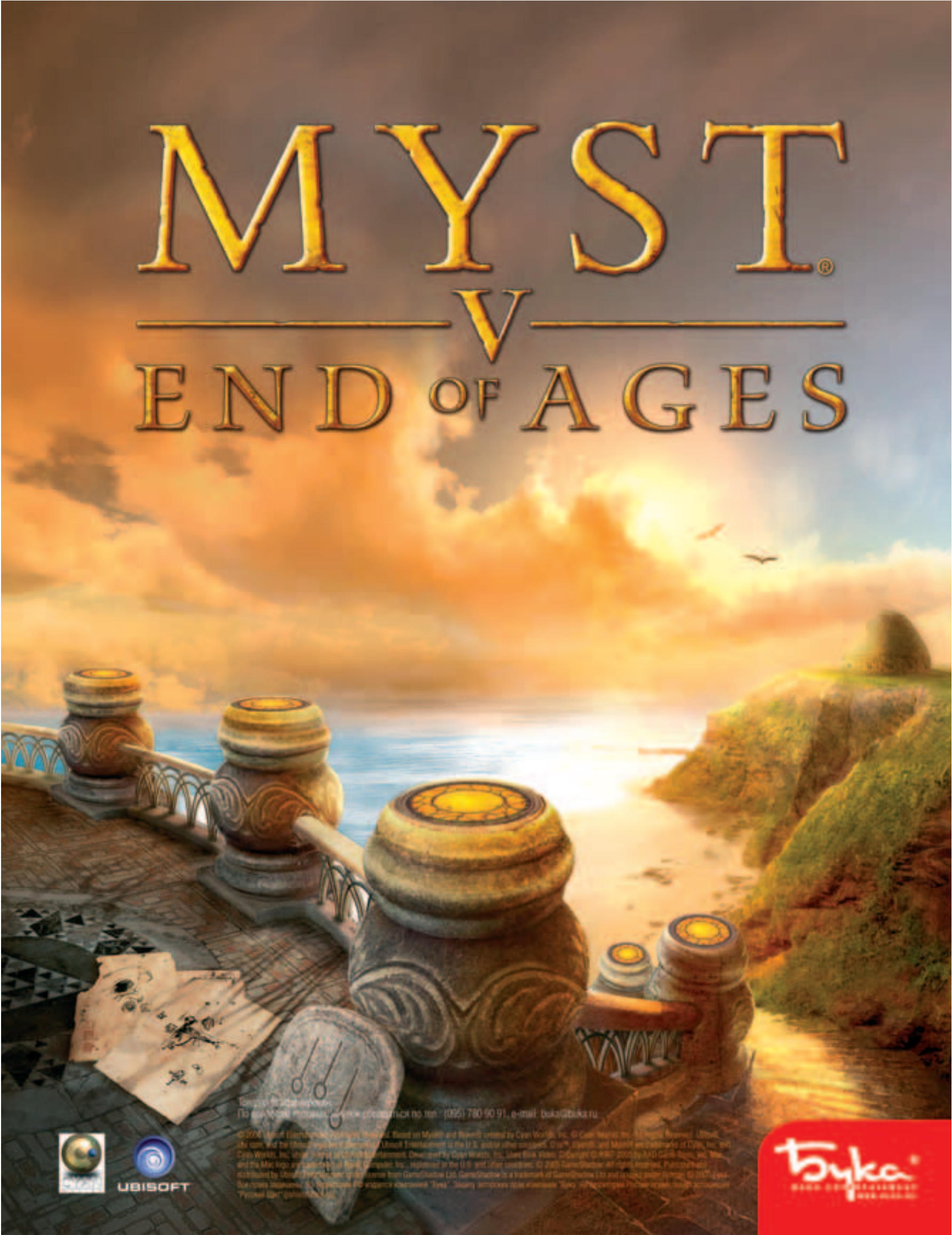
НАПОМИНАЕТ

Twisted Metal 2: World Tour

MYST[®]

V

END OF AGES



Телефон: 8 (495) 780-90-91
По вопросам приобретения обращайтесь по тел.: (095) 780-90-91, e-mail: buka@buka.ru

© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Myst and Riven are trademarks of Cyan Worlds, Inc. in the U.S. and/or other countries. Myst, Riven, and Myst: The End of Ages are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed by Cyan Worlds, Inc. Live Like a Viking. © 1997-2000 by AD GEM. Inc. The Mac logo and GamePlay are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. © 2003 GameShower. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment. GameShower is a trademark of GameShower Ltd and is used under license. © 2007 Cyan. Все права защищены. Все названия и названия компаний "Ubisoft", "Ubisoft Entertainment" являются товарными знаками Ubisoft. "Myst" и "Riven" являются товарными знаками Cyan. "Myst: The End of Ages" является товарным знаком Cyan, Inc. и Cyan Worlds, Inc. в США и/или в других странах. Разработано Cyan Worlds, Inc. "Живи как викинг". © 1997-2000 AD GEM, Inc. Логотип Mac и GamePlay являются товарными знаками Apple Computer, Inc., зарегистрированными в США и в других странах. © 2003 GameShower. Все права защищены. GameShower является торговой маркой GameShower Ltd и используется по лицензии. © 2007 Cyan. Все права защищены.





Автор:
Striggan
 striggan@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	platform
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб» (PS2)
■ РАЗРАБОТЧИК:	High Voltage Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.high-voltage.com>

Charlie & the Chocolate Factory

«Просто свежий кусок посредственности по знатной кинолицензии. Можно пролистывать» (предупреждение).

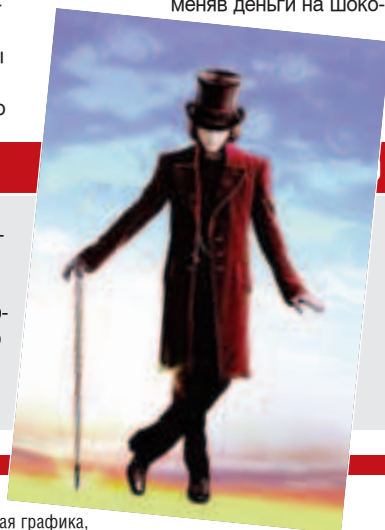
Существует предположение, что скорее найдется человек, который сумеет воскресить Айрис в Final Fantasy VII, чем компания, способная стабильно делать солидные «игры по мотивам». Как ни печально, в наше время это более чем справедливо. Пока The Godfather и King Kong собираются изменить ситуацию, Charlie & the Chocolate Factory с улыбкой идет ко дну. А началось все с того, что Уилли Уонка, владелец причудливой кондитерской фабрики, вложил золотые билеты в пять упаковок с плитками шоколада. После чего, конечно же, объявил о

награде для нашедших – у любого ребенка загорятся глаза при мысли об экскурсии по заводу сладостей, встрече с самим Уилли и возможности выиграть приз. Уж как ни беден главный герой, паренек Чарли Бакет, а нашел способ влиться в ряды искателей заветных купонов – долго гонялся за десятидолларовой купюрой и все-таки поймал ее. Госпожа Удача не иначе как водила его за ручку: обменяв деньги на шоко-

ладку, Чарли находит один из билетов! И все, наверное, должно быть хорошо, да только радость была недолгой – экскурсия вдруг стремительно перерастает в приключение! Безусловно, самый приятный отрезок игры – в начале, когда Чарли догоняет улетающий дензнак, катаясь с горки на крышке мусорного бака. В обители же Уилли Уонки предлагаются исключительно скучные, а то и вовсе раздражающие занятия – разбрасывание конфет, командование карликами Умпа-Лумпа и прыжки по платформам, очень осложненные традиционно плохими камерой и управлением. Ничего себе список радостей, правда? Одно несомненное достоинство у Charlie & the Chocolate Factory есть – она симпатична, пусть и немного приторна. Место, в которое хотели бы попасть все дети, не пестрит мешаниной оттенков, не сияет яркими красками, но привлекает строгим, четким стилем. Под стать и модели персонажей – отчасти угловатые, но в целом неплохо детализированные. Ничто не мешало Charlie & the Chocolate Factory оказаться игровым переложением творения Роланда Даля, которое полюбилось бы всем детям. Но шанс в который раз упущен – перед нами снова бюджетная поделка. И пресная – несмотря на всю свою мнимую шоколадность. ■

Starring: Джонни Депп

Фильм, по мотивам которого соткана описываемая игра, снят талантливым режиссером Тимом Бертоном, что скоро выкатит «Мертвую невесту». Вторую экранизацию книги Роланда Даля уже давно оценило большинство киноманов планеты, до наших же палестин лента доплывет лишь к концу августа.



КНУТ И ПРЯНИК



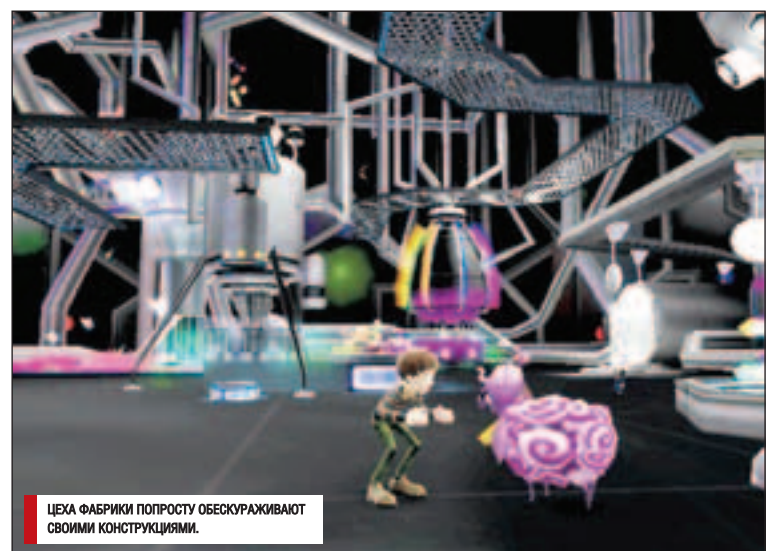
Плюсы:
 Приятный дизайн, вполне приличная графика, неплохие сюжетные вставки, отличное начало, забавная озвучка.



Минусы:
 Неделанное управление, не более «доделанная» камера, отвратительная платформенная составляющая, непродуманные пазлы, несбалансированный геймплей.



ПОПЫТКИ РАЗНООБРАЗИТЬ ГЕЙМПЛЕЙ ЧАЩЕ ВСЕГО ЗАКАНЧИВАЮТСЯ НЕУДАЧЕЙ.



ЦЕХА ФАБРИКИ ПОПРОСТУ ОБЕСКУРАЖИВАЮТ СВОИМИ КОНСТРУКЦИЯМИ.

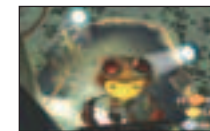
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
 ★★★★★☆☆☆☆☆ **5.0**

Наше резюме:
 Пальцы умаялись писать, клавиши устали нажиматься, бумага – и та еле терпит. Неудачная. Игра. По. Фильму. Со всеми вытекающими.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ТАК КРАСИВА, КАК



Psychonauts

ХУЖЕ, ЧЕМ



Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events



Автор:
Артем Шорохов
 cg@gameland.ru



Dynasty Warriors Advance



Ну кто бы мог подумать! Dynasty Warriors – на крошке GBA!

Времена, когда один за другим для GBA выходили «отдельные» игры с громкими именами и извиняющейся припиской «Advance» на хвосте, давно прошли. Массовый портативный рынок относительно освоен, и издатели давно протерли самую короткую тропу: вот уже несколько лет как бытует постыдное правило – дешевле (а потому и выгоднее) не создавать самостоятельный продукт для GBA с нуля, а поручать третьим лицам разработку этакого Иванушки-дурачка, нелюбимого младшего сына, который на одной маркетинговой волне со старшими братьями отобьет затраченные (мизерные, в общем-то) деньги, не смотря на всю свою деревенскую простоту. Известны, конечно, истории о том, как некоторые такие Вани, оперевшись сдуру в темный лес, возвращались с коронованной жабой за пазухой, но чаще неграмотных лапотников, не наученных искать юг по муравейникам, так больше никто и не видел. И вот в таком фэнтезийном мире нежданно и негаданно о создании самостоятельной Advance-игры в линейке своего главного сериала объявила Коеи, разработчик пусть не первой величины, но и никак не второй свежести. Злые языки, конечно, скажут, что это, мол, генеральная репетиция и проба сил перед покорением PSP-просторов, но, как выясняется, не так оно все просто. Скорее уж, удочка заброшена в пруд аудитории Nintendo DS. Чего ждут владельцы шарповских экранов? – Подогнанной под 16:9 копии оригинала, конечно. А чего ждут сумасшедшие хозяева «Нинтендособак»? – Нового оригинала. И вот его-то черты проступают все отчетливее с каждым часом игры в Dynasty Warriors Advance. Часто Коеи называют «вторым Сарсом», и все основания для этого есть: ни Kessen, ни Romance of Three Kingdom и ни Dynasty Warriors еще ни разу не ломали собственных тра-

диций, не ударялись в эксперименты, предпочитая интенсивному росту экстенсивный. Иными словами, единожды построив красивый и удобный дом, Коеи не сносит его каждый год ради возведения нового, а постепенно достраивает, раз за разом примеряя то новую краску, то элегантно трубу в тон модным подоконникам... И тут – хлоп! Dynasty Warriors вдруг отрастила целый павлиний хвост нововведений – от тактической фазы сражений до совсем ни на что не похожей системы набора опыта. Взгляните на картинки – отныне все перемещения по карте выполняются пошагово, а для сражений с отрядами противника, дуэлей с его боевыми офицерами и поиска обозов с провиантом отведены фокус-локации, где мы в реальном времени отстукиваем двумя клавишами привычные комбы, проводим Musou-приемы, блокируемся и (а вот и нечто новенькое!) оперативно подключаем те или иные зарабатываемые на поле боя способности. Но не пугайтесь – все лекала прежние: вы на этой шахматной доске всесокрушающий ферзь, чьи главные задачи – защищать короля-военачальника (его смерть часто при-

равнена к поражению всей армии) и громить фигуры противника. Все прочие офицеры и генералы вашего войска – не более чем суетливые пешки, вяжущие наступление чужой армии или капля за каплей пробивающие ее оборону. Без вашего участия война была бы вялой и медленной, вы – та соломинка, что ломает спину верблюду, от вас зависит история Китая. Примерно так, но с поправкой на эту внезапную тактичность в лице разработки маршрута перемещения по карте, с учетом выбранной командованием стратегии и динамики ситуации по ходу сражения. Звучит страшновато, но на деле означает лишь, что теперь вам придется следить за всей картиной боя в целом, слегка оттягивая внимание от собственных вылазок за экспой. Графический минимализм (абсолютно оправданный) вряд ли смутит тех поклонников серии, которые поигрывают в портативные хиты, а зрелый геймплей, хороший звук и удобная система сейвов не позволят отмахнуться от Dynasty Warriors Advance – как-никак, не урезанный порт, а вполне самостоятельный проект. И не без изюминки. ■

ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	action/strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Koei
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance
ОНЛАЙН:	
http://www.nintendo-europe.com	

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆ **7.0**

Наше резюме:
 Не зря Коеи набивала руку на проектах для мобильных телефонов. Удобные портативные игры – товар штучный, тем более – «перу-ченные» из другой жанровой среды.

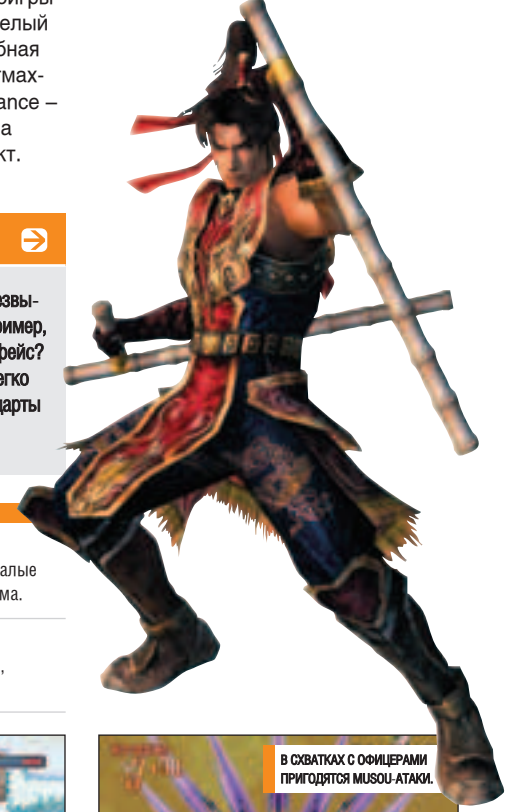
АЛЬТЕРНАТИВА

НАПОМИНАЕТ

Dynasty Tactics (PS2)

В РОДСТВЕ С

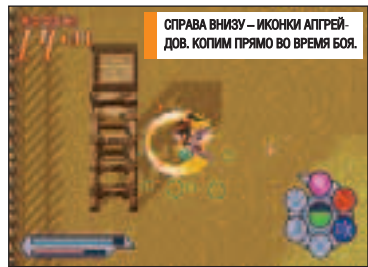
Dynasty Warriors 5 (PS2)



Па-а-а-ап! Ну пусть слоники побегают!

При всем уважении к инициативе Коеи нельзя не отметить, что тактическая фаза чрезвычайно упрощена, да и не все «витамины» оригинала нам здесь позволены. Где, например, кавалерия? Где вышки с лучниками? Где осада крепостей? Где более тонкий интерфейс? Вероятно – на Nintendo DS. Не зря же разработчик приберег столько очевидных и легко реализуемых путей совершенствования. Да и переводить аудиторию на новые стандарты нужно постепенно, виртуоз экстенсивных мер понимает это как никто другой.

- КНУТ И ПРЯНИК**
- Плюсы:** Сам факт того, что подобная концепция столь заботливо перекодирована в «малые формы», – главное достоинство игры. Она удобна, она интересна, она узнаваема.
 - Минусы:** Где слоны? Где кони? Где мой лук и стрелы? При абсолютно удачном подходе, игре есть куда расти – если не вверх, так хоть по сторонам.





Автор:
Restless
restless@gameland.ru



Soldner: Морская пехота (Soldner: Marine Corps)



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	tactical shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	JoWood Productions
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI / «Руссобит-M»
РАЗРАБОТЧИК:	Wings Simulations
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт)

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

Армия – школа жизни. Военные считают, что отучиться в ней должен каждый. Геймеры могут сделать это заочно.

Повезло древним викингам: снарядил корабль, двинул молотом по репе – и в Валгаллу. Красотища! Увы, современная армейская жизнь полна лишений. Под стать им Soldner: Secret Wars и add-on Marine Corps. Обе игры избавлены от «излишеств», вроде удобного интерфейса, физического движка, знакомого с законами физики, вразумительного AI и многих других характерных для толкового FPS атрибутов.

Сюжет повествует, что к 2010 году с международными конфликтами будет покончено. Любое недоразумение разрешит парочка взводов. Вместе с мобильными расчетами девелоперы перенесли в Soldner: Marine Corps все основные особенности оригинала. Графика, увы, не похорошела: дома – словно картонные коробки, а деревья – переросшие зубочистки. Физические законы, как и в первой игре, не соблюдаются: здоровенный танк не в состоянии свалить тонкое дерево, а квадрацикл скользит на поворотах, словно корова на льду.

По большому счету, в продолжении вообще нет ничего нового. Разве что добавился морской транспорт: теперь можно плавать и на юрких скутерах, и на тяжелых катерах. Появились до-



НА ПОДОБНЫХ МИНИ-СКЛАДАХ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ ОРУЖИЕ И ТЕХНИКУ.

полнительные наземные и воздушные боевые единицы: хотите – садитесь за рычаги громадного танка Leopard, хотите – управляйтесь с молниеносным вертолетом Tiger. Одной техникой, впрочем, разработчики не ограничились. На службу призваны разведчик-парашютист и водолаз. Произошло и несколько качественных изменений: отныне, например, вы всегда знаете, сколько пассажирских мест в вашей технике занято, а сколько – свободно.

Но все это капля в море. Чтобы подправить корявую Soldner: Secret Wars, требовалось приложить больше усилий. А создатели даже на вразумительную добавку не наработали. Со вторым Battlefield'ом расширенный Soldner не сравнится. Вот и весь сказ. ■

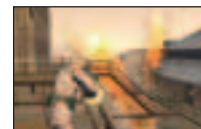


НАША ОЦЕНКА: **5.5**

Наше резюме:
Начали за здоровье, кончили за упокой. Add-on смастерили по принципу «чем больше – тем лучше», а вышло почему-то хуже.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Delta Force: Xtreme

МЕНЕЕ КРАСИВА, ЧЕМ



Battlefield 2

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Большой выбор воздушной, наземной и морской техники; возможность немного поплавать с аквалангом; огромнейшие карты.

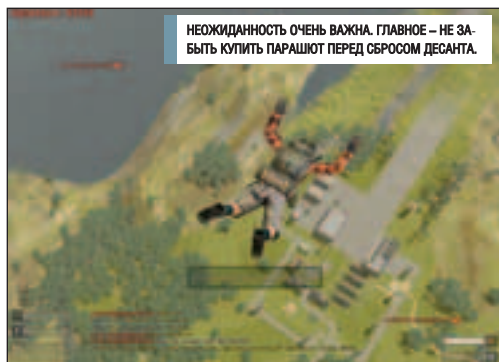


Минусы:

Скромная графика; скверный физический движок; паршивенький звук; недоразвитый AI – однопользовательский режим можно отправлять на свалку.

Приключения всемирного паука

В Marine Corps сетевые режимы не изменились. К сожалению, нехватка противников чувствуется еще острее: никто, хоть убей, не хочет играть в Soldner. Из полусотни доступных в Интернете серверов, пользователей можно найти на двух-трех из них. Это, собственно, диагноз!



НЕОЖИДАННОСТЬ ОЧЕНЬ ВАЖНА. ГЛАВНОЕ – НЕ ЗАБЫТЬ КУПИТЬ ПАРАШЮТ ПЕРЕД СБРОСОМ ДЕСАНТА.



РАЗРУШЕННЫЕ ЗДАНИЯ ОЧЕНЬ НАПОМИНАЮТ СГОРЕВШИЕ СПИЧЕЧНЫЕ КОРОБКИ.



ЭКВИПОВКА БОЙЦА – НА ВАШЕЙ СОВЕСТИ. МОЖНО, НАПРИМЕР, ОТПРАВИТЬ АКВАЛАНГИСТА НА ЗИМНЮЮ ОПЕРАЦИЮ.



Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru



Пластилиновая Кама-Сутра, или XXX-лепота

Перед нами очередной плод сексуальной революции – интерактивное развлечение «про это».

По большому счету, «Пластилиновая Кама-Сутра» – не обычная игра, а скорее секс-энциклопедия, главы которой мы будем открывать, побеждая в разнообразных мини-играх. Всего их четыре: тир «Хорошо подстреленный соперник», развивающая глазомер и реакцию забава «Угадай позу», эротический арканоид – «Сезам раздаться» и возвратно-поступательная аркада «Размножение в квадрате». Чем больше очков наберете, тем больше «окошек» с позами откроется на страничке «Пластилиновой Кама-Сутры».

В первой мини-игре вы будете отстреливать спящих по крышам любовников, во второй – скрещивать теток и мужиков, комбинируя их в зависимости от позы. «Раз-



множение в квадрате» даст вам шанс выступить в роли отважного защитника яйцеклетки, которой то и дело досаждают сперматозоиды. Ну а что такое арканоид, думаю, никому объяснять не надо. Но какая же практика без теории? В игре есть специальная секс-энциклопедия, в которой подробно рассказывается о тонкостях взаи-



моотношений мужчины и женщины (как физических, так и нравственных). Если вы думаете, что это скучная книжка из серии «Домашний психолог», то ошибаетесь. Тексты для «Пластилиновой Кама-Сутры» писал не кто иной, как Алекс Экслер – автор многих развлекательных интернет-проектов. В этой самой энциклопедии, понятное дело, популярно рассказывает о женских типажах и, например, о том, как заняться сексом в лифте. Впрочем, не это главное. Внимательно ознакомившись с интерактивной книжкой, вы сможете принять участие в эротической викторине, победа в которой откроет доступ к самым откровенным пластилиновым позам. Есть в игре и специальный ежесеместричник секс-энтузиаста, в который заносятся все доступные способы сексуальных утех. В нем создается эротическое расписание и отображаются оценки, которые вы поставили каждой позе.

В общем, занятная игрушка получилась. Неполная («Поручик Ржевский к разработке допущен не был», – заявляют создатели) и забавная. Но понравится, понятное дело, не всем. ■

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	life sim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Медиахауз»
■ РАЗРАБОТЧИК:	MixMedia Labs
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 650 Мбайт HDD

■ ОНЛАЙН:
<http://www.ksutra.ru>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



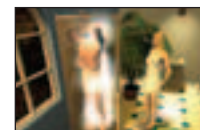
6.0

Наше резюме:

Сексуально озабоченная игра в невинном пластилиновом исполнении.

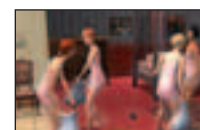
АЛЬТЕРНАТИВА

ОТКРОВЕННЕЕ, ЧЕМ



The Singles

НЕПОХОЖЕ НА



The Sims 2

XXX-презентация

Сотрудники компании «Медиахауз» не постеснялись загодя презентовать свою игру в ресторане «Трактир Берлога». Устроили конкурсы, провели викторины, а специально приглашенные девушки Diamond Girls развлекли гостей эротическими танцами. Презентация получилась под стать игре – такая же развеселая и бесшабашная.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Шутки без бороды, веселые мини-игры, потешные анимированные персонажи, свежая трактовка «Кама-Сутры».



Минусы:

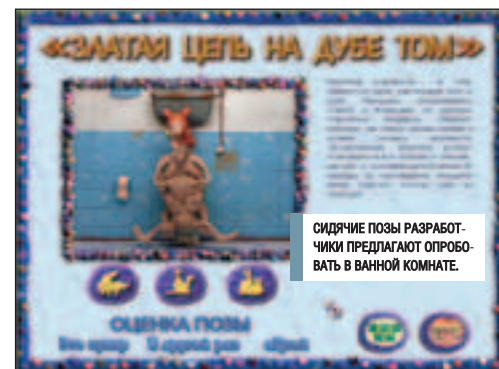
Игра интересна ровно до того момента, пока вы не откроете (и, возможно, не опробуете) все позы. Да и не всем придется по вкусу «пластилиновая» графика.



«СТРАНА ИГР» – ЗА БЕЗОПАСНЫЙ СЕКС! ТАК ЧТО ВСЕ ДРУЖНО СПАСАЕМ ЯЙЦЕКЛЕТКУ!



ИНТЕРЕСНО, ОТКУДА ПАДАЮТ ВСЕ ЭТИ ЛЮБОВНИКИ? МОЖЕТ, ОНИ ПЫТАЛИСЬ ИЗОБРАЗИТЬ НА ЛЮСТРЕ ПОЗУ «НЕБО НАД КИТАЕМ»?



СИДЯЧИЕ ПОЗЫ РАЗРАБОТЧИКИ ПРЕДЛАГАЮТ ОПРОБОВАТЬ В ВАННОЙ КОМНАТЕ.

ДАЛЕКО НЕ СЕКС-СИМВОЛЫ, НО ЗАТО КАКИЕ СИМПАТЯГИ!





Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



Дорога смерти (Drive'n'Kill)

Тонкая грань между «безумным» и «дебильным». Пикаперы-убийцы из параллельного мира наконец обузданы.

ИЗ РАПОРТА НАЧАЛЬНИКУ ВТОРОГО ОТДЕЛЕНИЯ МИЛИЦИИ ГОРОДА N

Докладываю, что сегодня, 7 августа 2005 года, на территории городского мемориального комплекса «Лысая гора» силами специального подразделения ОМОН были задержаны особо опасные преступники. Завладев автомобилем «пикап» марки «Шевроле-Нива» и 14,5-мм танковым пулеметом КПВТ, они колесили по территории комплекса и с особым цинизмом расстреливали посетителей и представителей органов правопорядка. Личность преступников выясняется. При допросе один из них отказался назвать свое имя, представившись «пришельцем из параллельного измерения». Второй же назвался Анубисом и настойчиво повторял: «Мне бы маслаца, да в жестянку», а также употреблял слова из нецензурного лексикона. Осмотр нарколога показал, что оба находились в состоянии тяжелого алкогольного опьянения.



При дальнейшем допросе задержанные показали, что недавний случай массового убийства лиц без определенного места жительства на городской свалке тоже является делом их рук. «Пришелец» упоминал гигантских крыс и горилл, за которых, видимо, принял бродячих собак и бомжей. Он признался, что, убивая бродяг, забирал у них деньги, которые были необходимы ему для покупки нового двигателя. Однако результаты его не удовлетворили, и он вместе с сообщником решил попытаться счастья на мемориале. При осмотре автомобиля в багажнике были обнаружены: лазерная указ-



ка китайского производства, помповое ружье РМБ-93 и самодельные взрывные устройства. Из магнитолы была извлечена кассета с записями похоронных маршей. Судя по показаниям свидетелей, данная музыка доносилась из автомобиля в момент совершения преступления. Это позволяет предположить, что машина является собственностью бюро ритуальных услуг, а один из задержанных – его работником. В настоящий момент данная версия прорабатывается следственным отделом.

ИЗ ДОКЛАДНОЙ ЗАПИСКИ ПСИХИАТРА П. И. РОМАНОВОЙ

В беседе пациент А. рассказал, что является пришельцем из параллельного мира, прибывшим сюда для сбора «артефактов». На вопрос, зачем ему было уничтожать людей, он объяснил, что каждый новый «артефакт» появляется после определенного количества убийств. Восприятие действительности абсолютно неадекватное: сотрудников милиции называет «роботами», меня – «зомби», а своего товарища – «бортовым компьютером». Пациент Б., впрочем, не отказывается от этого прозвища и признает, что сошел с ума, когда его «процессор» был соединен с процессором космического разума «Анубис». Диагноз: рудиментарный паранойальный синдром с хроническим течением. ■

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Psycho Craft Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 800 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
<http://www.psychocraft.ru/road666>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **5.5**

Наше резюме:
Классический геймплей испорчен множеством мелких недостатков. Ездим и стреляем. И ездим. И стреляем. И...

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Crimsonland

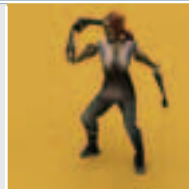
ТОРМОЗНЕЕ, ЧЕМ



Alien Shooter

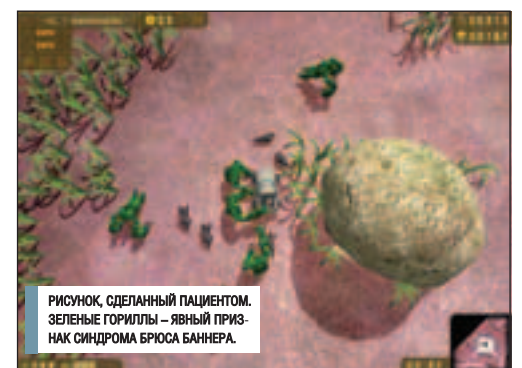
У меня нет рта, но я порю чушь

Если вы чувствуете, что безумие бортового компьютера начинает передаваться вам, загляните на диск к этому номеру «СИ». Мы подготовили терапевтические аудио- и видеозаписи, которые позволят вам вернуть ясность ума. И помните – не садитесь за руль в нетрезвом виде!



КЛУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**
Возможность улучшать машину.
Интересные модели врагов.
- Минусы:**
Однообразный игровой процесс. Выигрыш во многом зависит от везения.
Унылая музыка и отвратительные вопли «бортового компьютера».





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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Rockstar Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Rockstar San Diego
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PSP

Midnight Club 3: DUB Edition

Пока все ждут появления на PSP новой GTA, Rockstar выпустила пробный продукт – порт Midnight Club 3: DUB Edition.



Ход был правильный – опробовать перед запуском главного проекта мощности консоли и подзаработать денег на еще не успевшем сойти с уст игроков слове Midnight Club. Игра представляет собой подробный порт третьей части сериала с домашних консолей. Причем портирование настолько прямолинейно, что здесь вы не найдете ничего нового – ни новых машин, ни трасс, ни хотя бы дорожного знака в непопулярном месте – все целиком и полностью, как в версиях для PS2 и Xbox. На PSP есть все игровые режимы, включая мультиплеер, в котором могут встретиться до шести владельцев хэндхелдов. Есть все три города и полный набор тачек на прокачку. Управление осталось таким же, как в старшей версии, по полной программе задействован аналоговый

рычажок консоли и все шесть кнопок. Надо выразить благодарность разработчикам, играть удобно; заносы, перемещение веса на мотоцикле или автомобильные покатушки на двух колесах – все в версии для PSP делается легко и непринужденно. Графика. Наверное, главный вопрос, который волнует всех, – как разработчики смогли заставить такую малышку, как PSP, показывать огромный город, сохранив свободу передвижения по нему? На какие жертвы пришлось пойти? С одной стороны, с этой задачей они справились на пятерку, с другой – подложили огромную ложку дегтя. Графика в игре отличная. Огромный, блистающий вывесками и светом окон город, он мерцает, сверкает и слепит многочисленными фарами трафика. Иногда поражаешься, как в память консоли можно запихнуть все это?! И



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

Наше резюме:

Почти идеально перенесенная в карманный размер, лучшая аркадная гонка этого года.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА

Вместе с городами, машинами, запчастями и видеороликами в игре остался и весь саундтрек. Да-да, все то множество композиций различных направлений, от рока, до клубного трансa, да еще и в отличном качестве, – все на месте, благо объем UMD играючи позволяет такую роскошь.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Три огромных города, полная свобода передвижения, безумная динамика гонок, море машин и запчастей к ним.



Минусы:

Убийственно долгое время загрузок, частота кадров временами падает ниже заветных тридцати.



ТОЛЬКО ТОГДА, КОГДА ВАМ ОТКРОЮТСЯ ТАКИЕ МАШИНЫ, КАК MCLAREN F1, ВЫ СМОЖЕТЕ ЛИЦЕЗРЕТЬ НАСТОЯЩЕЕ ЭКРАННОЕ БЕЗУМИЕ!



В СТАТИКЕ ОТЛИЧИЯ ОТ СТАРШЕЙ ВЕРСИИ ПРАКТИЧЕСКИ НЕЗАМЕТНЫ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Need for Speed: Underground Rivals (PSP)

НЕ ТАК КРАСИВО, КАК



Ridge Racer (PSP)





Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nobilis
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Play Ten Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК:	Indie Games Productions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.great-invasions.com>

Great Invasions

(«Герои империй: Великие завоевания»)

Великий бильярд народов – игра на вылет. Века были так себе, средние.

Когда создатели игры Great Invasions прикидывали, какими четырьмя народами будут управлять игроки, выяснилась одна интересная штука: в выбранный период (350–1066 гг. от Р.Х.) никакая держава, кроме Византийской империи, не задерживалась на мировой сцене надолго. Поэтому каждому из противников была выдана целая «пачка» народов, разная для каждой эпохи.

Вообще, игровой процесс оставляет ощущение легкой шизофрении. Мало того что мы управляем сразу несколькими племенами, мы еще и можем воздействовать на своих соседей, будто играя и за них, – например, поднимать бунты и подстрекать дезертиров. Для этого предназначены так называемые «стратагемы» – своего рода «карточки событий», которые можно доставать из рукава в разных ситуациях, чтобы облегчить жизнь себе и усложнить врагу. В игре существует четыре режима – военный, экономический, дипломатический и религиозный, – и в каждом, естественно, свой набор стратагем. Отвергнутые Firaxis «подлянки» – отравления, поджоги и убийства – здесь в ходу. Не зря же европейцы называют Средние века «темными». Хотя есть и мирные «фишки» – например, канонизация святых и агиография (си-



В НИЖНЕЙ ЧАСТИ ЭКРАНА КЛИКНУТ БИТВА. МАЛЕНЬКИЕ ЗАКЛАДКИ – ДОСТУПНЫЕ СТРАТАГЕМЫ.

речь ЖЗЛ, поднимающая авторитет этих самых Л., если за дело возьмется хороший писатель). Основательный подход виден во всем: от подбора стратагем до исторически точных названий племен и провинций. Иногда, впрочем, непонятно, почему невозможно совершить то или иное действие: из-за соблюдения исторической корректности, из-за (кхе-кхе) тупости игрока, или из-за банальной ошибки в игре. Программный код оставляет

желать лучшего: игра тормозит, вылетает при загрузке сэйвов и радует сообщениями вроде «Ваша пламенная речь поднимает боевой дух войска на 0 единиц». Но патчи спешно куются, и, скорее всего, русская версия будет более стабильна, чем английская v.1.0, по которой и был написан этот обзор. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★☆☆

6.5

Наше резюме:

Больше, чем просто интерактивное пособие по истории средневековья.

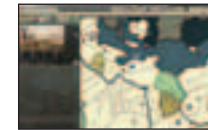
АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Supreme Ruler 2010

ХУЖЕ, ЧЕМ



«День Победы II»

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Свежий подход к теме. Приятное и информативное оформление. Историчность.

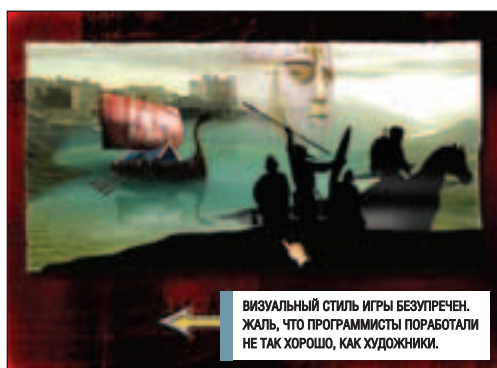


Минусы:

Обилие ошибок. Запутанная игровая механика.

Аладдин и Юникс против цезаря

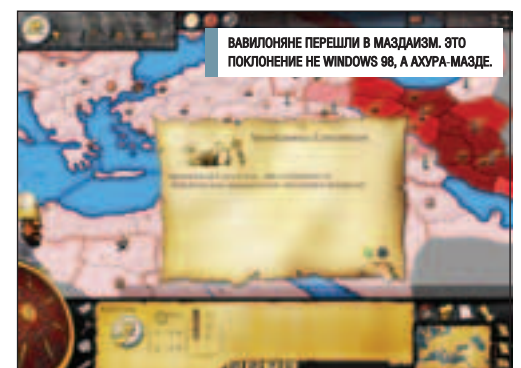
Средневековые имена и топонимы могут звучать очень необычно или, наоборот, очень знакомо. Так, одного из мусульманских полководцев зовут Аладдином, предводителя пиктов – Юниксом, а северо-восточная провинция называется Доброгея. Чье, простите, добро?



ВИЗУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ ИГРЫ БЕЗУПРЕЧЕН. ЖАЛЬ, ЧТО ПРОГРАММИСТЫ ПОРАБОТАЛИ НЕ ТАК ХОРОШО, КАК ХУДОЖНИКИ.



«КАТОЛИЧЕСКАЯ ЦЕРКОВЬ ОТВЕРГЛА ПРЕДЛОЖЕНИЕ КАТОЛИЧЕСКОЙ ЦЕРКВИ-1 О ПЕРЕХОДЕ В НОВУЮ ВЕРУ». НУМЕРОВАННЫЕ ЦЕРКВИ – ЭТО КРУТО. ЗАМЯТИН ОТДЫХАЕТ.



ВАВИЛОНЯНЕ ПЕРЕШЛИ В МАЗДАИЗМ. ЭТО ПОКЛОНИЕНИЕ НЕ WINDOWS 98, А АХУРА-МАЗДЕ.

БАРХАТНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ
МУЖСКОЙ СЕЗОН

ПОДРОБНОСТИ В КИНОТЕАТРАХ СТРАНЫ



@mail.ru[®]

НАМ ДОВЕРЯЮТ ДАЖЕ СПЕЦАГЕНТЫ

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ
ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ



КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Карибский кризис разразился из-за:

1. Ядерных ракет на Кубе
2. Испанского флота близ Порт Рояля
3. Тайфуна в Гондурасе

2. «Второе зрение» и «Третий глаз» присущи:

1. Чернобыльским зайцам
2. Телепатам
3. Телепузикам

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 сентября. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 15/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

КНЯЗЬ ТЬМЫ. ПОДЗЕМЕЛЬЯ АНКАРИИ



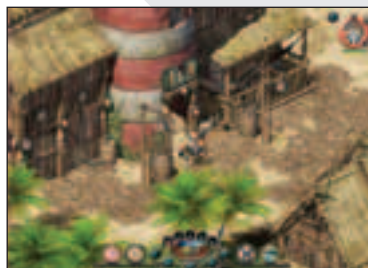
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Sacred Underworld
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action / RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ascaron Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ascaron Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 16

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P3 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)
-----------------------------------	---

■ ОНЛАЙН:	http://eng.sacred-game.com
------------------	---

■ РЕЗЮМЕ:

Про первое полноценное дополнение к «Князю тьмы» можно сказать только одно: «Дождались!»



SECOND SIGHT



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Second Sight
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Codemasters
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Free Radical Design
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

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

■ ОНЛАЙН:	http://games.1c.ru/second_sight
------------------	---

■ РЕЗЮМЕ:

Очередная отличная консольная игра, изрядно подпорченная неумелым портированием.



КАРИБСКИЙ КРИЗИС: ЛЕДНИКОВЫЙ ПОХОД



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Карибский кризис: Ледниковый поход
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	Strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	G5 Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 16

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

■ ОНЛАЙН:	http://games.1c.ru/cmz_iceconquest
------------------	---

■ РЕЗЮМЕ:

Еще одна порция постыдного стратегического беспредела на затертом до дыр движке.



Рассказывать о сюжете продолжения – дело неблагодарное. К чему портить вам удовольствие, тем более что для внесения хоть какой-то ясности, придется извести журнал до последней страницы. Ведь знакомый нам мир разросся в полтора раза, в первую очередь – за счет подземелий. Прошедшие «Князя тьмы» смогут исследовать их прежними героями, всех прочих ждет приятный сюрприз – два новых персонажа. Крылатый суккуб может перевоплощаться в разнообразных демонов, пузатый гном – отстреливать врагов из мушкета, а когда подрастет, и из настоящей пушки, закрепленной у него на спине. Вдобавок дополнение переведено так же хорошо, как и оригинал, поэтому вам покажется, что вы даже не покидали сказочный мир Анкарии. ■

Похоже, амнезия – профессиональное заболевание телепат-ов... или же разработчиков, отчего-то забывших о не так давно вышедшей Psi-Ops. К счастью, банальная завязка выливается в отличный сюжет о борьбе «американской интеллигенции» со злыми сибирскими учеными. Правда, бороться в первую очередь придется нам – с кошмарным управлением и ужасной камерой. Вот вам и еще одно хроническое заблуждение, на сей раз – консольных портов. Что это за телепат, которому стоящих перед ним врагов разглядеть не всегда удастся! Хорошо хоть отменную графику до нас донесли без злокачественных изменений. Благодаря ей, а также добротной российской озвучке, игра все же оставляет исключительно приятные впечатления. Научиться бы еще обращаться с этим непослушным прицелом... ■

Каждая игра рано или поздно обрывает классическим дополнением. И хорошо еще, если одним. Разработчики из G5 Software не стали изобретать велосипед и попросту нарисовали дюжину новых карт, добавили немного новой бронетехники, включая образчики вроде 240-мм самоходного миномета, и подсластили полученную смесь патриотическим сюжетом. И, надо сказать, у них неплохо получилось. Театр военных действий перенесся в Североамериканские Штаты, внезапно скованные вечной мерзлотой. И пусть больше сообщить про этот add-on нечего, ценители оригинала будут в восторге. Да и не только они – игра не требует установки «Карибского кризиса», так что это отличная возможность для неофитов наконец-то проехаться на советском танке по развалинам Вашингтона... ■

АРДЕННЫ 1944



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
1944: Battle of the Bulge	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Digital Jesters
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / Nival Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК:	Monte Cristo Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

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

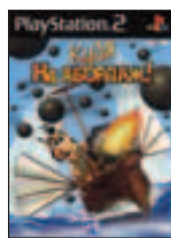
■ ОНЛАЙН:	
http://games.1c.ru/1944	

■ РЕЗЮМЕ:	
------------------	--

Пожалуй, только название и заснеженные пейзажи отличают игру от ее предшественницы – «Дня Д».



КУЗЯ: НА АБОРДАЖ!



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Кузя: на абордаж!	
■ ПЛАТФОРМА:	PS2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«МедиаХауз»
■ РАЗРАБОТЧИК:	ITE Media, ApS
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 2

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	
750 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)	

■ ОНЛАЙН:	
http://www.mediahouse.ru/products/hugo_cannacruise	

■ РЕЗЮМЕ:	
------------------	--

Кузя, как всегда, на коне... простите на корабле. Отличная красочная игра для детей, в том числе и «больших».



Долговязые солдаты, беспомощные, «украшенные» полотноми флагов танки и псевдо-тактический геймплей, порой граничащий с банальным «kill'em all», – со времен наспех состряпанного «Дня Д» практически ничего не изменилось. Разве только симпатичную травку под ногами сменил вездесущий снег, а концентрация войск на квадратный сантиметр карты увеличилась втрое. Да, в игре сохранились достоверная бронетехника, правдивые радиусы стрельбы и главенствующая роль пехоты (как-никак горы!). Но авторы, похоже, не захотели работать над ошибками, перечислять которые нет ни сил, ни места. Чего стоит только отсутствие действенной артиллерии... Увы, от звания «клона» проект не спасает даже ударный труд локализаторов из Nival Interactive. ■

Вряд ли дети от 6 до 10 лет регулярно читают эту рубрику, зато старшее поколение не может не помнить интерактивную телепередачу о похождениях тролля Кузи, в девичестве – Нуго. Так что и взрослым, наверное, будет интересно, хотя бы из любопытства, немного порулить его шхуной. Да и ведет себя наш герой, прямо скажем, не по-детски. Уже за двадцать минут плавания он отправит на дно не один (и не десять!) вражеских кораблей, ловко орудя пушкой калибра гусеничного миномета. Собственно, этим нам и предстоит заниматься на протяжении всей игры, хотя побочные задания, вроде поиска карты, вносят в нее разнообразие. В любом случае, всегда приятно увидеть еще одну отечественную консольную локализацию. Вот уж действительно, все лучшее – детям. ■

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Brothers in Arms: Road to Hill 30	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertainment
■ РАЗРАБОТЧИК:	Gearbox Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 4

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

■ ОНЛАЙН:	
http://www.bia-game.ru	

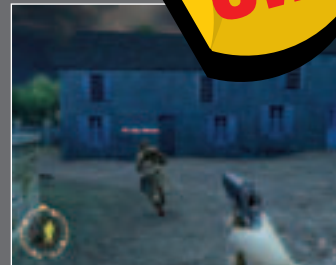
■ РЕЗЮМЕ:	
------------------	--

Игра, практически свободная от штампов и еще более зрелищная, чем ее бесчисленные собратья.



Популяция игр о нормандской операции союзников достигла угрожающих размеров. Уставшие от бесконечного «клонирования» разработчики давно уже забыли о рядовом Райане сотоварищи и дружно обратили взоры на Вьетнам. А мастера дополнений к Half-Life из Gearbox Software воспользовались моментом и, учтя все ошибки предшественников, показали нам Нормандию, какой мы ее еще не видели. Забудьте о всеобъемлющих сюжетах – исключительно первые восемь дней операции, зато переданы они с небывалой достоверностью. Попрощайтесь с тусклой палитрой и бледными текстурами, а-ля Стивен Спилберг. Яркая-зеленая листва, режущий ночь свет прожекторов и фантастической красоты небо ни-

чуть не хуже передают атмосферу настоящей войны. А еще больше ей способствует уникальный командный дух. Американские Рэмбо и супермены на этот раз остались дома, а сыны Фатерлянда вовсе не собираются лезть на рожон, дабы зрелищно погибнуть от вашей руки. Врагов нужно сначала подавить огнем, отдавая правильные приказы своим подопечным, а затем обойти с тыла, для чего всегда можно воспользоваться трехмерной тактической картой. Добавьте к этому коктейлю вкрапления трагического сюжета, великолепный перевод, достойный хорошей киноленты, и получите лучший на сей день шутер о Второй мировой. Лучший, но, видимо, далеко не последний. Ведь восьмью днями нормандская операция не исчерпывается... ■



Всё - В Ону

193 года спустя

Наполеон опять у стен Кремля!



1-18
сентября

Широкомасштабный
онлайн турнир среди
поклонников игры

Выиграй

€ 1812 !



Подробности:
www.war1812.ru

ОАЧЕННИЕ!

2 Мега-турнира

по игре:

КАЗАКИ II

НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

2

25

сентября

Самый необычный
турнир в истории

Место проведения –
музей-панорама
«Бородинская битва»

Выиграй поездку в
ПАРИЖ!

Организаторы:



СТРАНА
ИГР



Партнер:



САФЕМАХ
СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ

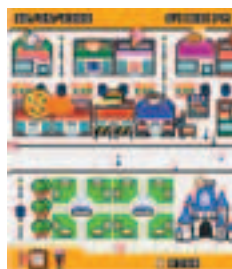
LG предлагает серьезный телефон за смешные деньги.

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



SIMCITY «ПО-МОБИЛЬНОМУ»

Еще один старожил среды компьютерных игр нашел свое воплощение на мобильных телефонах. На днях компания Funmobile представила новый проект – Sim Town. Как и прежде, нам предстоит построить город своей мечты и зарабатывать как можно больше вечнозеленых бумажек. Для этого нужно с умом вкладывать деньги в производство и следить, чтобы с квадратных лиц наших граждан не сходила довольная улыбка. Словом, геймплей сводится к грамотному размещению построек, которых нам обещают великое множество – от школ и больниц до парков и стадионов. Игра не перенасыщена спецэффектами, но для таких проектов главное – детализация. А уж над этим создатели поработали на славу – по улицам даже бегают маленькие человечки, немного оживляя статичную картинку. ■



СУПЕРТЕЛЕФОН ОТ LG

Компания LG решила бороться за потребителя классическим образом – предложить ему максимум возможностей по минимальной цене. В свой новый телефон SB120 они умудрились запихать все мыслимые на сегодняшний день опции. Приемник цифрового телевидения, 2-мегапиксельная камера с автофокусом, спутниковый GPS-приемник, MP3-плеер и QVGA-экран с разрешением 320x240 – все это уместилось в корпусе компактной «раскладушки». У аппарата даже имеется специальная настольная опора, позволяющая смотреть «телевизор», не держа его в руках. Но самое интересное – ориентировочная стоимость этого чудо-гаджета. Компания LG планирует продавать этот телефон по скромной цене в 400 долларов. В таком случае SB120, бесспорно, станет лучшим компромиссом для среднего класса. Жаль только, с мобильным телевидением в России пока что туго. ■

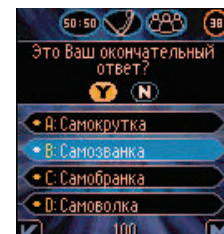
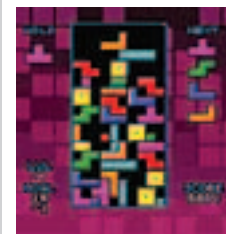


ЛУЧШИЕ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

Ассоциация издателей развлекательного программного обеспечения ELSPA представила очередной отчет о наиболее популярных мобильных играх. Стоит отметить, что за прошедший месяц десятка лидеров практически не изменилась.



- 1) LMA Manager 2005 – издатель JAMDAT
- 2) Tetris – издатель IFone.
- 3) Who Wants To Be A Millionaire – издатель Macrospace.
- 4) Lemmings – издатель IFone.
- 5) 3 IN 1 Arcade pub pack – издатель AMS.
- 6) Pokermillion Texas hold em – издатель Player One.
- 7) Midnight pool – издатель Gameloft.
- 8) Splinter Cell Chaos Theory – издатель Gameloft.
- 9) Pub pool – издатель Infospace.
- 10) Mini golf Castles – издатель Digital Chocolate. ■



ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ

ОТПРАВЬТЕ НА УКАЗАННЫЙ КОРОТКИЙ НОМЕР (НЕЗАВИСИМО ОТ ОПЕРАТОРА) SMS С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕЙ КОДОМ.

Все о мобильных играх

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики. Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

<http://playmobile.ru/games>

<p>НЬЮ-ЙОРК: НОЧИ, ПОЛНЫЕ ОГНЯ! – 2555 97436290096</p>	<p>Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6630 Nokia 6670 Nokia 7200</p>	<p>ЭКСТРЕМАЛ-МОТОКРОСС FIM 2005 – 2333 97781370096</p>	<p>ПОЛНОЧНЫЙ БИЛЛЯРД – 2555 97379330096</p>	<p>Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6630 Nokia 6670 Nokia 7200</p>	<p>ALONSO RACING 2005 – 2333 97788920096</p>	<p>Nokia N-GageQD Samsung D500 Samsung E630 Samsung E700 Samsung E820 Samsung Z130</p>	<p>Nokia 3300 Nokia 3510i Nokia 3650 Nokia 5100 Nokia 6100 Nokia 6200 Nokia 6220 Nokia 6225 Nokia 6230 Nokia 6260 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6630 Nokia 6650 Nokia 6670 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250i Nokia 7650 Nokia N-Gage Nokia N-GageQD SonyEricsson K700i</p>	<p>БЛИЦКРИГ – 2555 97853220096</p>	<p>Samsung E700 Samsung X600 Siemens C60 Siemens C65 Siemens CX65 Siemens M55 Siemens M65 Siemens S65 SonyEricsson K500i SonyEricsson K700i SonyEricsson K750 SonyEricsson T610 SonyEricsson T630 SonyEricsson T630</p>
<p>Alcatel 756 Motorola C380 Motorola C650 Motorola E398 Motorola V180 Motorola V220 Motorola V3 Motorola V300 Motorola V500 Motorola V600 Motorola V620 Motorola V80 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3230 Nokia 3510i Nokia 5140 Nokia 6020 Nokia 6100 Nokia 6220 Nokia 6230 Nokia 6230i Nokia 6260</p>	<p>Nokia 7210 Nokia 7610 Samsung D500 Samsung E330 Samsung E630 Samsung E700 Samsung E800 Samsung E820 Samsung X460 Siemens C60 Siemens C65 Siemens CX65 Siemens M55 Siemens M65 Siemens S55 Siemens S65 SonyEricsson K500 SonyEricsson S700i SonyEricsson T610 SonyEricsson T630 SonyEricsson Z600</p>	<p>Nokia 3650 Nokia 6600 Nokia 7650 Nokia N-Gage Nokia N-GageQD</p> <p>ПУШЕЧНОЕ МЯСО – 2333 97781220096</p> <p>Nokia 3600 Nokia 3620 Nokia 3650 Nokia 3660 Nokia 6260 Nokia 6600 Nokia 6620 Nokia 6630 Nokia 6670 Nokia 7610 Nokia 7650 Nokia N-Gage Nokia N-GageQD</p>	<p>Alcatel 756 Motorola C380 Motorola C650 Motorola E398 Motorola V180 Motorola V220 Motorola V3 Motorola V300 Motorola V500 Motorola V600 Motorola V620 Motorola V80 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3230 Nokia 3510i Nokia 5140 Nokia 6020 Nokia 6100 Nokia 6220 Nokia 6230 Nokia 6100 Nokia 6200 Nokia 6230 Nokia 6260</p>	<p>Nokia 7210 Nokia 7610 Nokia N-Gage Nokia N-GageQD Alcatel 756 Motorola C650 Motorola V3 Motorola V300 Motorola V335 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3230 Nokia 3510i Nokia 5140 Nokia 6100 Nokia 6220 Nokia 6230 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6630 Nokia 6670 Nokia 6680 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250i Nokia 7610 Nokia 7650 Nokia N-Gage</p>	<p>Alcatel 756 Motorola C650 Motorola V3 Motorola V300 Motorola V335 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3230 Nokia 3510i Nokia 5140 Nokia 6100 Nokia 6220 Nokia 6230 Nokia 6600 Nokia 6610 Nokia 6630 Nokia 6670 Nokia 6680 Nokia 7200 Nokia 7210 Nokia 7250i Nokia 7610 Nokia 7650 Nokia N-Gage</p>	<p>Samsung D500 Samsung E630 Samsung E700 Samsung E820 Samsung Z130 Siemens C65 Siemens CX65 Siemens M65 Siemens S55 Siemens S65 SonyEricsson K300 SonyEricsson K700i SonyEricsson V800 SonyEricsson Z1010</p> <p>К ЧЕРТУ НА РОГА – 2333 97435960096</p> <p>Motorola V300 Motorola V600 Nokia 2650 Nokia 3100 Nokia 3120 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3230</p>	<p>Motorola C650 Motorola E398 Motorola V200 Motorola V320 Motorola V500 Motorola V600 Nokia 3100 Nokia 3200 Nokia 3220 Nokia 3230 Nokia 5140 Nokia 6100 Nokia 6220 Nokia 6230 Nokia 6260 Nokia 6600 Nokia 6820 Nokia 7200 Nokia 7250i Nokia 7600 Nokia 7610 Nokia N-Gage Samsung C100 Samsung D500 Samsung E330 Samsung E600</p>		



НЬЮ-ЙОРК – НОЧИ, ПОЛНЫЕ ОГНЯ!

■ РАЗРАБОТЧИК:	gameloft
■ ЖАНР:	strategy
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	5 доллара

■ ОНЛАЙН: <http://www.gameloft.com>

Парень из далекой Алабамы приезжает в Нью-Йорк покорять мир. Или девушка из таежной глуши – искать счастья в Москве... Не суть. Главное, что заботливо собранных родителями денег хватит аккуратно на двадцать бутылочек вот этого пива или пару вон тех модных кроссовок. Так что, коль скоро покорение «города-яблока» начинается с ночных дискотек, хорошо бы заработать на них несколько баксов... Подобрал протагонисту подходящий прикид (включая лицо), придется определиться, чем будем брать противоположный пол. Впрочем, как ни распределяй очки между красотой, чувством юмора, здоровьем и культурой, все равно получится страшненький хамоватый невежда. Что ж, придется самосовершенствоваться. Проснувшись в понедельник в пол-

день (хорошо в Нью-Йорке!), отправляемся в кафетерий заводить знакомства – авось и работа подвернется. Будет работа – будут деньги. Появятся деньги – можно и по магазинам пройтись. А уж потом смело пускаться во все тяжкие «клубной» жизни... Чтобы все получилось красиво, придется заводить много, очень много друзей. Тем более мало кому вы понравитесь сразу. Запали на красивую девушку? Марш качать мышцы в спортзал! Работодатель любит культуру? Бегом изучать газеты! Характеристики изменяются со временем, друзья приходят и уходят. А о заработке и вовсе говорить нечего – на него-то как раз тратится меньше всего времени. Работа в баре, например, представляет собой мини-игру по скоростному подсчету сдачи. А в чем цель? Просто добиться успеха в жизни – подружиться со всем городом, купить модный костюмчик и набить его карманы банкнотами. Попробуйте, вам понравится! Тем более, как и все детища Gameloft, мобильный Нью-Йорк необычайно красив и прост в освоении. ■



ПОЛУНОЧНЫЙ БИЛЬЯРД



■ РАЗРАБОТЧИК:	gameloft
■ ЖАНР:	sports
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	5 доллара

■ ОНЛАЙН: <http://www.gameloft.com>

Говоря начистоту, это – лучший бильярд для мобильных телефонов. И точка. Глядя на экран, поневоле задаешься вопросом – неужели другие разработчики даже не могут нормально нарисовать стол? А в «Полуночном бильярде» красиво все, начиная с вышполненных в манга-стиле персонажей и заканчивая оформленным меню. Ни дать ни взять – ма-

ленький ночной клуб внутри вашего телефона. Второе отличие игры от прочих ей подобных – реалистичные оппоненты. Они не «заколачивают» шары в лузы, иногда символически промахиваясь, а совершают разнообразные и вполне правдоподобные ошибки. Со временем вы даже сможете различать их по стилю игры. Хотя еще лучше сразиться с другом, передавая телефон из рук в руки. Увы, до сетевых технологий «бильярды» пока не дошли... Творить на столе можно почти все что душе угодно, и это подтверждает наличие «фокусов», которые придется исполнять после

каждого поединка. Выбрав направление, вы можете ударить по одной из пяти точек на мяче, закрутив его в любую сторону. К сожалению, российские обыватели будут немного расстроены, столкнувшись с правилами игры, точнее их двумя единственными вариантами – восьмерка (американская и английская) и девятка. Так что добро пожаловать в режим обучения – здесь вас научат такому, чего вы и через год не сделаете на настоящем столе. Сначала можно потренироваться в одиночных матчах, а уж потом отправляться на полуночный мобильный турнир. ■



ALONSO RACING 2005



■ РАЗРАБОТЧИК:	gaelco moviles
■ ЖАНР:	racing
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара

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

Если в компьютерном игровом мире лето – период застоя, то про мобильную индустрию такого точно не скажешь. Как минимум, три проекта в рубрике определенно претендуют на звание лучших в жанре, и этот – один из них. Нет, видели мы гонки и получше, но с «Формулой 1» на телефонах как-то не сложилось. А тут улыбающийся с экрана Фернандо пред-

лагает нам все, о чем мы и не мечтали. Применительно к телефонам под этим, само собой, подразумевается графика и многопользовательский режим. По уровню детализации игра не уступает своему экстремальному собрату по жанру (читайте ниже) и при этом замечательно работает на большинстве моделей аппаратов. К сожалению, мультиплеер сильно сужает этот круг, но владельцы дорогих телефонов все же смогут сойтись на одной трассе вчетвером. Гоночных трюков здесь, кстати, девять, но в комплекте с игрой вас осчастливят только тремя. Все остальные

придется скачивать у разработчиков за свои кровные. Такого господина Алонсо мы простить не можем. А вот за отличную анимацию и простое управление – большое ему человеческое спасибо. Болиды едут по-настоящему быстро, но, своевременно реагируя на дорожные знаки, вы без труда сможете вписываться в повороты. После пары часов тренировок, конечно. А для простоты дела можно самому настроить болид, подкрутив в нем пару «гаек». Так что даже обделенным мультиплеером и большими экранами гонщикам эта игра придется по вкусу. ■



БЛИЦКРИГ



■ РАЗРАБОТЧИК:	Nival
■ ЖАНР:	strategy
■ ОЦЕНКА:	5
■ ЦЕНА:	5 долларов
■ ОНЛАЙН:	http://www.nival.com/ru

Просто удивительно, что при таком засилье дополнений и модификаций «Блицкриг» только сейчас вышел на мобильный рынок. Так или иначе, фехтующие на стволах танки и бои, смахивающие на сражение муравьев, остаются в прошлом. Уже через несколько минут создается ощущение, что это даже не лучшая, а попросту единственная военно-историческая стратегия для телефонов. Игра узнается сразу и безошибочно – графика не поражает эффектами, но смотрится великолепно – вы с легкостью сможете различать боевую технику. То же касается и механики боя, ведь все гениальное просто. Каждый из юнитов обладает уникальной броней, скоростью передвижения и огневой мощью. А главное – радиусом стрель-

бы. Скажете, элементарно? Но почему-то раньше мы такого не видели... Дизайн уровней не отличается излишней оригинальностью, но опять же создает золотой баланс. Перекрытые противотанковыми ежами дороги, простреливаемые со всех сторон мосты и попрыганные в кустах пушки – игра все время держит вас в напряжении и потому никогда не надоедает. Тем более наши подопечные постепенно набирают опыт, так что, поверьте, сохраняться вы будете ежeminутно. Завершают картину разнообразные задания – от захвата и удержания объектов до минирования мостов и банального уничтожения противника. При этом на обучение уйдет несколько минут – управление в походном режиме не может вызывать нареканий, нужно лишь подучить характеристики своих подопечных. Как и любую «правильную» стратегию, игру можно пройти несколько раз подряд – новый уровень сложности означает новую тактику. Что ж, теперь стоит ожидать выхода десятка дополнений и к мобильной версии «Блицкрига». Скорее бы... ■



ПУШЕЧНОЕ МЯСО

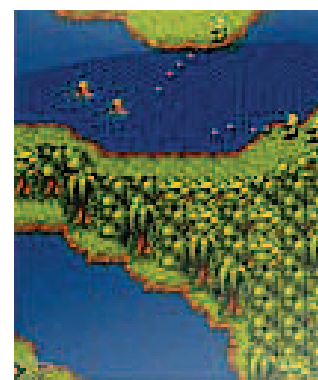


■ РАЗРАБОТЧИК:	Kuju wireless
■ ЖАНР:	shooter
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара
■ ОНЛАЙН:	http://www.kujuwireless.com



Те из ветеранов компьютерного фронта, кто еще помнит отважную четверку карапузов, крошащих врагов в непроходимых джунглях, будут приятно удивлены. «Пушечное мясо» и портом-то не назовешь – вот она, та самая Cannon Fodder. Один в один. Берем под командование сотню воинственных человечков и отправляемся на поиски злого диктатора! Почему целая сотня, ведь управляем-то взводом? Потому что мясо... Солдатики живо бегают по огромным картам, методично отстреливая противников, или же сами ге-

роически гибнут под пулями – уж как повезет. Дабы кровавого фарша было больше, а помол мельче, к нашим услугам скромный арсенал из автоматов, гранат и базук. Мало? Получите танки и артиллерию. А главное, мобильная версия сохранила ту же веселую и затягивающую атмосферу, что и оригинал. То же самое можно сказать и о графике. Жаль лишь, что управлять своими бойцами без «мышки» действительно трудно. Тем более враги ничуть не разучились стрелять за прошедшие одиннадцать лет. ■



К ЧЕРТУ НА РОГА



■ РАЗРАБОТЧИК:	Morpheme Ltd
■ ЖАНР:	shooter
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара
■ ОНЛАЙН:	http://www.morpheme.co.uk



Том Карнаки отправляется прямоком к черту на рога. Но вовсе не гореть в геенне огненной, а эти самые рога обламывать. Марсианский десантник стыдливо курит в уголке, глядя, как господин в голубом смокинге отстреливает упырей из двустволки. Море крови, горы мяса и немного сарказма – это и называется настоящим трэшем! Высокий темп игры слегка разбавляется бесхитростными головоломками с ключами, комичные вурдалаки разваливаются на десятки частей, а палец беспрестанно жмет кнопку атаки. Несовершенная графика с лихвой компенсируется неплохой анимацией и яркой картинкой, а однообразие и скоротечность игры – ураганым геймплеем. Для полного счастья недостает только базуки и BFG. ■

ЭКСТРЕМАЛ-МОТОКРОСС



■ РАЗРАБОТЧИК:	Kuju wireless
■ ЖАНР:	racing
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара
■ ОНЛАЙН:	http://www.kujuwireless.com/



Первым делом в глаза бросаются не захватывающие трюки, а потрясающая детализация игры. До мелочей прорисовано все – от самих мотоциклов до рекламных щитов и меланхолических зрителей. Причем все семь представленных байков действительно уникальны. Пускай игре немного недостает драйва, но накал страстей обеспечен. Привыкнуть к своему железному коню, научиться выверять каждый поворот, завести публику несколькими видами сумасшедших прыжков – вы вряд ли оторветесь от гоночного трека до окончания чемпионата. Хотя, надо признать, трассы могли бы быть и поразнообразнее. Как и до неприличия короткий список поддерживаемых телефонов. ■

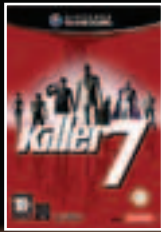
ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?
НЕ ГРУСТИ!

РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине **GamePost**



Juiced

\$55.99



Killer 7

\$83.99



Grand Theft Auto:
San Andreas

\$79.99

* Не нужно выходить
из дома, чтобы
сделать заказ

* Покупку можно
оплатить кредит-
ной картой

* Игру доставят
в день заказа

PlayStation 2 (Slim)
\$175.99



GameCube
\$139.99



Xbox
\$279.99

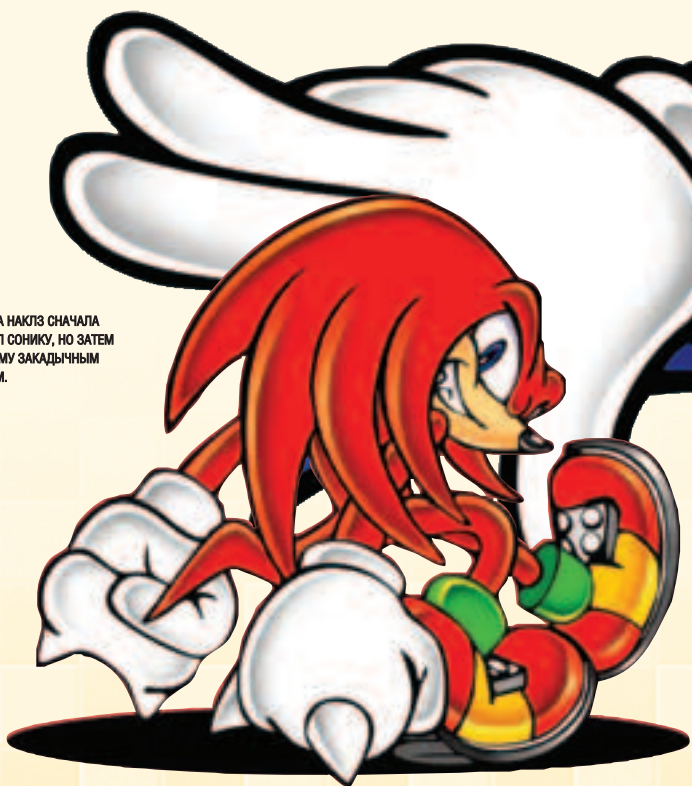
Играй
просто!
GamePost

Тел.: (095) 780-8825
Факс. (095) 780-8824

www.gamepost.ru



ЕЖИДНА НАКЛІЗ СНАЧАЛА
ВРЕДИЛ СОНІКУ, НО ЗАТЕМ
СТАЛ ЕМУ ЗАКАДЫЧНЫМ
ДРУГОМ.



СОНИК

и его друзья



ЭМИ БЫЛА БЫ
ВОЗЛЮБЛЕННОЙ СОНИКА,
ЗАДУМЫВАЙСЯ ЕЖИК О
ВЗАИМООТНОШЕНИЯХ
Полов.

Много воды утекло с тех пор, как Соник впервые появился на экранах телевизоров. Сменялись поколения консолей и геймеров, но синий еж оставался и остается любимцем публики. Даже сейчас, когда Sega не нуждается более в мэските – символе своих приставок, Соник на пару с Марио играет весьма важную роль – с ними отождествляются консольные развлечения вообще. Пусть PlayStation 2 популярнее, чем GameCube, а Dreamcast мертв уже несколько лет, все равно ни Рэтчет с Кланком, ни Джек с Декстером по узнаваемости не могут сравниться с парой вечных соперников. Об итальянском водопроводчике мы вам обя-





СОНИК – САМЫЙ БЫСТРЫЙ
В МИРЕ ЕЖ.
ОН СИНИЙ.
ОН ХРАБРЫЙ.
ОН ЗАНИМАЕТСЯ СПОРТОМ.
НЕ КУРИТ.

ДВУХВОСТЫЙ ЛИС МАЙЛЗ ПО
ПРОЗВИЩУ ТЭЙЛЗ. УМЕЕТ
ЛЕТАТЬ,
НО НЕДАЛЕКО И НЕДОЛГО.
ЗА ШТУРВАЛОМ САМОЛЕТА
ДЕЛАЕТ ЭТО КУДА ЛУЧШЕ.

Автор:

Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



Миллион Соников

Помимо четырех основных игр Sonic the Hedgehog, на самых разных платформах успел выйти десяток-другой двухмерных проектов с участием синего ежа или его друзей. Среди них чаще всего встречаются классические представители сериала – Sonic & Tails и Sonic & Tails 2 на Game Gear, три части Sonic Advance на Game Boy Advance, Sonic Pocket Adventure на Neo Geo Pocket Color, Sonic N на N-Gage. Встречаются чуть более уникальные проекты – Knuckles Chaotix на Sega 32 X предлагал управление двумя персонажами сразу, а Sonic 3D Blast: Flickies' Island перевел геймплей Соника в изометрию.

ГЛАВНОЕ ОРУЖИЕ НАКЛЗСА – КУЛАКИ.
ИМИ ОН УМЕЕТ БОЛЬНО БИТЬ. КРОМЕ
ТОГО, НАКЛЗ СПОСОБЕН ПОЛЗАТЬ ПО
СТЕНАМ.

зательно как-нибудь расскажем, сейчас же речь пойдет о Сонике и только.

ГОРЯЧИЙ СТАРТ

Любой рассказ о еже обычно начинается с 1991 года, когда дебют Sega Mega Drive в США оказался успешным исключительно благодаря игре с хорошо знакомым названием Sonic the Hedgehog. По большому счету, тогда история ежа могла и закончиться, и мы о нем вспоминали бы разве лишь в рамках рубрики «Ретро». Кому сейчас интересны такие платформы, как Ristar или Voogerman? Но случилось так, что Sega построила вокруг Sonic the Hedgehog весьма удачный рекламный миф. Дело в том, что конкурирующая консоль, Super Nintendo, тех-

нически была более совершенной, но ее центральный процессор имел меньшую тактовую частоту. Нетрудно было подтолкнуть основную массу геймеров к мысли о том, что «на Mega Drive графика чуть хуже, но зато она быстрее». Именно потому, что «процессор быстрее». Верность сих рассуждений мы оценивать не будем, но с тем же успехом Sega могла сделать акцент, например, на более высоком разрешении (320x240 против 256x224). Этого, однако, не случилось. И наглядной иллюстрацией «скорости консоли» как раз и стала игра Sonic the Hedgehog, а затем и ее сиквелы. Достаточно было одного взгляда, чтобы сделать вывод: да, в Donkey Kong Country графика совершеннее, но герои бегают в два раза медленнее. Важно понимать,

что первый Sonic the Hedgehog, а если совсем честно, то и второй, по графике были достаточно слабыми – не зря же их с легкостью портировали на 8-битную Game Gear (и, соответственно, Master System). Но пока Nintendo раскачивалась, успел выйти Sonic the Hedgehog 3, который был и быстр, и необыкновенно красив.

Управление в классических играх серии Sonic the Hedgehog просто до гениальности. Используется всего одна кнопка плюс стрелки джойстика. Достаточно нажать «вправо» и держать, чтобы герой разогнался до умопомрачительной скорости, на которой можно даже с легкостью входить в мертвые петли, щедро разбросанные дизайнерами уровней. Основная кнопка отвечает за

прыжок, во время которого ежик автоматически сворачивается в клубок. В таком состоянии ему достаточно прикоснуться к врагу (его защищенной части), чтобы тот погиб. Присев (стрелка «вниз») и несколько раз нажав эту же кнопку, можно накопить силы, чтобы стартовать сразу с большой скоростью, да еще и «в клубке». Вот, собственно, и все. Уровни обычно изобилуют вспомогательными элементами – пружинами, разгонными блоками, пушками, – черт знает чем. Все это чаще помогает герою, чем мешает, максимально быстро добраться до конца уровня, либо исследовать все его закоулки в поисках призов. В более поздних играх у Соника появилась возможность «обмахиваться колючками» (в прыжке нажать еще

Технология Lock-on

Если составить список «20 легенд мира видеоигр», имея в виду не мифы, не людей, а реальные, но неизвестные широкой публике факты, передававшиеся от геймера к геймеру изустно, то возможность соединения картриджа Sonic the Hedgehog 3 и Sonic & Knuckles не попала бы в него по одной простой причине: легальный S&K и сопровождавшая его документация не были доступны лишь российским геймерам, не западным. Мы были вынуждены догадываться о том, как оно могло бы быть, используя редакторы уровней в обеих играх и исследуя все закоулки уровней. Как пробить камни, преграждающие дорогу в первой зоне Sonic the Hedgehog 3? Оказывается, на это способен лишь Наклз, игравший за которого, увы, здесь нельзя. Sonic & Knuckles можно подключать и, казалось бы, к непригодному для этого Sonic the Hedgehog 2 (представьте себе – разрешат лазать по стенам Наклзом!) и даже первой части (открывается, увы, лишь бесконечная мини-игра). В картридж Sonic & Knuckles можно втыкать и другие игры, но об этом вам лучше расскажет <http://www.gamefaqs.com>. Я же сообщу об одной совершенно забавной вещи. Допустим, у вас дома лежат ROM-файлы двух игр. Как их «воткнуть» друг в друга? Очень просто – скопировать один файл в конец другого (не в текстовом редакторе, естественно). Вуля!



Эггмен или Роботник?

Я намеренно не вдаюсь в подробности сюжета игр серии, ибо он ровным счетом никого не интересует. Другое дело – главный злодей, всем известный как доктор Роботник. Именно он мечтает собрать все изумруды хаоса и совершить с их помощью нечто страшное. Что интересно, в японских версиях героя традиционно зовут Эггменом (Dr. Eggman), однако на Западе по неким причинам (видимо, проблемы с копиями) вплоть до Sonic Adventure использовали исключительно имя Роботника (Dr. Robotnik). А в Sonic Adventure 2 даже в Стране восходящего солнца начали применять оба имени героя. Теперь Эггменом зовут Роботника Соник, когда хочет доброго доктора обидеть. Говорят, что прототипом Эггмена-Роботника стал не кто иной, как Теодор Рузвельт, 26-ой президент США. Его круглое лицо и необыкновенно пышные усы в свое время вдохновили немало карикатуристов. Похожий персонаж также встречается в аниме-ленте «Летающий замок Лапута» от Studio Ghibli.



В SONIC HEROES ТРОИЦА ОСНОВНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЫСТУПАЕТ ЕДИНОЙ КОМАНДОЙ.



раз волшебную кнопку), добавились элементы вроде щитов – огненных, водяных, электрических, – но все это не больно-то повлияло на основы геймплея. Жмем вправо – бежим. Не хватает скорости – разгоняемся. Видим ценный приз – тормозим, ищем способ добраться до него.

ЭФФЕКТ ГЛУБИНЫ

В чем секрет успеха игры? Все очень просто. Помните «Шрека», фразу «Ogres have layers»? «Соник» столь же многослоен, сколь и зеленый огр-людоед, – куда ни ткни. Начнем с того, что разная скорость скроллинга переднего и нескольких задних планов создавала эффект объемности. На первом этапе (вернее, в первой «зоне», если пользо-

ваться терминологией игры) Sonic the Hedgehog 3 встречалась сюжетная сцена, когда джунгли на фоне проносились мимо героя, как метеор, – отличный способ поддержания вышеупомянутого рекламного мифа на плаву. Далее следует напомнить, что мир Sonic the Hedgehog отнюдь не является плоским – круговерти мертвых петель и длинных карнизов могут пересекаться с альтернативными путями, но Соник не позволено перемещаться между ними обычным прыжком. Они существуют как будто в иной плоскости, в параллельном мире, и для перехода в него не требовалось нажимать спецкнопку (как в Donald Duck starring Maui Mallard) – необходимо было найти особый путь туда. Еще один секрет Sonic the Hedgehog был в

полной мере оценен лишь во времена 128-битных консолей. Мой коллега, Сергей Пономаренко, пораженный красотой «пляжного» уровня Sonic Adventure, сначала пронесся по нему на полной скорости, накручивая мертвые петли, совершая головокружительные прыжки – непременно не в океан, а на следующую платформу с «разгонялкой» – и убегая в финале от разбушевавшегося морского зверя. А затем решил остановиться и исследовать мир вокруг. Знаете, как дачник, возвращаясь в город на машине, может притормозить на шоссе в совершенно случайном месте и отправиться в лес собирать грибы. Вот только в racing-симуляторах никогда и нигде нельзя остановиться на трассе, выйти и обнаружить, что мир вокруг – не

картонная декорация, хорошо смотрящаяся лишь из кабины спорт-кара, а настоящий ландшафт с кучей милых мелких деталей, делающих его живым. Представляя два альтернативных варианта прохождения – на время (две минуты, минута, кто меньше?!) и на собранные секреты (найдите четыре входа в бонус-уровни в первой зоне Sonic the Hedgehog 3!), дизайнеры игр серии усложнили себе задачу в два, в четыре раза. Никогда не приходила им в голову простая мысль: «зачем париться, все равно никто это не увидит?!» И действительно – пусть неосознанно, но геймер может отличить пустой мир от богатого на детали, многомерный от простого как пробка, и на решение о покупке это влияет не в последнюю очередь.

Самый лучший в мире

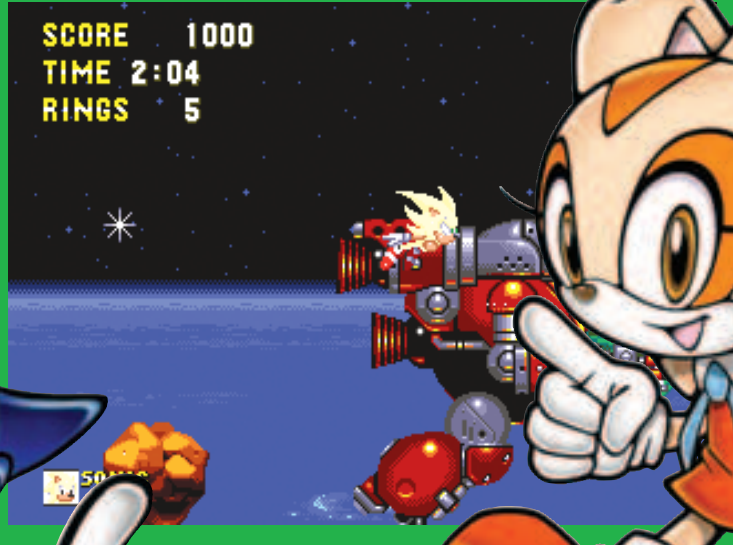
Одна из наиболее важных и уникальных инноваций в Sonic the Hedgehog – идея Суперсоника. Чтобы превратиться в него, герою нужно собрать семь волшебных изумрудов. Суперсоник неуязвим и пылает огнем – ему не нужно сворачиваться в клубок, чтобы уничтожать врагов, не страшат его и колючки. Умереть может лишь от удущья в воде, либо падения в пропасть. Нетрудно догадаться, что одолеть игру в таком случае проще некуда, однако чтобы стать «супер», необходимо потратить десятки часов на изучение игры – или (в зависимости от игры) поиск секретных мест, открывающих дорогу к бонус-уровням, или тренировку в их прохождении. И все же необыкновенное удовольствие от полученных возможностей с лихвой перекрывает любые неудобства. В других платформерах, да и вообще играх, что-то подобное встречается, но лишь в форме призов «на время», либо читов. Первое – стандартный элемент геймплея (временное бессмертие есть в Sonic the Hedgehog), второе – попросту нечестно и неинтересно. Суперсоник – один из столпов необыкновенно высокой характеристики replayability игр серии, особенно старых. В те далекие годы, несмотря на наличие сейва, их вполне можно было начинать хоть каждый день заново, тратя несколько часов на полное прохождение. И всегда оно было хоть чуточку, но уникальным. Ни один современный 20-часовой платформер не может похвастаться этим – скорее, его забросят, не дойдя даже до середины.

Ежовая музыка

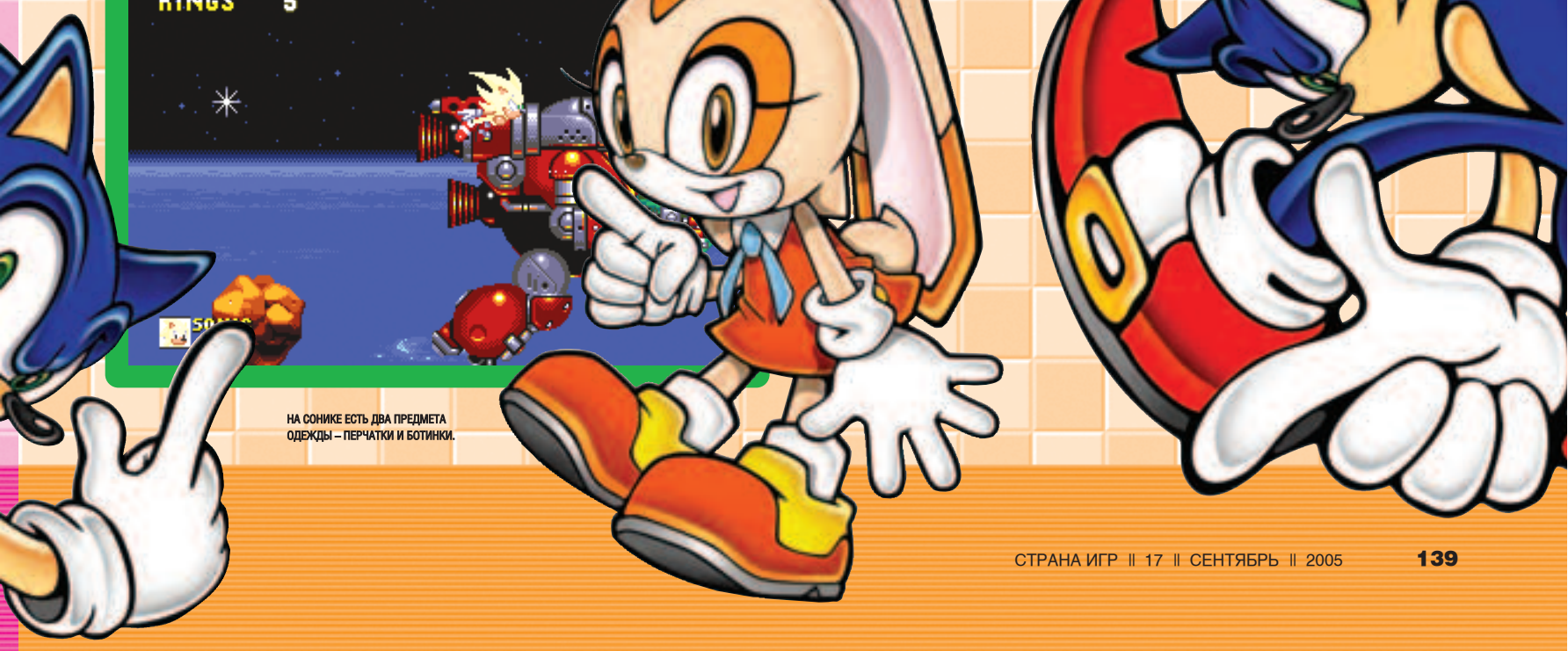
Сериял Sonic the Hedgehog всегда был знаменит своей музыкой. В ноябре 1990 года популярной в Японии группе Dreams Come True было поручено организовать тур в поддержку новой игры от Sega. А один из ее участников, Масато Накамура, сочинил музыку к ней. Вокал впервые появился в Sonic the Hedgehog CD на Sega Mega CD, песню исполнила певица Кэйко Утоку.



КРОЛИК КРИМ – ОДИН ИЗ МНОЖЕСТВА НОВЫХ, НИКОМУ НЕ НУЖНЫХ ГЕРОЕВ СЕРИАЛА.



НА СЕНИКЕ ЕСТЬ ДВА ПРЕДМЕТА ОДЕЖДЫ – ПЕРЧАТКИ И БОТИНКИ.



Идем дальше. Вспомните о кольцах – да-да, тех самых золотых кольцах Соника. В платформерах принято что-то собирать, и можно считать их банальной вариацией на тему монеток Марио, но это не вполне так. Конечно, есть классическая формула: «100 колец – жизнь» – калька с формулы «100 морковок – жизнь» и десятков других. Но кольца в Sonic the Hedgehog – это еще и жизненная энергия; один промах, и теряются сразу все. Сколько поймаешь, столько и вернется. Насколько оригинальнее, сложнее, интереснее эта задумка, чем проведенная временем и дожившая до наших дней идея линейки энергии! Лишь грибы с монетками в Super Mario можно считать достойной заменой. В обоих случаях мы имеем дело не с подражанием реаль-

ности, а построением ее альтернативы. Условность происходящего лишь на первый взгляд придает играм облик детских, но миллионные продажи обеспечили им статус «для всей семьи». Простота идеи, доступность для массового геймера и психоделичность происходящего создали вокруг Соника с Марио настоящий культ... Впрочем, закончим с кольцами. Собрав определенное их количество, можно было получить доступ к бонус-уровням (у ближайшего сейв-пойнта в Sonic the Hedgehog 3, в конце этапа в ранних играх). А там и до Суперсона не далеко. Тоже очень символичный персонаж, кстати.

ЭВОЛЮЦИЯ

Последовательность во всем, проверенные старые рецепты и доказав-

шие свою профпригодность новые, – в таком ключе шло развитие Sonic the Hedgehog. Эксперименты с парным прохождением этапов в Sonic the Hedgehog 3 и Knuckles Chaotix, командным (три героя сразу) в Sega Sonic the Hedgehog (1993, аркады) повлекли за собой создание Sonic Heroes. Идея об освобождении зверюшек, заключенных внутри роботов-монстров, красной нитью проходит через все игры серии; например, в Sonic 3D Blast: Flickies' Island их коллекционирование – ключ к прохождению уровней.

Sonic the Hedgehog – пожалуй, единственный классический сериал, не испытывавший никаких затруднений с переносом в три измерения. Еще в ранних играх серии появились псевдотрехмерные трубы – бонусные уровни, а Sonic 3D Blast: Flickies'

Island, хоть и использовал обычную изометрию, на тех же бонус-уровнях предложил примитивную полигональную графику. Из всего этого и выросло великолепие Sonic Adventure – игры, сохранившей дух старых «Соников», и поднявшей сериал на новый уровень.

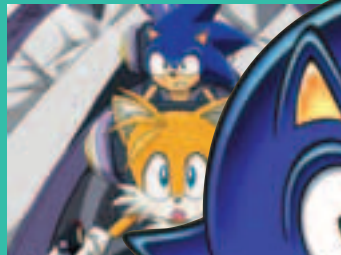
Вот только любой поклонник сериала скажет вам, что лучшие игры серии – вторая, третья и, пожалуй, Sonic & Knuckles. Первая, при всем к ней уважении, недостаточно красива, Sonic 3D Blast: Flickies' Island бедна на секреты, а игры на портативных консолях слишком смахивают на ремиксы Sonic the Hedgehog 2 – они хороши, но оригинал лучше. Почему же трехмерный Sonic Adventure не удостоился той же славы, что и Super Mario 64? Судьба сериала Sonic the Hedgehog определялась те-

Аниме и мультфильмы

В 1993 вышел первый мультсериал, посвященный Соннику и его друзьям. Героями «The Adventures of Sonic the Hedgehog» стали Sonic the Hedgehog и Miles «Tails» Prower, борющиеся против злого гения по имени Dr. Robotnik и его подручных (Scratch, Grounder, и Coconuts). Всего вышло 65 серий, а также специальный рождественский выпуск Sonic Christmas Blast. В том же году на телеканале ABC был запущен другой сериал, Sonic the Hedgehog, просуществовавший два года (пара сезонов по 13 эпизодов каждый).

В 1996 году в Японии были выпущены два OVA аниме Sonic the Hedgehog от Taki Corporation. За процессом создания присматривал лично Юдзи Нака из Sonic Team. Соник, Тэйлз и Наклз пытаются остановить доктора Роботника и его злое создание – Железного Соника. В сентябре 1999 года эти два эпизода склеили в полнометражную ленту, которая была издана в США под названием Sonic the Hedgehog: the Movie.

Вернулись к Соннику в 2003, когда на японском телевидении стали крутить сериал Sonic X (78 эпизодов). Впервые экранные герои стали соответствовать тому, что геймеры видели в играх, – здесь присутствовали Наклз, Эми, Тэйлз, Эггмен, Тень, Руж и Крим. Сюжет пересекается с Sonic Adventure 1 и 2, а также Sonic Heroes и Sonic Battle.



Рождение зверя

В апреле 1990 года в Sega проводился конкурс на создание нового персонажа, который мог бы продемонстрировать мощь Mega Drive и стать ее символом. В финал вышли два животных – броненосец и еж. Выиграл Соник, и команде из 15 человек, относящихся к подразделению Sega AM8, дали задание сделать игру с его участием. Позже ее создатели окрестили себя «Sonic Team».

Официальным днем рождения Соника считается 23 июня 1991 года. Отец Соника – Юдзи Нака – до сих пор работает в Sega и руководит Sonic Team. В офисе студии, понятное дело, установлена статуя синего ежа.



НАЧИНАЯ С SONIC ADVENTURE, СНИК НЕКОЛЬКО ПОВЗРОСЛ И СТАЛ СЛУШАТЬ МОДНУЮ МУЗЫКУ.

ми самыми менеджерами, которые похоронили сначала консоль Sega Saturn, а затем и Sega Dreamcast, только и всего. Отказавшись выпустить игру серии на Saturn, они прервали эволюционную цепочку – из-за этого, возможно, Sonic Adventure не оказался идеален, смутили умы фан-базы. Гениальный Nights: Into Dreams Юдзи Наке следовало делать не вместо 32-битного «Соника», а в пару к нему.

ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

Sonic Adventure был очень хорош – безупречные «традиционные уровни», хорошо выдержанные сюжетные сценки, забавные adventure-элементы. Забавные, но избыточные. Их было слишком много. Таскать предметы из точки «А» в точку «Б» с тем, чтобы заработать новый

прием для Соника, – бред. Болтать с кучей NPC, перемещаться с уровня на уровень и обратно – кто ж так делает платформер? Sonic Adventure 2 избавился от adventure-элементов, но усилил другой недостаток игры: слишком большое внимание было уделено второстепенным персонажам. Согласитесь со мной: геймерам абсолютно наплевать на всех героев, кроме самого ежика. Ну хорошо, Тейлз, а затем и Наклз примелькались достаточно, чтобы ими хотелось время от времени управлять. Посмотреть иногда на Эми в сюжетных сценках – тоже ничего. Чувствуя, что ему навязывают сонм сказочных зверушек, геймер может только плюнуть и отправиться за старым Mega Drive и картриджем Sonic the Hedgehog 2, где кроме Тейлза и доктора Роботника и нет

никого. Что я могу сказать о Sonic Heroes? Если помните, «СИ» в свое время разгромила игру, но она исключительно хорошо продалась и фактически вытащила из ямы (хорошо, поглотила вытащить) собственное издательство. Почему? Можно выбрать команду из трех классических героев и проигнорировать девятерых приبلудных котят – раз. Уровни повторяют целиком и полностью идеи Sonic Adventure – хорошие идеи, я имею в виду, – два. Sonic Heroes вышла на всех современных платформах – три. Другое дело, что в третий раз эксплуатировать то, что было модно и свежо в 1999 году, – вульгарно и пахнет капкомовщиной. В этом ключе Shadow the Hedgehog – действительно «тем-

ная сторона» Sonic the Hedgehog. Можно сказать, что в этой игре собраны все элементы, не являющиеся эволюцией классики. Это еще и прямой конкурент Ratchet & Clank сотоварищи (с графикой, правда, куда хуже, чем в последних частях платформеров от Sony). Чем закончится этот финальный эксперимент ревизионистов от Sonic Team, мы узнаем чуть позже. Как бы это не оказался второй Knuckles Chaotix... К счастью, что бы ни случилось, нам все равно достанется новый классический Sonic – речь идет о Sonic Rush на Nintendo DS. Приставки следующего поколения также не обойдутся без игры серии – технологическая демка одной из них (Xbox 360) была показана на E3 2005. Соник будет жить вечно? Похоже на то. ■

Комиксы

В 1992 году манга Sonic the Hedgehog впервые появилась на страницах японского детского журнала Shogaku Yonensei. Согласно замыслу сценариста Кэндзи Терады и художника Санго Моримото, главным героем здесь стал молодой ежик Ники, который умеет превращаться в супергероя Соника. Вместе со своим другом Тэйлзом он борется с доктором Роботником. Среди друзей Ники есть девушка по имени Эми – прототип розовой ежихи Эми Роуз, а также Чарми Би, послужившая прообразом Чарми из Knuckles Chaotix.

В 1993 году компания Archie Comics начала издавать свою серию комиксов «Sonic the Hedgehog» в США. В ней фигурирует совершенно новый набор друзей Соника, которые называют себя командой «борцов за свободу» (Freedom Fighters). До сих пор каждый месяц выходят новые выпуски. Еще один официальный комикс – «Sonic the Comic» от Fleetway Comics, выходивший в Великобритании и других европейских странах. Интересно, что в ранних выпусках встречались персонажи из других игр от Sega – вроде Golden Axe и Streets of Rage (Bare Knuckle). Самый свежий выпуск Sonic the Comic датируется двухтысячным годом.



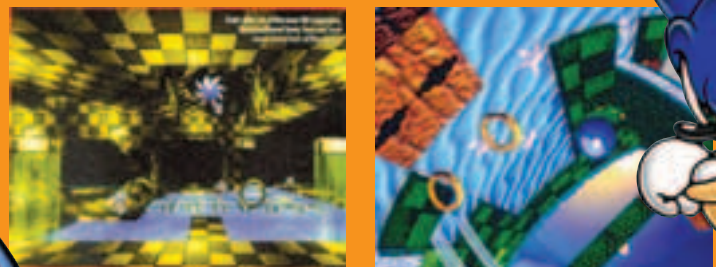
Sonic X-Treme

В мае 1996 года Sega of America анонсировала проект, который был обязан спасти Sega Saturn и помериться силами с Super Mario 64. Он так и не увидел свет, оказавшись заложником подковерной борьбы между Sega of Japan и Sega of America. Как и Knuckles Chaotix, игра разрабатывалась американцами, причем выпустить ее планировалось на готовящейся к выходу картриджной 32-битной системе – прямом конкуренте Nintendo 64. Однако Sega of Japan имела собственную программу по разработке консоли следующего поколения – Saturn, поэтому проект Sega of America был зарублен на корню.

Разработка Sonic X-Treme для Saturn стартовала в самом начале 1996 года, и к Рождеству он должен был быть готов. Предполагалось использовать графический движок Nights: Into Dreams, над которым в то же время в Японии корпел Юдзи Нака. Американское подразделение получило технологию от Sonic Team и принялось за ее изучение. Гром грянул внезапно. Юдзи Нака потребовал отобрать движок, пригрозив уволиться из Sega в противном случае. Естественно, перечить ему никто не стал.

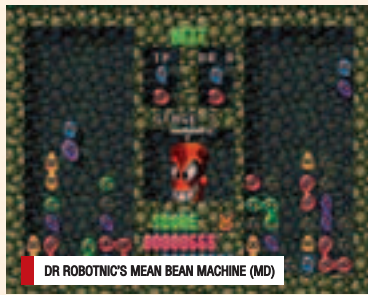
Американцам пришлось создать свой движок для Sonic X-Treme. Внутри команды их сделали даже два – для обычных уровней и для битв с боссами на обширных трехмерных аренах. Игра планомерно выходила на финишную прямую, когда опять вмешалось начальство из Sega of Japan. Графика на обычных уровнях была признана некрасивой, и программистам выдали задание перевести их на второй вариант движка. Сделать это в срок не удалось, и в результате проект был полностью отменен.

Даже после этого работа над Sonic X-Treme велась в версии для PC, но боссы подразделения, занимающегося компьютерными играми, не захотели финансировать проект. Так и погиб очень важный проект, который мог бы стать мостиком между Sonic & Knuckles и Sonic Adventure.

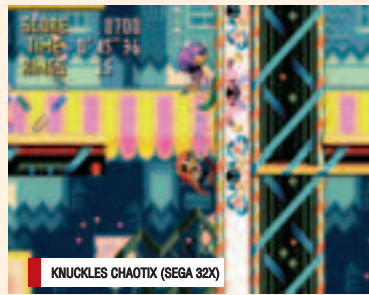


ИНТЕРЕСНО, ЧТО ИГРЫ С УЧАСТИЕМ СОНИКА ВЫХОДИЛИ ДАЖЕ НА NES И SNES, НО ЭТО БЫЛИ ПИРАТСКИЕ ПЕРЕДЕЛКИ СОВЕРШЕННО ДРУГИХ ПРОЕКТОВ. О НИХ ДАЖЕ РАССКАЗЫВАТЬ НЕ ХОЧЕТСЯ.

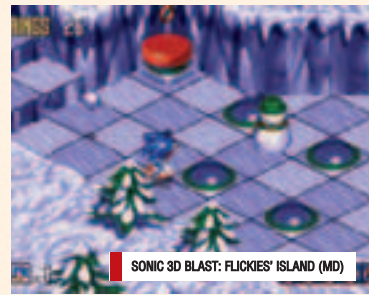




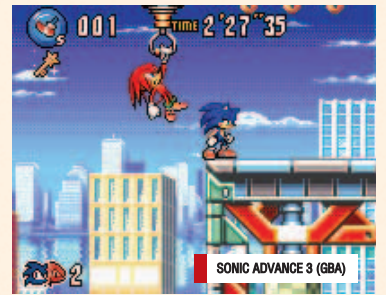
DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE (MD)



KNUCKLES CHAOTIX (SEGA 32X)



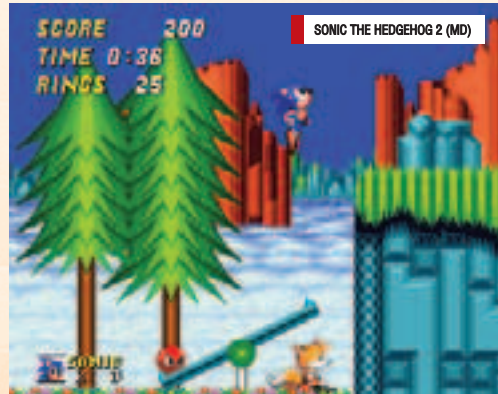
SONIC 3D BLAST: FLICKIES' ISLAND (MD)



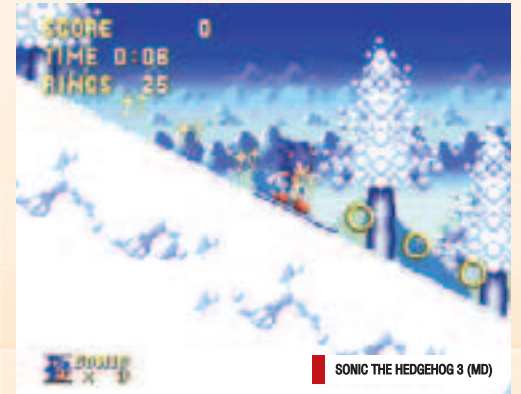
SONIC ADVANCE 3 (GBA)



SONIC THE HEDGEHOG (MD)



SONIC THE HEDGEHOG 2 (MD)



SONIC THE HEDGEHOG 3 (MD)



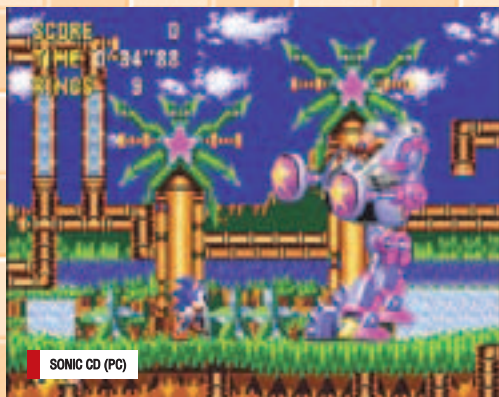
SONIC & KNUCKLES (MD)



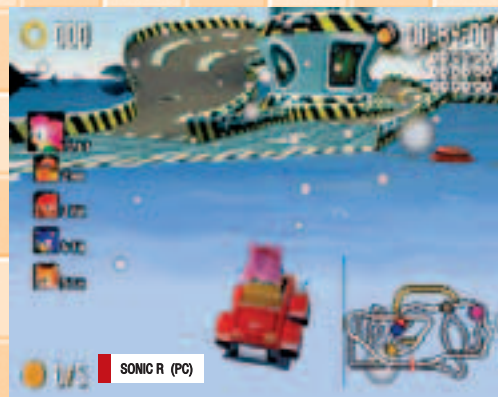
SONIC BATTLE (GBA)



SONIC ADVANCE 2 (GBA)



SONIC CD (PC)



SONIC R (PC)



SONIC RUSH (DS)



SONIC CHAOS (GG)



TAILS ADVENTURES (GG)



SONIC LABYRINTH (GG)



SONIC DRIFT 2 (GG)

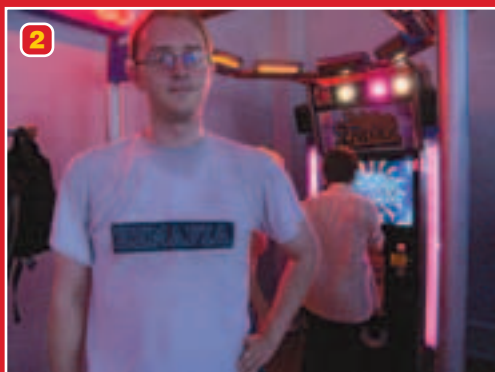




ParaPara Paradise

В прошлом номере мы опубликовали первую главу истории о танцевальной революции. Возвращаемся к теме. Несмотря на мировую популярность Dance Dance Revolution, в России бемани-движение возникло благодаря другой машине, а именно ParaPara Paradise от Konami. Принцип игры – тот же: танцующий должен в такт исполнить предлагаемую последовательность движений. Только в ParaPara Paradise нет «панелек» в полу. В ней вообще нет кнопок.

Ради красного словца пришлось соврать: на самом деле кнопки есть. Это «вправо», «влево» и «старт», которые работают только в игровых меню. В автомат ParaPara Paradise встроено пять инфракрасных датчиков: один спереди, два чуть правее/левее и еще два по бокам. Играющий встает на платформу автомата и оказывается в полукольце пяти инфракрасных лучей, идущих сверху вниз. Протянув руку, вы перекрываете нужный датчик – автомат фиксирует попадание. По экрану ползут все те же стрелочки, которые теперь показывают, в каком порядке нужно касаться инфракрасных лучей. Скучный геймер, ориентированный на результат, может стоять и махать руками, словно вентилятор лопастями, и идеально проходить любую песню. Но настоящая ParaPara – совсем другая. Так называемые «техи», которые стараются набрать как можно больше очков на каждой песне, – одна сторона медали. Их идейные противники – «фристайлеры», для которых ParaPara Paradise – повод собраться, активно отдохнуть



1 ОБЫЧНОЕ ДЕЛО: ОДИН ПЛЯШЕТ, ОСТАЛЬНЫЕ СТОЯТ РЯДОМ И ГОТОВЯТСЯ. ОПЕРАТОРЫ АРКАДЫ УЖЕ ПРИВЫКЛИ, НЕ ОБРАЩАЮТ ВНИМАНИЯ. 2 ОДИН ИЗ ПРЕДВОДИТЕЛЕЙ «БЕМАФИИ», КОНСТАНТИН «ЗОЙ» ГРУША, ЛЮБЕЗНО СОГЛАСИЛСЯ ПОКАЗАТЬ НАМ КЛАСС. 3 ТАНЦУЙ, ПОКА МОЛОДОЙ! ДЕВУШКИ ОБОЖАЮТ PARAPARA PARADISE ЕЩЕ БОЛЬШЕ, ЧЕМ DDR. 4 РЯДОМ С ТАНЦМАШИНОЙ СТОИТ УЖЕ ВОСПЕТЫЙ НАМИ F-ZERO AX, ЧУТЬ В ОТДАЛЕНИИ – DANCE DANCE REVOLUTION EXTREME.

Скорее в номер!

В этот раз мы решили посвятить целую врезку главному российскому сайту для любителей Бемани-игр. Посвящаем. Страничка «Бемани-фидо» – это не только место для обмена опытом и состязания в количестве набранных очков, но так же: а) пособие «как собрать коврик для DDR из подручных материалов»; б) сборник ссылок на сайты, которые должен знать каждый; в) отчеты о проведенных чемпионатах; г) база данных о каждом обнаруженном в России танцевальном автомате; д) общеобразовательный FAQ для тех, кто не в теме; е) списки песен и последовательности стрелок из самых распространенных машин. Все эти чудеса хранятся по адресу <http://bemafia.ru>. Не пропустите!



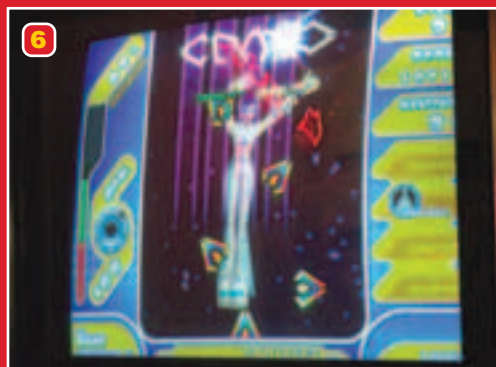
ХОЧУ!

Автоматов ParaPara Paradise в России значительно меньше, чем более доступных Dance Dance Revolution. Нам известно об одном Казани и трех в Москве. Например, в нашей любимой аркаде на Калужской, где мы уже не раз бывали. Здесь можно играть в ParaPara Paradise 2nd Mix и Dance Dance Revolution Extreme, Virtua Cop 3 и The House of the Dead III, OutRun 2 и Time Crisis 3. Аркада находится на третьем этаже ТЦ «Калужский», рядом со станцией метро Калужская. Цена жетона – 30 рублей.



и потанцевать под классную музыку. Фристайлеры не стараются вышибить из машины максимальный рейтинг или занять первое место в зале рекордов; им интереснее хорошо танцевать на радость себе и окружающим. Но и эти люди – не эталонные «паралиты». Стиль танца ParaPara японцы придумали довольно давно, и для каждой песни в автомате есть своя, всем известная последовательность движений. Кроме того, во второй версии (втором «миксе») ParaPara Paradise стрелки бегут по экрану, а трехмерная девчонка в то же время показывает, как надо танцевать правильную ParaPara. И вся прелесть танца, по мнению японцев, в том, чтобы огромной толпой синхронно сбавать Ale Japa на какой-нибудь площади. Наши фристайлеры с этим не согласны, им интереснее импровизировать, придумывать свои движения, чем уныло повторять за девчонками из обучающих роликов. Кстати, для танцев ParaPara годится только определенная музыка, и это – Евробит. Евробит мало известен за пределами Японии, его не крутят по радио и не ставят на дискотеках. В Япо-

нии, тем не менее, он не теряет популярности уже добрые десять лет. Сборники Super Eurobeat выходят регулярно, и последний на сегодняшний день – за номером 161; самые популярные поп-исполнители (Аюми Хамасаки, Dream, Every Little Thing, Globe, Move) считают своим долгом записать пару-тройку евробит-ремиксов; саундтрек популярного гоночного аниме в четырех сезонах Initial D наполовину состоит из евробита; в совсем свежем аниме Ichigo 100% в эндаинге звучит Ike Ike от Hinoi Team – опять евробит! Самый простой способ познать этот стиль музыки – отыскать ближайший танцевальный автомат и послушать самому (или посмотреть ролики на нашем DVD): все звуковые дорожки всех автоматов ParaPara Paradise полностью состоят из евробита, который так пришелся по душе российским плясунам. Автоматов мало, а танцует на них довольно много людей и сейчас, зайдя в аркаду, часто встретишь единомышленников, которые любят ParaPara, с удовольствием все объяснят новичку и с распробертами объяснениями примут в «Беманию». Вливайтесь. ■



■ ГЛАВНОЕ – НЕ УДАРЯТЬСЯ РУКАМИ О КАРКАС МАШИНЫ. ЭТО ОЧЕНЬ ОГОРЧИТЕЛЬНО И НЕМНОГО БОЛЬНО. ■ ТРЕХМЕРНАЯ ДЕВЧОНКА НА ЭКРАНЕ ПОКАЗЫВАЕТ, КАК НАДО ПРАВИЛЬНО ТАНЦЕВАТЬ. УЧИТЕСЬ! ■ ТРИК ОТ ЗНАТОКОВ: ЕСЛИ В МЕНЮ ВЫБОРА ПЕСНИ ЗАЖАТЬ СТРЕЛКИ «ВПРАВО» И «ВЛЕВО» ОДНОВРЕМЕННО, НА ЭКРАНЕ ПОЯВИТСЯ МЕНЮ НАСТРОЕК. ■ МЕДЛЕННО, НО ВЕРНО НА АВТОМАТАХ НАЧИНАЮТ ПОЯВЛЯТЬСЯ РУССКИЕ ИНСТРУКЦИИ. УРА.

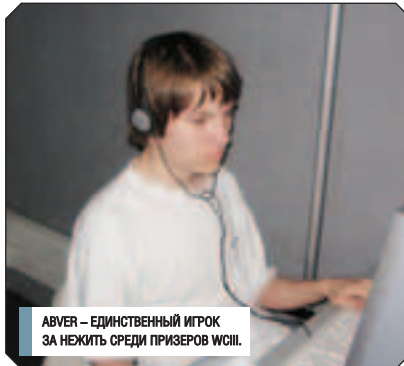


Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйтесь с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Когда вы будете листать этот номер журнала, уже завершатся отечественные отборочные на World Cyber Games 2005 (репортаж – в следующей «Стране Игр»). А в сегодняшнем выпуске мы расскажем о региональных квалификациях, проходящих по всей России. Также в выпуске: результаты Europe Quakers: 1st invite tour и CAL Invite Counter-Strike 14, анонс World e-Sport Games Season 3.

Региональные отборочные WCG Russia 2005

С 4 по 7 августа в столичных клубах Vika Web и Playground прошли городские отборочные на World Cyber Games 2005 Russian Preliminary. В этом году номинации были представлены таким образом, что шутер в списке остался всего один (Counter-Strike), однако именно он собрал наибольшее количество геймеров. Почти 40 команд подтянулись в 10 утра к регистрационной стойке интернет-центра, чтобы разыграть три путевки на российский Большой Финал. Организаторы предварительно посеяли четырех фаворитов: Virtus.Pro, CSKA, Begrip и RuSh3D, чтобы они не встретились друг с другом раньше времени. Несколько слов о составах команд-участниц. VP после победы на Kiev Cyber Show (смотрите врезку) неожиданно распрощались с Sally (Viktor F.) – на его место пришел Hoosh. Бывший «виртус» присоединился к образованному недавно клану CSKA, за который выступают Brhr, Flatra, Ex и Zloba. Таким образом, неразлучные соратники и, между прочим, триумфаторы чемпионата мира ACON5, оказались по разные стороны баррикад. Правда, сыграть им друг против друга на WCG Moscow не довелось – если бойцы Центрального Спортивного Клуба Армии расправились со всеми противниками, то Virtus.Pro в 1/2 плей-офф уступили



Результаты WCG 2005, Москва:

COUNTER-STRIKE 5X5:

1 место – CSKA – \$600 и квота на финал;
2-3 места – forZe и Virtus.pro – по \$300 и квоте на финал.

Отважилась на участие в отборочных и лучшая женская команда Megapolis, правда ни в одном матче против парней так и не сдюжила. На диске к журналу ищите коллекцию демо-записей с турнира.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2:

1 место – mouzICave;
2 место – HELLoRush;
3 место – RSRXVanix;
4 место – RSRliveRSR;
5 место – FlashDD.

Рекорды трасс:

Observatory – mouzICave (3:48.53);
Dockside – mouzICave (5:43.12);
Smokestack – mouzICave (6:26.38);
Grandview station – RSRXVanix (6:54.42);
Phoenix Steel – HELLoRush (7:37.23).

Лучшему виртуальному гонщику Turboletik'y отборочные проходить не пришлось, на правах чемпиона прошлого года.

FIFA SOCCER 2005:

1 место – Armanius.3D;
2 место – NnuK;
3 место – Malish.

STARCRAFT: BROODWAR 1X1:

Квоты выиграли iG.Escape, Notforu[S2], (orky)Asmodey, MiG.Oops и R^MCA.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

Квоты выиграли Deadman, Flash и Abver.

В числе неудачников оказались Armor, Koshey и Swen, а знаменитый Caravaggio присоединится-таки к московской тройке призеров на финале Russian Preliminary, как обладатель «золота» WCG 2004.

Результаты WCG 2005, Санкт-Петербург:

COUNTER-STRIKE 5X5:

Квоты выиграли x4team, Evrikas 5 и ArcticA.

STARCRAFT: BROODWAR 1X1:

Квоты выиграли Pomidor[S2], Profy[S2] и uR.BRAT_OK.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

Квоты выиграли M19*Miker (Эльф), LuckDuck (Орда) и [DT]es4x.bo (Нежить), а считавшиеся фаворитами IT.Karma и Orangeman квалификацию не прошли.

WARHAMMER 40K: DOWN OF WAR:

Квоты выиграли Kostya, RUW_Dance и неоднократный победитель крупных турниров по Warcraft III: TFT – pipS.

Результаты WCG 2005, Екатеринбург:

COUNTER-STRIKE 5X5:

Квоты выиграли [mega] и spD.

STARCRAFT: BROODWAR 1X1:

Квоты выиграли Antonio и 3D.Demich.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

Квоту выиграл Nicker.

своим извечным врагам из forZe. Вообще, увлекательно наблюдать со стороны за их противоборством. На российской квалификации к ESWC 2005 уверенно одержали верх «Форзы», а на Большом Финале во Франции их соперники взяли реванш со счетом 16:3.

Мы не удивимся, если на WCG Russian Preliminary жребий снова сведет эти команды. Ведь именно они, а также CSKA, отпраздновавшая первую победу, будут защищать честь Москвы на самом престижном российском турнире. ■



НАЧАЛИСЬ БИТВЫ
COUNTER-STRIKE 6X6.



ДЕНСИ «BULLLET» САМОХИН –
ГЛАВНЫЙ ПО WCG RUSSIAN PRELIMINARY.

WCG 2006 – в Италии!

3 августа представители штаб-квартиры World Cyber Games приоткрыли завесу тайны над городом, где состоится состязания в следующем году. В конкурсе участвовали Монца (Италия), Сидней (Австралия), Канкун (Мексика) и Шанхай (Китай). Главные критерии отбора: расположение, инфраструктура, рекламные возможности. В конце концов организаторы сделали выбор в пользу Европы. Более того, местом про-

ведения чемпионата станет Autodromo Nazionale Monza – автодром, на котором устраиваются звезды Формулы-1. Такая изюминка здорово подсластит жизнь геймеров, так как даже самые крупные киберспортивные мероприятия обычно располагаются в бизнес-центрах, в рамках выставок, а то и вовсе в компьютерных клубах. А играть по соседству с лучшими пилотами мира по гонкам – действительно необычно и интересно. Осмелимся предложить, что именно этот фактор и стал решающим при выборе города.

Kiev Cyber Show

В конце июля самая титулованная российская CS-команда Virtus.Pro посетила Киев для участия в Kiev Cyber Show. По задумке организаторов, «Виртусам» предстояло поочередно сразиться с шестью сильнейшими украинскими кланами: defdumps, engage, Amazing Gaming, nPK, pro100 и eXplosive. Бои проходили в одной из лучших пивоварен города, поэтому отстрелявшимся геймерам скучать не приходилось. И хотя условия у гостей были не сахарные (их соперники могли на свое усмотрение выбрать карту перед матчем), они показали себя более чем достойно. Выиграв пять битв подряд, VP, которые изрядно подустали за день, по-настоящему попотели лишь с Amazing Gaming на de_dust2. Отлично начав за «терроров» (10:5), москвичи немного сдали в бою за «контров», но все же их богатый опыт помог им свести встречу к ничьей и вернуться домой непообежденными.



VIRTUS.PRO НЕ ПРОИГРАЛИ
В КИЕВЕ НИ ОДНОГО МАТЧА.

На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.18 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция роликов Counter-Strike с World Cyber Games Moscow 2005 и Rendezvous LAN, демо-записи Quake III Arena с Europe Quakers: 1st invite tour, риплеи с WC3L #8, Battle.Net Global Tourney II, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Выбор Полосатого

«Игровой» ноутбук ASUS W2V

Что делать, если половину жизни геймер проводит в пути? Ответ прост – нужен ноутбук, причем с производительным графическим адаптером. Неплохим выбором может стать новинка от ASUS с индексом W2V. Этот мобильный компьютер выглядит очень стильно: черный цвет и серебристые вставки – вроде бы обыкновенное сочетание, но в исполнении ASUS'a лэптоп получился настоящим произведением искусства. Внимание дизайнеров ASUS к деталям продолжает по-хорошему удивлять. Кроме того, комбинация алюминиевых и углепластиковых деталей делает ноутбук заметно прочнее и надежнее.

Дисплей ASUS W2V великолепен – 17" TFT-матрица со «стеклянным» покрытием, которое придает изображению насыщенные и глубокие цвета. К тому же она широкоформатная (16:10) и может работать на двух разрешениях – WXGA и WSXGA+ (1280x800 и 1680x1050). Звук также не подкачал – сразу четыре динамика и сабвуфер, работающие «под руководством» 8-канального аудиоконтроллера Intel High Definition Audio, прекрасно зарекомендовавшего себя в наших тестированиях. Количество и разнообразие разъемов на корпусе ноутбука соответствует самому современному уровню: 4xUSB2.0, Mic-in (Mono), Line-in, Headphone-out/SPDIF, Audio/Video-in, RF-in (TB), IEEE1394, PCMCIA Type II, IrDA, VGA и TV-Out. Кроме того, у ASUS W2V есть кардридер, умеющий читать форматы SD, MMC, MS и MS Pro. Сетевые возможности у ноутбука реализованы в виде встроенных адаптера Wi-Fi Intel PRO/Wireless 2200BG, гигабитного LAN-контроллера, модема, а также модуля Bluetooth. Ноутбук оснащается HDD объемом до 80 Гбайт и пишущим DVD-рекордером. Несмотря на большой экран, вес мобильного компьютера вполне приемлем – 3.4 кг, а проработать на встроенном аккумуляторе такой «монстр» сможет до 2 часов. ASUS W2V «потянет» практически все современные игры и приложения – мощный процессор Intel Pentium M 770 (2.13 ГГц), поддержка до 2 Гбайт DDR2 533 (PC2-4300) и графическая система ATI Mobility X700 (128 Мбайт). По результатам теста в бенчмарках 3DMark03 и 3DMark05 ноутбук набрал 5795 и 2457 баллов соответственно. Для сравнения – «настольный» ATI Radeon 9800 Pro выдает в 3DMark05 приблизительно 2500. ■



С ТАКИМ «СПУТНИКОМ»,
КАК ASUS W2V, НЕ
ЗАСКУЧАЕШЬ В ДОРОГЕ.



Europe Quakers: 1st invite tour

7 августа на просторах Интернета состоялся престижный дуэльный турнир по Quake III Arena, на который организаторы пригласили сильнейших бойцов, играющих в Сети. Нашу страну представляли братья-близнецы rC-Leon и rC-Dert из Санкт-Петербурга, а также москвич Rush3D-Makaveli. Среди остальных участников были немцы, шведы, англичане, испанцы... Отечественные бойцы дебютировали на ура, успешно миновав первый тур. А вот во втором остутился Leon, слив Avek'u из Польши. После 1/2 плей-офф компанию лузерам составил еще один россиянин – Makaveli, не совладавший с Dert'ом. Последний имел отличный шанс занять первое место – в очной стычке виннеров против Авека дело дошло до «золотого» матча (pro-q3tourney4 «взял» европеец, а hub3aeroq3 – питерец). Судьба встречи решалась на третьей карте, ztn3tourney1 – по истечении отведенных 15 минут счет был ничейным, а в overtime удача улыбнулась поляку. В сетке проигравших тем временем разгорелась нешуточная борьба за выход в финал. На стадии, где любая ошибка могла стать роковой, крепче нервы оказались у Makaveli – он один за другим разделался с Shagrath'ом, hell4nd'ом и Dert'ом. Не по зубам оказался лишь сумевший изрядно насолить россиянам Avek. Счета итоговых дуэлей – на 40:12 на hub3aeroq3 и 21:10 на pro-q3dmb не в пользу москвича. ■

Результаты Europe Quakers: 1st invite tour

- 1 место – h_av3k (Польша);
- 2 место – Rush3D'Makaveli (Россия);
- 3 место – rC-Dert (Россия);
- 4 место – hell4nd (Норвегия).

На диске к журналу вас ждут самые интересные ролики с турнира.



АВЭК (СЛЕВА) ПРИНИМАЕТ ПОЗДРАВЛЕНИЯ ОТ ОРГАНИЗАТОРА ТУРНИРА.

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 World Cyber Games 2005 Russian Preliminary, разбор полетов ASUS Summer Cup и результаты QuakeCon 10.



CAL Invite 14 завершен

Совсем недавно оттремели баталии Electronic Sports World Cup 2005, а новоиспеченным чемпионом, comPlexity, уже пришлось защищать свой титул. Дело в том, что сразу после завершения ESWC состоялся заключительный матч американской регулярной лиги CAL Invite по Counter-Strike, в котором встретились соL и Team 3D. И хотя перед финалом составы обоих кланов изменились (в соL вместо Sunman'a пришел Exodus, а в 3D вступили Method и Shaguar, оба – бывшие бойцы NoA), по правилам лиги замены не допускались. В результате первое место CAL Invite 14 команды разыграли старыми пятерками. Сражение проходило на карте de_inferno, и обладатели Кубка мира в упорной борьбе одолели своих соперников со счетом 16:13. На диске к журналу вы найдете демо-запись этого матча. ■

Анонс WEG Season 3

Устроители крупных киберспортивных соревнований World e-Sport Games сообщили о подготовке к третьему сезону состязаний, которые растянутся на два месяца (с 9 октября по 4 декабря) и состоятся в Южной Корее. К сожалению, дата проведения совпадает с ноябрьским World Cyber Games 2005, и это лишает геймеров возможности участвовать в обоих чемпионатах. Общий призовой фонд WEG 3 составит 140 тысяч долларов – за него сразятся более 60 бойцов в двух номинациях. Отборочные к турниру пройдут в пяти городах мира (Пекин, Лос-Анджелес, Торонто, Сеул и Стокгольм), причем организаторы оставили за собой право непосредственного выбора тех, кто сможет записаться на квалификацию. Гарантированное место в турнирной сетке получили только призеры прошлого сезона: это команды BeGrip (Швеция) и Catch-Gamer (Норвегия) по Counter-Strike, а также дуэлянты в Warcraft III: The Frozen Throne – MoonN, GoStop (оба – Южная Корея) и mTw-WinneR (Литва). ■

Выбор опытных геймеров

Новаторская технология ASUS SilentCool

Мы привыкли, что за мощную видеокарту надо платить повышенным шумом из-за постоянно работающего кулера. Однако если проявить изобретательность, то проблема решается и с помощью пассивного радиатора. Суть технологии ASUS SilentCool очень проста: видеокарту надо оснастить выносным блоком охлаждения! На модели Extreme N6600GT Silencer один радиатор, расположенный параллельно плате ускорителя, соединен со вторым с помощью специального шарнира, который позволяет сохранить тепловую эффективность сопряжения. Главную роль в такой конструкции играет поворотный модуль, способный менять свое положение в пределах 90 градусов в плоскости, перпендикулярной видеокарте. Владельцу остается лишь посмотреть «откуда ветер дует» в корпусе своего компьютера и настроить движущийся элемент наиболее эффективным образом с точки зрения теплоотдачи. Например, модуль можно разместить точно над процессорным кулером или же, если боковая стенка корпуса оснащена вытяжным вентилятором, – подстроить поворотный блок под его воздушный поток. Стоит заметить, что оба радиатора состоят из меди и осуществляют теплообмен между собой по тепловой трубке.

Поворотная система ASUS Silent Cool не только бесшумна, но и позволяет снизить температуру GPU на 40°C по сравнению с аналогичными решениями. Со временем системы SilentCool будут комплектоваться еще одним выносным радиатором. Он будет размещен на теплопроводной трубке, идущей от центра основного блока охлаждения параллельно поверхности видеоплаты. С тремя радиаторами температура GPU снизится еще на 6°C. Первая карта с системой SilentCool – ASUS Extreme N6600GT Silencer (на фото) – построена на базе процессора NVIDIA GeForce 6600GT. Ядро и память работают на частотах 500 и 1000 (2x500) МГц соответственно, а плата совместима с технологией SLI, что позволит в дальнейшем значительно увеличить «бесшумную» мощность компьютера. Адаптер также поддерживает все «киберспортивные» технологии от ASUS, которые упрощают общение и переговоры по сети во время виртуальных сражений, а также помогают записывать игровые ролики и вести трансляции (Game Live Face, Game Live Show, VideoSecurity Online, OnScreenDisplay (OSD) и GameReplay). ■



НОВАЯ СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ ASUS SILENT COOL ПОЗВОЛЯЕТ СНИЗИТЬ ТЕМПЕРАТУРУ ГРАФИЧЕСКОГО ЯДРА НА 40°C!

Хочешь?

- награть коллег в Counter-Strike или Quake 3?
- попасть на зарубежный турнир?
- замутить собственный чемпионат?
- выиграть навороченный автомобиль?
- стать крутым киберспортсменом?

1-й номер
12 октября

ЧИТАЙ
ЖУРНАЛ **PRO** ГЕЙМЕРОВ



В первом номере:

На страницах:

- эксклюзивный репортаж с чемпионата России WCG 2005
- скандальная рубрика «Папарацци»
- как на 300 баксов съездить на турнир за бугор
- интервью: Cooler, Caravaggio, Flatra, Easy_Meg и Devil

На DVD:

- видеоруки игры в Warcraft III, Quake III и Counter-Strike
- лучшие мувики с ффарами и VODы StarCraft: Broodwar
- полная коллекция демов с WCG Россия 2005
- конфиги, необходимые для игры карты, патчи и моды



FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

«Игра в дурака» 5.3

<http://www.durbecel.newmail.ru>

Новая версия самого продвинутого «Дурака» теперь включает «Большого» (игра двумя колодами), «Трешку», «Сапера», «Лото», а также еще более 70 игр и пасьянсов. По-прежнему возможны сетевая игра, гибкие настройки и изменения правил.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 2620 Кбайт

San Andreas Teleport

<http://denull.narod.ru>

Весьма удобная утилита для изменения координат игрока в Grand Theft Auto: San Andreas. Имеет заменяемую встроенную карту, на которой просто указываем нужную точку или переходим в нужное место, используя горячие клавиши.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 396 Кбайт

View As Image 1.0

<http://denull.narod.ru>

Утилита просмотра файлов неизвестного типа, например, игровых. Прежде чем искать специализированный распаковщик, которого, возможно, нет, попробуйте VAI. Если все получится, то вы сможете извлечь нужную графику.

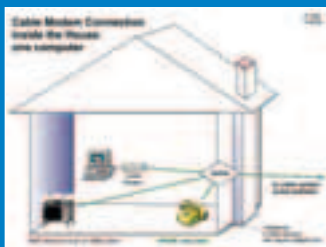
ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 204 Кбайт

ВСЕ >

Интернет и ТВ в одном флаконе

Новая технология финской телекомпании Teleste для организации доступа в Интернет по обычному телевизионному кабелю позволяет достичь скорости 100 Мбит/с. Это примерно в 50 раз быстрее, чем при нынешних подключениях с использованием ТВ-сетей, и сравнимо с дорогими оптоволоконными линиями. По оценкам экспертов, для «теле-Интернета» общая стоимость подключения и кабельного модема не превысит

\$60-200, что, учитывая небывалую скорость, позволит этому виду доступа на равных конкурировать с технологией ADSL.



СПАМ – НЕ СМЕРТЕЛЕН?..

24 июля в своей квартире был найден мертвым Вардан Кушнир – самый известный спамер России, являющийся по совместительству владельцем «Центра американского английского». Думается, каждый из нас получал (а может, и до сих пор получает) назойливые сообщения в ICQ или на e-mail с предложением быстро изучить разговорный английский, ведь таких посланий господин Кушнир рассылал до 25 миллионов в сутки.

Впрочем, по версии Московского уголовного розыска (МУР), спамера убили отнюдь не за рассылку рекламы. За пару дней до смерти Вардан познакомился в клубе «Голодная Утка» с девушкой и как раз в ночь на воскресенье пригласил ее с двумя подругами к себе домой. Увы, вместо предполагаемого веселья красавицы совершили нехороший поступок – подсыпали в бокал Кушнера сильнодействующий препарат, но, как оказалось – в недостаточном количестве. И когда девушки уже открывали дверь сообщникам, Вардан очнулся. Завязалась драка, жертвой которой и стал легендарный спамер. Предварительные выводы милиции, к счастью, отводят подозрения от борцов со спамом, которые в запале позапрошлой годней кампании против «Центра американского английского» не раз грозились свести счеты с Варданом Кушниром и даже публиковали в Интернете его паспортные данные и домашний адрес.

ПЕРВОЕ FLASH-ТЕЛЕВИДЕНИЕ

В июле в нашем сегменте Глобальной сети состоялась забавная премьера – началось вещание первого российского флэш-телевидения (<http://teles.ru>). Фильмов и спортивных трансляций тут пока нет, а вот подборка самых интересных новостей дня и рекламные ролики уже в наличии. Начинание поддержано пользователями – за первый месяц сетевые телезрители «включали телевизор» около 82 тысяч раз и просмотрели почти полмиллиона сюжетов. Использование технологии Flash в сетевом «телевещании» сулит ряд преимуществ, например, по сравнению с обычным потоковым видео потребляется гораздо меньше трафика. Немаловажно и то, что каждый желающий может установить телевизор к себе на сайт, для этого достаточно лишь скопировать на страничку небольшой кусок html-кода.

Конечно, нынешнего пользователя Сети трудно удивить, однако передачи флэш-телевидения не раз заставят его улыбнуться. Что уже неплохо!

РОССИЯН В СЕТИ ВСЕ БОЛЬШЕ

Интернет в России продолжает развиваться, и за прошедший год число отечественных интернетчиков возросло примерно на 1 миллион человек. Согласно проведенной компанией Romir Monitoring (<http://www.rmh.ru>) исследованиям, большинство из нас заходит в Сеть нечасто – всего лишь пару раз в неделю. Естественно, наибольшее число пользователей (около 40%) проживает в Москве и Московской области. При этом около 63% отечественных интернетчиков имеют домашний компьютер, однако регулярно выходит в Интернет из дома лишь 45%. Мужчин среди российских пользователей Всемирной паутины больше, чем женщин, но незначительно – 56% против 44%. По этому показателю мы ближе к США, в которых царит «матриархат», чем к Великобритании, где мужчины в Сети преобладают – их там более 90%. Кстати, основа населения Рунета (39%) – молодежь в возрасте от 18 до 24 лет.

СОВРЕМЕННЫЙ ПОИСК

По результатам исследования, проведенного компанией WordTracker (<http://www.wordtracker.com>), был составлен Топ-10 популярных поисковых запросов обычного июльского дня, не наполненного катаклизмами и какими-либо знаменательными событиями. На первом месте расположилась Jessica Simpson, за ней идет «тезка» Jessica Alba, на третьей позиции – music lyrics, четвертое и пятое место опять за девушками – Daniela Hantuchova и Paris Hilton. Наискавшись до полного удовлетворения красавиц и музыкантов, народ добирается и до игр: на шестом и седьмом местах – playstation 2 cheats и xbox cheats, соответственно. На восьмом месте – jokes, а девятая и десятая позиция за googletestad и google. Самое интересное в том, что даже если выйти за пределы Топ-10, то ничего нового мы не увидим – люди по-прежнему интересуются сексапильными девушками и развлечениями. Напрашивается нехитрый вывод – рядовому пользователю в глобальной Сети важны лишь секс и игры...

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...90% американских подростков постоянно пользуются Интернетом, причем половина из них – ежедневно. 81% тинэйджеров постоянно развлекаются онлайн-играми, 76% читают в Сети новости, 43% делают покупки, а 31% получают информацию о здоровье.

...В Китае впервые выдана государственная лицензия клинике для лечения интернет-зависимости. Лечение продолжается 10-15 дней и стоит недешево. Один день пребывания в клинике обходится в \$48, в то время как средний недельный доход жителя Китая составляет около \$20.

...Созданы устройства, позволяющие смотреть спутниковое ТВ и пользоваться Интернетом в автомобиле, поезде или самолете. Размерами ресивер не крупнее спичечного коробка, стоимость устройства для приема спутникового ТВ оценивается в \$2000, для Интернета – \$1500.

...Настольная игра «Монополия» отметила 70-летие. За это время лишь на законных основаниях (без учета пиратских подделок) было выпущено более 200 млн. комплектов игры в 80-ти странах мира. Самый долгий матч в «Монополию» продолжался более 70-ти дней.

...Среднестатистический американец может рассчитывать на 75 лет жизни, американка – на 80, швейцарец может прожить до 78-ти лет, швейцарка – до 83-х. Для Украины этот показатель равен 62 и 73, в России, соответственно, 58 и 72, в Белоруссии – 63 и 75, а в Казахстане лишь 56 и 67.

...Менее суток потребовалось хакерам, чтобы выложить в Сеть утилиту, позволяющую владельцам пиратских копий Windows обходить



Мини-игры

Наш выбор

Говорят, ученые обнаружили, что рядового интернетчика интересуют лишь две вещи – игры и секс. Так это или нет? Трудно сказать. Игры точно необходимы, а виртуальный секс кому нужен-то?.. Но, «на всякий пожарный», в сегодняшней подборке эротике отведено заметное место...

PLEASURE ISLAND

http://online.gameguru.ru/games/pleasure_island

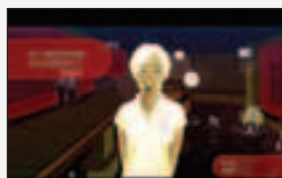
Профилактика СПИДа тоже может быть игрой! Выбираем персонажа и идем собирать нужные каждому молодому человеку принадлежности для безопасного секса. От цветов и упаковок с презервативами получаем бонусы, а летающие развернутые презервативы дают бессмертие на 5-6 секунд.



GANGURO GIRL

<http://www.2flashgames.com/f/f-97.htm>

Что-то вроде ролевой игры в стиле легкого хентая – вам предстоит познакомиться с девушкой и соблазнить ее в гостинице. Сделать это надо в отведенный срок, что непросто. Ведь персонажу предстоит заработать деньги на подарки, стать образованным, научиться нравиться дамам.



DRAGON WARRIOR

<http://www.gryonline.org/akcija/zoom.php?gra=529>

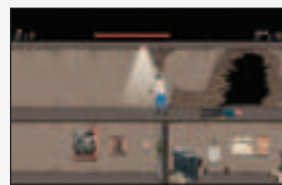
Очень красочная и шумная аркада, в которой герой прокладывает путь сквозь полчища монстров. Есть обычные и специальные удары, также начисляются бонусы за сбор огненных шаров. Для перехода на каждый следующий уровень надо найти тотем, который наделяет особыми умениями.



RUSSIAN AFFAIRS

http://www.theflashgames.com/russian_affairs-swf.html

Флэш-аркада про русскую действительность, талантливо сделанная... австралийским программистом. Что ж, возможно, там, за океаном, так и представляют жизнь в России – перестрелки, подозрительные типы, грязь и вечная борьба. Но как бы то ни было, проходить RA очень интересно!..



ФАКТ

Реклама в Интернете, которая нам кажется столь назойливой, – это всего 0.9% рекламного рынка России. Лидирует же телевидение – на него в нашей стране приходится 48.3% всего объема рекламы.

FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

SCARABAY 2.7

<http://www.alnichas.info>

Менеджер паролей, который сохранит, зашифрует и простым перетаскиванием мыши введет в любые формы секретные данные (логин, пароль и др.). Имеет встроенный генератор случайных паролей, с сайта можно загрузить русификатор.

ОЦЕНКА:



РАЗМЕР:

829 Кбайт

X-DATA 1.0

<http://progi-dena.narod.ru>

Для любителей секретничать – то, что надо! Утилита не требует инсталляции, мала по размеру и при этом предлагает пользователю 4 типа шифрования файлов. Достаточно ввести или загрузить текст и нажать кнопку «Зашифровать».

ОЦЕНКА:



РАЗМЕР:

230 Кбайт

ВСЕ >

ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТЬ ХУЖЕ НАРКОМАНИИ

К сожалению, к столь печальному выводу пришли отечественные ученые психиатры – «интернет-зависимыми» у нас сегодня являются 6-10% пользователей, и в российских клиниках уже пятый год лечат таких пациентов с помощью психотропных средств и капельниц.

Проблема интернет-наркомании остро стоит не только в нашей стране, но и во всем мире. Люди излишне много времени проводят у экранов мониторов за играми и общением, что на первых порах приводит к нарушениям сна. Затем человек становится более замкнутым, учащаются нервные расстройства, появляются и другие нездоровые признаки.

Люди в белых халатах уверены: «если возникает навязчивое желание войти в Интернет, находясь offline, сопровождаемое невозможностью выйти из Интернета, будучи online», то вы больны. Обратите внимание – для формирования традиционных видов зависимости (наркомания, алкоголизм) якобы требуются годы, но для интернет-зависимости этот срок будто бы куда меньше. По данным исследователей, 25% больных приобрели зависимость в течение полугодия после начала работы в Интернете, 58% – в течение второго

полугодия, а 17% – вскоре по прошествии одного года.

ПРЕМИЯ РУНЕТА

3 августа началась регистрация претендентов на соискание «Премии Рунета – 2005» (<http://www.premiaruneta.ru>), официальной награды Федерального агентства по печати и массовым коммуникациям России. Премия вручается всего во второй раз, и в прошлом, 2004-ом году, лучшим развлекательным проектом Рунета (по мнению жюри) стал «Бойцовский клуб».

В этом году организаторы расширили каталог номинаций «Премии Рунета», но сохранили главную особенность конкурса – одновременно с профессиональным проводится и народное голосование. Год назад мнение народа отличалось от мнения жюри – лучшим развлекательным «народным» проектом стали «Анекдоты из России», а «Бойцовский клуб» занял почетное второе место. Библиотеку Мошкова, студию «Мульт.ру» и сервис Subscribe.ru пользователи Рунета поставили на 3-5 места. Народное голосование в рамках «Премии Рунета – 2005» началось 15 августа, а его итоги будут подведены 30 сентября на пресс-конференции в ИТАР-ТАСС. Интересно, изменятся ли наши предпочтения в этом году?.. ■



ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

систему онлайн-овой проверки подлинности при скачивании патчей с официального сайта Microsoft.

...По средним оценкам, в Интернете циркулирует 55-65 тысяч различных вирусов, которые создают 10-12 тысяч прогаммистов. Как правило, это мужчины в возрасте 19-35 лет.

...Израильской компанией Blue Security разработана технология, позволяющая вычислять сайты, услуги которых предлагают спамеры, и затем вместо заказов посылать на эти сайты массивные жалобы, что ведет к перегрузке и отказам в работе оборудования недобросовестных рекламодателей.

...Средний офисный служащий тратит не менее 2 часов рабочего времени на дела, не связанные с производственными обязанностями. Любимые способы убить время: серфинг в Интернете (предпочитают 45%), треп с сослуживцами (23%) и личные дела (7%). Свое поведение работники склонны объяснять тем, что у них нет достаточного фронта работ (33%), низкой зарплатой (23%) и пагубным влиянием сослуживцев (15%).

...Если два человека получают одну и ту же тяжелую травму, то человек, страдающий ожирением, умирает в 32% случаев, а человек с нормальным весом – в 16%. Дело в том, что у травмированных полных людей внутренние органы отказывают в четыре раза чаще, чем у людей с нормальным весом.

«Интернет.ру»

(<http://www.internet.ru>),

«Вебпланета»

(<http://www.webplanet.ru>),

KM.ru

(<http://www.km.ru>),

Washington Profile

(<http://www.washprofile.org>),

«Известия Науки»

(<http://www.inauka.ru>)



Address



СИ://СТАТЬИ.ОНЛАЙН/194/ЕВГЕНИЙ_МОРОЗОВ~/MOROZIK@CHAT.RU/

ПОЛЕТ В ДРУГУЮ РЕАЛЬНОСТЬ

Авиасимуляторы – особый игровой жанр, в котором все подчинено именно «Симуляции» с самой большой буквы. Но, оказывается, это еще не все. Мало кто из рядовых интернетчиков догадывается или знает, что в Сети существует настоящее авиационное зазеркалье, где фанатов виртуальных полетов ждет особый виртуальный мир с наивозможнейшей достоверностью всего – самолетов, диспетчерских служб, аэропортов и т.п. Проникнуть в «летное зазеркалье» непросто. Да, это игра, но чтоб насладиться ею по-настоящему, недостаточно иметь доступ в Интернет и установить парочку программ. Стать своим в многочисленном сообществе виртуальных асов или авиадиспетчеров можно, но лишь изучив немало реальных документов, зарегистрировав личную авиакомпанию и выполнив ряд формальностей. Непросто? Да, но оно того стоит. Виртуальная авиация – это совершенно невероятное развлечение!

Игра или работа?

Вы летали на самолете? Волнующий момент взлета или посадки, а между ними – несколько часов полнейшей скуки (газеты, обед, сон). Если вы не пассажир, а пилот виртуального самолета, то время пройдет чуть веселее, но не намного. Взлет-посадка и долгий горизонтальный полет, во время которого можно

смело отойти от компьютера или перебраться словечком с диспетчером. Добавьте к этому сверхсложное управление, какие-то заявки на полет и прочие никому не нужные препоны. Кажется, от такой сетевой «игры», без выстрелов, крови и побед, получить удовольствие невозможно. Но ведь в Сети зарегистрированы сотни виртуальных авиакомпаний, тысячи пилотов и диспетчеров, за плечами которых миллионы налетанных часов и проведенных рейсов. Неужели все они – ненормальные? Наверное, нет. Представьте, рейс проходит строго по расписанию, вам дают сводку реальной погоды (ого, совсем как за окном – дождь и низкая облачность!), воздушное судно ведет реальный диспетчер – такой же отчаянный приверженец авиации. К тому же посадка – в настоящем Домодедово, где вы приземлились этим летом, возвращаясь из Турции на старичке Ту-154. Сможете провести полет лучше штатного пилота? Не затрясутся ли поджилки, не подведет ли диспетчер? Справитесь ли с управлением громадной машины? Ух, в общем, тот еще адреналин...

С чего начать?

Сразу предупредим, коробкой с коммерческим симулятором не отделаться – в ней нет ни родной «Тушки», ни областных и районных аэропортов нашей большой страны. Пи-

Полеты в Рунете

«Сообщество любителей авиасимуляторов»
<http://www.avsim.ru>

Обязательно начните знакомство с виртуальной авиацией с этого сайта. Большинство нужных новичку файлов, советов и видеоматериалов уже ждут его тут. Равно как и многочисленное и доброжелательное население тематического форума.

VATSIM Russia
<http://vatrus.net.ru>

Российское авторизованное подразделение международной диспетчерской службы VATSIM Europe. Наши диспетчеры обеспечивают виртуальные полеты для всех стран СНГ. Вся нужная пилоту документация, включая заявки на полет, имеется на этом сайте.

лоту-любителю нужно раздобыть еще немало программного добра и пройти через ряд онлайн-регистраций для того, чтобы полеты в российские аэропорты стали возможны.

Но основа всего – авиасимулятор. Что же выбрать? Новичку стоит начать с Microsoft Flight Simulator (<http://www.microsoft.com/games/flight-simulator>) – признанного лидера гражданских авиасимуляторов. Свежая версия – это Flight Simulator 2004: Century of Flight, но для виртуальных полетов совсем не обязательно иметь самую последнюю версию MSFS. Сойдет MSFS 2002 или даже 2000 – по техническим характеристикам «старые» версии лишь чуть-чуть уступают новейшей, зато раздобыть их несложно, прогуляйтесь по ссылкам, что даны на врезке. Внимание: у MSFS есть «боевой» родственник – Combat Flight Simulator (<http://www.microsoft.com/games/combatfs>), не перепутайте – это совсем другая игра. По популярности и качеству (кроме графики) с лидером может потягаться X-Plane (<http://www.x-plane.com>). В его активе до полусотни самолетов, правдоподобие физической модели, полеты по всему миру, куча аэропортов и так далее. Для остроты восприятия возможны отказы в работе оборудования самолета в ходе полета. Достояния упоминания и серия Fly!, но, несмотря на фотореалистичную графику, это удовольствие не для начинающих.

Почем Внуково в MSFS?

Все авиасимуляторы позволяют гибко менять настройки, добавлять модели, использовать плагины. Этим

охотно пользуются многочисленные «симмеры», дополняя коммерческие симуляторы новыми моделями самолетов и аэропортов, картами, включая российские.

Две трети таких проектов пока основаны на Microsoft Flight Simulator 2002, потихоньку мигрируя на MSFS 2004. Причина проста. MSFS – это, по сути, «конструктор», в который любой желающий может добавить модель самолета, переделать существующий аэропорт, установить новый город.

Для этого к игре прилагается бесплатный комплект моделирования Gmax, сделанный на ядре профессиональной 3D Studio Max. Дополнительно имеется конструктор Imagetool и плагин, позволяющий экспортировать пользовательские модели в игру. А самым продвинутым симмерам адресуется полноценный Developers Kit. Так что если есть время, желание и понимание предмета, то вам по силам создать собственный самолет, полетать на нем и предложить другим.

На этом можно и заработать. Стоимость модели самолета, в зависимости от степени проработки и «начинки» колеблется от \$10 до \$80, но чаще всего просят \$25-40. Отдельный бизнес – наборы «ливрей» (раскрасок самолета логотипами и фирменными цветовыми схемами авиакомпаний), что также приносит неплохой доход, стоимость одной ливреи может достигать \$10. Иногда ливреи идут оптом, скажем 50 раскрасок, по \$20 за комплект.

Если хотите посмотреть, как развивается такого рода бизнес, то загляните на сайт отечественной IGFly group (<http://www.igfly.com>). Add-on «Ту-154»,



ОНЛАЙНОВЫЙ «МАГАЗИН» IGFLY, ПРЕДЛАГАЮЩИЙ ВИРТУАЛЬНУЮ РОССИЙСКУЮ АВИАЦИЮ, – ДОВОЛЬНО РЕДКИЙ ПРИМЕР ТОГО, КАК ИЗ ХОББИ МОЖЕТ ВЫРАСТИ УСПЕШНОЕ КОММЕРЧЕСКОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ.



сценарий полета «Москва», аэропорт «Домодедово» – эти разработки сделаны российскими энтузиастами, их охотно покупают иностранные и отечественные симмеры.

Но не торопитесь радоваться и потирать руки! Бесчисленное количество текстур (ливрей) и моделей выложено на любительских сайтах для свободной загрузки.

Кто разрешит полет?

Порядок в виртуальном небе обеспечивается самими авиалюбителями. Чтобы это проверить, попробуйте завести собственную авиакомпанию – ее немедленно зарегистрируют, присвоят уникальный код, примут заявку на чартер или предложат «регулярный» рейс, обеспечат сводками погоды и сопровождением во время полета.

Хотите похозяйничать в виртуальном небе? Тогда станьте диспетчером, хоть это и непросто. Придется зубрить авиакоманды, местность в регионе ответственности, пройти аттестацию в одной из глобальных

диспетчерских служб. А еще – представить гарантии, что, заступив на смену, не бросите ее как минимум полчаса, не помешаете другим диспетчерам и т.п. Пройдете испытания – и вас допустят к управлению воздушным движением, что, несомненно, станет самым необычным развлечением в Сети.

Глобальных диспетчерских служб немного: либеральная International Virtual Aviation Organization (<http://www.ivao.org>), молодая Flightproject International (<http://www.flightproject.net>), самая строгая и авторитетная VATSIM (Virtual Air Traffic Simulation Network). Последняя уже 4 года имеет российскую «дочку» – VATSIM Russia. Каждая диспетчерская служба использует собственное программное обеспечение, эмулирующее диспетчерский пульт и совместимое с основными типами авиасимуляторов. У VATSIM это ProController и Squawkbox. Первый – это собственно аппаратура диспетчерской, а Squawkbox «составляет» многопользовательские



сессии авиасимуляторов с сетью VATSIM, обеспечивая контроль и обмен информацией между пилотами и диспетчерами в текстовом и голосовом режиме. Этими двумя утилитами пе-

речь нужных программ не исчерпывается, есть еще и клиенты для голосового общения, синхронизаторы разных версий симов, другие вспомогательные программы. ■

Внаток и истории и игры КАЗАКИ II!

Мультимедийный плеер на жестком диске с памятью 20 ГБ IRIVER PMP-120 – аудио, видео и цифровой фотоальбом одновременно – может стать твоим!



Прими участие в sms-викторине

Отправь sms-сообщение **mk2** на

3366

Ответь на максимальное количество вопросов о войне 1812 года и игре «Казачьи войны. Наполеоновские войны» и получи призы!

Викторина проводится до 1 октября 2005 года.



Address



СИ://BEGINNER.ОНЛАЙН/194/СТАНИСЛАВ_ПОЛОЗЮК~/ORION@GAMELAND.RU

УГОЛОК НОВИЧКА

stevenwww@mail.ru: *Такой вопрос: хотим с другом поиграть в UT2003 способом «modem-to-modem». Живем мы в одном городе, поэтому, как я слышал, это возможно. Вот только загвоздка: я знаю, как все настроить для Windows 98, а вот как это сделать в Windows XP? Виталий...*

О: Давным-давно, в 23(128) номере «СИ» мы уже подробно ответили на этот вопрос, но, похоже, трудности еще не исчезли. Что ж, соединиться для игры в XP гораздо проще, нежели в Windows 98. Первый шаг – создание «Удаленного соединения». В «Пуск» -> «Подключение» -> «Отобразить все подключения» жмем «Создание нового подключения» (ищем в меню «Сетевые задачи»). Теперь решаем, кто станет «сервером», а кто «звонярем». Для первого выбираем «Установить прямое подключение к другому компьютеру» (после запуска мастера новых подключений нажмите «Далее» и в следующем окошке выберите последний пункт). Опять «Далее». В следующем окне кликаем напротив опции «Принимать входящие подключения» -> «Далее». В списке устройств (следующий шаг) ставим галочку возле модема и опять жмем «Далее». Виртуальные подключения нам ни к чему, посему выбираем опцию «Запретить виртуальные подключения». Далее предстоит указать пользователей, которым разрешено подключаться к вашему компьютеру. На предоставленный список внимания не обращайте и жмите «Добавить». В появившемся окне указываем имя пользователя и пароль (не менее 8 символов). Эти данные вы должны сообщить своему другу.



Подтверждаем выбор, кликнув «Ок», помечаем галочкой созданного пользователя и жмем «Далее». Следующее меню – без изменений. В последнем окне ткнем на «Готово». Теперь эстафетная палочка переходит к другу, который тоже создает новое подключение. Порядок действий такой: «Подключить к Интернету» -> «Далее» -> «Установить подключение вручную» -> «Далее» -> «Через обычный модем» -> «Далее». Теперь нужно ввести номер телефона «сервера» и данные, предоставленные вами. И «Готово!» Лезем в свойства созданного соединения и в закладке «Параметры» убираем галочку с опции «Запрашивать имя, пароль, сертификат и т.д.». При дозвоне будет проверена правильность логина и пароля, это в порядке вещей. Но рано расслабляться! Синхронно с другом входите в свойства созданных соединений и передислоцируетесь в закладку «Сеть». Выделяете пункт «Протокол Интернета (TCP/IP)» и нажимаете «Свойства». В появившемся окне выбираете опцию «Использовать следующий IP-адрес» и вводите каждый СВОЙ IP (124.0.0.1 и 124.0.0.2 соответственно, либо, если у вас есть постоянный адрес, выданный провайдером, то вводите его). Теперь «Сервер» спокойно ожидает подключения, а «звонярь» открывает соединение и жмет «Вызов». После 30-60 секунд, если все сделано правильно, вы оказываетесь в сети «на двоих». Теперь запускаете в многопользовательском режиме игру (UT2003 или подобную ей), и ваш друг должен ее увидеть.

sanya@bk.ru: *При попытке выйти в Интернет по домашней LAN, я получаю отказ в таком виде: подключение есть, а трафик – что входящий, что выходящий – ноль, и не работает обновление антивируса. Что делать? Санек...*

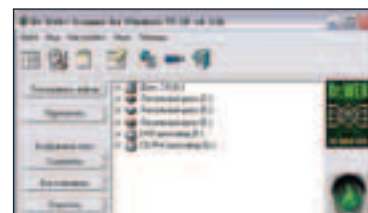
О: Причин неудачи может быть много – от неудачного провайдера, до неверной конфигурации сетевого соединения. В Windows XP трудность чаще всего возникает из-за необходимости настройки встроенного брандмауэра (firewall) – возможно, он закрывает доступ в Интернет антивирусу или другим программам (играм) с вашего компьютера. Для устранения затора в «Панели управления» выберите пункт «Брандмауэр Windows», а в нем на



вкладке «Исключения» добавьте нужные программы и игры.

scorpion2005@inbox.ru: *В качестве домашней страницы устанавливается что-то непонятное, и поменять ее на родной «Яндекс» ну никак не получается. Кроме того, появилось новое сетевое подключение, которое пытается разорвать работающее соединение и дозвониться куда-то, а на рабочем столе появились ярлыки с «женскими прелестями». Что это такое и как с этим бороться? Жека...*

О: «Это» называется троянами, шпионскими модулями и вирусами и чаще всего появляется на компьютере после того, как побываешь на бесплатных порносайтах. Избавит от напасти хороший анти-троян и антивирус, которых много в Интернете и на нашем компакт-диске. Совет на будущее – не выключайте блокировку всплывающих окон в настройках браузера, а прежде чем щелкать по ссылке, задержитесь на секунду и посмотрите в строке состояния (левый нижний угол окна браузера), не предлагается ли выполнение какого-



нибудь ехе-файла. Помните, картинки, даже с голыми девушками, такого расширения иметь не могут!

andrei_ivan@mail.ru: *Я занимаюсь фотографией и у меня есть несколько классных снимков природы. Вы не знаете, на каком сайте их можно продать? Заранее спасибо за ответ. Андрей...*

О: Продать любительскую фотографию в Рунете можно, например, на <http://www.pixart.ru>. Тут есть «выставка-продажа», где представлены любительские снимки. И если на ваше фото оформят заказ, то к стоимости печати добавят указанную вами сумму «гонорара» (10-200 руб.). Средства, вырученные от продажи, могут использоваться для печати собственных фотографий. ■

■ ПЛАТФОРМА:	TV
■ ЖАНР:	телевизионное зрелище
■ РАЗРАБОТЧИК:	QuadroMedia
■ ИЗДАТЕЛЬ:	телеканал
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	вся Россия
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
■ ОНЛАЙН:	http://www.cifra-tv.ru

ЦИФРА

ЦИФРО_ВОЙ МИР НА ЭК_РАНЕ
ТВО_ЕГО ТЕЛЕВИ_ЗОРА...

... СКОРО

Генеральный
спонсор
программы



www.games.1c.ru

Генеральный
информационный
партнер

**СТРАНА
ИГР**

www.gameland.ru

Генеральный
интернет
партнер

@mail.ru®

www.mail.ru

Моддинг поддержка



www.floston.ru

SMS провайдер



www.nextmedia.ru

Производство проекта



QuadroMedia
www.quadromedia.ru

Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru



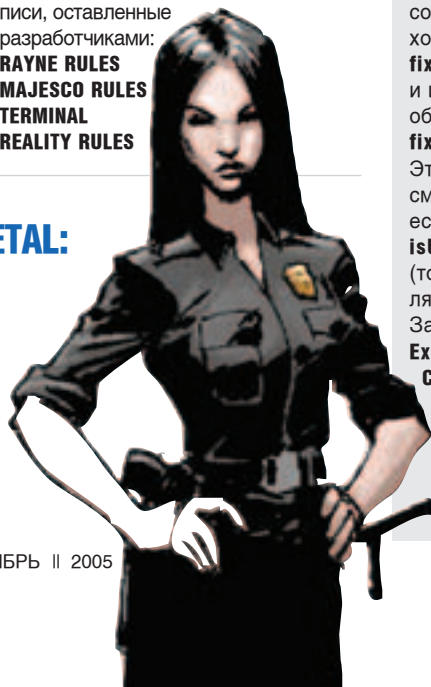
[PC] BLOODRAYNE 2



В папке с игрой отыщите файл system (по умолчанию он находится в папке **C:\Program Files\BloodRayne2\system**). Откройте его с помощью любого текстового редактора и найдите следующие строки (по умолчанию они выглядят следующим образом):
DisplayHudCheat=1
GodModeCheat=0
UnlimitedAmmoCheat=0
TimeFactor=1

Чтобы активировать необходимую функцию, поставьте напротив знака «■» цифру «1». Чтобы отменить действие чита, введите «0».
Нижеприведенные команды вводятся в специальном разделе Extras в главном меню игры:
WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY – изменить костюм главной героини;
WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF – активировать все читы;
BONE THIS GURRY VOTE – активировать все комбо;
BLANK UGLY PUSTULE EATER – активировать все заклинания (перед вводом данного чита нужно пройти всю игру);
CARGO FIRE IMP KAK – увеличить параметр Carnage на 1000 очков;
LATE NUTURE QWEEF SUPER – увеличить параметр Guns на 1000 очков;
NAKED JUGGY RESISTANCE PACY – утолить голод;
UBER TAINT JOAD DURF KWIS – неуязвимость;
ANOMALIES ARE JUAN INSULATED – выбор уровня;
NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE – восстановить жизнь;
WHACK THIS MOLESTED NINJA – восстановить количество патронов;
BLUE GREEN PURPLE IMP – «заморозить» всех противников;
UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF – бесконечный запас патронов;
TERMINAL REALITY SUPER UBER – бесконечная энергия и Rage (до применения данной команды нужно включить неуязвимость);
PIMP REAP DARK DARK MUSE – бесконечный запас параметра Rage.

Секретные послания разработчиков
Введите одну из представленных ниже команд, чтобы увидеть секретные записи, оставленные разработчиками:
RAYNE RULES
MAJESCO RULES
TERMINAL REALITY RULES



[PSP] TWISTED METAL: HEAD-ON

Все указанные читы вводятся во время игры:
⊗, ⊗, ▲, ▲, ◀▶ – увеличение мощности оружия;
▶, ◀, ▼, ▲, ◀▶ – неуязвимость;
▲, ▲, ▼, ▼, ◀▶ – бесконечное оружие; удерживая ◀▶, введите ▲, ⊗, ●,
● – восстановление энергии.

ЕЩЕ

[PC] ETERNAL WAR

Допишите к файлу запуска параметр **stuffcmds**. Исполняемый файл должен выглядеть следующим образом:
C:\EternalWarEternalWar.exe stuffcmds. Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда) и вводите читы:



noclip – режим прохождения сквозь стены;
impulse 255 – получить все оружие и патроны;
impulse 9 – получить все оружие;
god – режим бога;
fly – режим свободного полета;
notarget – противники вас не видят.

[PC]SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

После того как вы получите возможность управлять двумя героями, у вас, скорее всего, начнутся определенные проблемы. Если возникнет ситуация, когда два персонажа откажутся взаимодействовать друг с другом, вы всегда сможете исправить это с помощью манипуляций с системными файлами.
Открывайте файл **savegame№_Apartment.dat** (где № – это номер сохраненного файла), находите в нем параметр **fixedActivityLength = 200** и изменяйте следующим образом:
fixedActivityLength = 0.
Это значение имеет смысл для персонажа, если параметр **isUserSelectable = true** (то есть, теперь вы управляете персонажем).
Заодно можно поправить:
Experiencepoints – опыт;
CharacterLevel – уровень навыков;
Skillpoints – призовые очки, которые прибавляются к уровню карьеры, творчества и т.д.



[PC] EARTH 2160

Во время игры нажмите клавишу [ENTER] и введите один из представленных читов. После этого снова нажмите [ENTER] для подтверждения активации выбранной команды.
cheats_2160 – включить режим ввода читов;
addexperiencepoints X – добавить выбранному юниту необходимое количество очков experience;
addmoney X – добавить выбранное количество ресурсов;
setexperiencelevel X – установить определенный уровень exp для выбранных юнитов;
setexperiencepoints X – установить определенное количество exp для выбранных юнитов (водителей из танков нужно высаживать);
heal – подлечить указанный юнит;
researchall – получить все исследования;
kill – уничтожить указанный юнит;
quit – покинуть игру;
resetfog – показать всю карту (вражеские юниты не отображаются);
gamerate X – установить скорость игры (вместо X можно поставить число от 1 до 100);
time X – установить время суток (от 1 до 65 – ночь, от 66 до 200 – день).



[PS2] DESTROY ALL HUMANS!

Все указанные читы активируются в главном меню игры. Для этого зажмите кнопку L2 и, удерживая ее, введите следующие команды:
▶, ⊙, R2, R1, ▶, R2 – максимальное значение Alert Meter;
R1, R1, R2, R2, ◀, ▶, ◀, ▶, R2, R1 – увеличение параметра DNA (данный чит вводится только на главном корабле);
⊙, ⊙, ◀, ◀, ⊙, ⊙ – получить все апгрейды (работает только на главном корабле);
R2, ▶, R2, R1, ⊙, ▶ – сбросить значение Alert Meter.





EASTER EGGS

DOOM 3

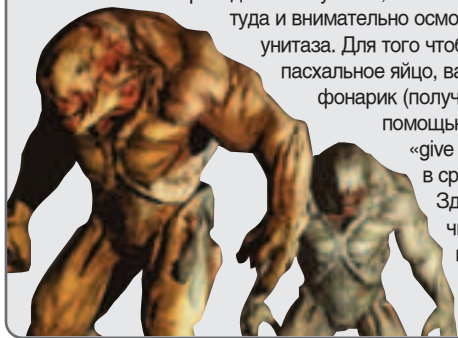
1. Грубый солдат.

В начале игры, когда герой попадает в Mars City, обратите внимание на пехотинца, печатающего какой-то текст на компьютере. Используйте команду «no clip», чтобы «пролететь» через него и посмотреть на экран. Продолжайте читать, пока не наткнетесь на довольно интересное сообщение. Какое? Когда вы его увидите, сами все поймете.

2. Туалетный юмор

На первом этапе игры следуйте за пехотинцем.

Проходя мимо туалета, обязательно загляните туда и внимательно осмотрите все три унитаза. Для того чтобы найти это пасхальное яйцо, вам понадобится фонарик (получить его можно с помощью команды «give all»). Посветите в среднюю кабинку. Здесь разработчики оставили игрокам один очень интересный сюрприз.



Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!



READERS HINTS

Автор: tresh2006
[tresh2006@yandex.ru]

Автор: Николай Болокан
[perez1991@mail.ru]

GTA: SAN ANDREAS



ГЕРОИ ЭСТРАДЫ

В GTA:SA есть один интересный момент. Если начать внимательно слушать радио WCTR, можно услышать дискуссию Big Smoke и OG Low (тот парень, что заставлял героя танцевать на пляжной вечеринке). Также можно заметить еще один интересный прикол: если какое-то время стоять и ничего не делать, CJ начнет напевать отрывок из песни, которая звучит на радио! Отрывки из этой песни всегда бывают разными, но все мелодии наш герой еще не выучил.

1 Под одним из домов в Los Santos есть подвал, в нем можно найти странную стену с изображением креста. Если смотреть на это изображение в течение минуты, можно увидеть странную сценку.

2 В аэропорту у одной из посадочных полос есть небольшой люк. Он легко разбивается выстрелом из пистолета. Советую туда заглянуть, не пожалеете.

3 В океане (между San Fierro и Los Santos) на глубине можно обнаружить подводную скалу. Если нырнуть и заглянуть в пещеру, вы увидите большой сундук с сокровищами.

4 В одном из домов в San Fierro живет Томми из GTA: Vice City (не думаю, что вы пропустите его дом)! И что самое интересное – его можно ограбить (а живет он небедно).

5 Помните мешки, которые нужно было собирать в Vice City? Так вот, один из таких мешков можно найти в Los Santos недалеко от дома Томми (он хорошо замаскирован).

Интерактивные развлекательные системы

- Развлекательные ПК
- Игровые приставки, манипуляторы и аксессуары
- Программное обеспечение
- Мобильные развлекательные устройства

Аудиовизуальные развлекательные системы

- Домашние кинотеатры
- Hi-Fi, High End компоненты
- Проекционное оборудование
- Фильмы и программы на DVD и CD

Инновационные электронные развлечения

Системы «Умный Дом»

Генеральный информационный спонсор: Радио РОК
Официальные партнеры: ALS Group, DLA Piper Rudnick, РАТЭК

Информационная поддержка: C-News, Digital Home, PC Gamer, PS Magazine, PC Игры, Play, Stereo&Video, Sync, T3, Total Film, АудиоМагазин, Железо, Жилая Среда, Компьютер-Price, Мир ПК, Мобильные Новости, Навигатор Игрового Мира, Страна Игр, Техно Бизнес Маркет, Электроника: Производство и торговля, Эра DVD
Интернет-поддержка: hi-fi.ru, ixbt.com, price.ru

Организатор: ИВЦ «РЕАЛ»
тел./факс: (812) 717 6446, 717 6089
e-mail: info@real-fair.ru

24—27 НОЯБРЯ 2005

САНКТ - ПЕТЕРБУРГ
ЦВЗ «МАНЕЖ», ИСААКИЕВСКАЯ ПЛ., 1

ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ ДОМАШНИХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

НС&I

с а н к т - п е т е р б у р г



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



Бригада Е5: Новый альянс

Описывать прохождение игры бессмысленно – победить в ней можно миллионом различных способов. Все зависит от того, какого персонажа вы создадите. А мы поможем вам сделать это безупречно.

А вы знали?

При стрельбе очередями можно задавать сектор обстрела, зажав левую кнопку мыши.

Мины с дистанционным взрывателем перед установкой необходимо активировать пультом управления.

Для атаки любого объекта, включая мирных жителей, нужно нажать правую кнопку мыши.

Клавишей «Shift» при прицеливании можно регулировать высоту точки обстрела.

Выставив прицел на максимальную высоту, можно бросать гранаты гораздо дальше.

Стреляя в точку перед противником, можно целиться в различные части тела в любом режиме огня.

СОЗДАЕМ СУПЕРМЕНА

На самом деле сразу же создать действительно хорошего бойца у вас не получится. Да и потом, по большому счету, вряд ли – профессиональные наемники всегда будут лучше. Чтобы окончательно не разочароваться в протагонисте, обязательно пройдите начальный тест. Это позволит не только выбрать любую из сторон конфликта, но и наиболее действенно распределить очки характеристик (читайте врезку). Некоторые из них практически не улучшаются за время игры, поэтому рекомендую уделить внимание именно им:

■ **Опыт** – на самом деле довольно неплохо прокачивается, но очень важен в начале, так как влияет буквально на все.

■ **Ловкость** – определяет время на подготовку к выстрелу. Очень важна для штурмовиков.

■ **Маскировка** – влияет на эффективность использования камуфляжа (но не скрытность персонажа!).

■ **Интеллект** – от него зависит скорость роста всех остальных характеристик.

А вот некоторые важнейшие на первый взгляд параметры можно в начале оставить без внимания, поскольку потом их с легкостью можно будет улучшить. К ним относятся все боевые навыки и физические характеристики – то, что вы непрерывно будете использовать. Причем прокачать их можно, и вовсе не вступая в бой.

Занимаемся спортом

Проворность и сила пригодятся любому персонажу. Они определяют, как быстро он двигается и как много вещей при этом он сможет на себе тащить. Так что способ тренировки очевиден. Найдите безопасное место, обвешайте бойца экипировкой с ног до головы и отправьте нарезать

круги по карте. Занятие, несомненно, не самое интересное, но невероятно полезное.

Похожим способом можно совершенствовать и боевые навыки, а особенно – стрелковые. Хотя заниматься этим гораздо лучше в реальном сражении. Все дело в том, что для самосовершенствования важнее всего оказываются... промахи. Чем больше шанс поразить цель, тем меньше вы получите за это опыта. К чему учиться, если и так все получается? Лучше всего подбирать режим стрельбы так, чтобы вероятность попадания была средней, и, по возможности, стрелять длинными очередями. Тогда герой сможет и за себя постоять, и навыки улучшить в рекордные сроки.

ПРАВИЛА ОХОТЫ

Наиболее интересная и сложная составляющая игры – ночные операции. И, прежде чем превращать одного из своих бойцов в «ниндзя», лучше кое-что учесть. Каким бы скрытным и замаскированным не был ваш персонаж, при дневном свете его все равно с легкостью обнаружат. Даже если лежать неподвижно, вас смогут засечь с нескольких десятков метров. В темноте при использовании глушителей и камуфляжной краски можно оставаться незамеченным сколько угодно при условии, что вы практически не будете передвигаться. Особенно если уничтожить все источники света в секторе. Для уничтожения лампочек в фонарях наводите на них прицел, пока не появится соответствующая надпись, а лучше – бросайте в них гранаты. Учтите, что враги (те, которые не испугались) обязательно начнут искать вашу позицию, а на высоком уровне сложности – и стрелять «на глазок». Поэтому замаскированного бойца

лучше окружить противопехотными минами, тем более что взрывы лишней раз отвлекут противников. Оптимально использовать снайпера в паре с разведчиком. Последний будет заходить в тыл врагам, идущим на стрелка. Только не забывайте, что противники тоже не гнушаются использовать «ПНВ» и ночные прицелы. Так что в первую очередь старайтесь уничтожить снайперов.

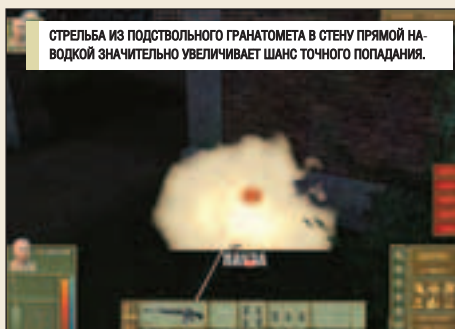
Эх, прокачу!

Автопарк Палиnero довольно скромный, но машину стоит приобрести как можно скорее. Автомобили не только значительно увеличивают скорость передвижения, но и позволяют забирать с каждой карты абсолютно все трофейное оружие – в багажнике можно уместить целый арсенал. Так что сложно придумать более выгодное вложение денег. Приобрести себе четырехколесного друга можно в доброй половине баров и оружейных магазинов. И, когда со временем вместо новенького авто перед вами предстанет изуродованный кусок металла, не пугайтесь – он всегда будет на ходу. Придирчивым покупателям предлагаем ознакомиться с характеристиками транспорта.

■ HMMWV («Хаммер»)



Максимальная скорость 150
Камуфляж 20



СТРЕЛЬБА ИЗ ПОДСТВОЛЬНОГО ГРАНАТОМЕТА В СТЕНУ ПРЯМОЙ НАВОДКОЙ ЗНАЧИТЕЛЬНО УВЕЛИЧИВАЕТ ШАНС ТОЧНОГО ПОПАДАНИЯ.



В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ УБИВАЙТЕ САМЫХ ОПАСНЫХ ВРАГОВ.



КАЛИБР 7.62-ММ ИДЕАЛЕН ДЛЯ ПРОБИВАНИЯ БРОНИ, ТОГДА КАК 9-ММ ОРУЖИЕ ПРАКТИЧЕСКИ БЕЗДЕЙСТВЕННО ПРОТИВ БРОНЕЖИЛЕТОВ.

ОТВЕТЫ НА ТЕСТ

ЭТА ТАБЛИЦА ПОКАЗЫВАЕТ, КАК КАЖДЫЙ ИЗ ОТВЕТОВ ВЛИЯЕТ НА ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖА.

1) В каких войсках ты служишь?												
Ответ	Интеллект	Опыт	Точность	Снайпер	Быстрая стрельба	Тяжелое оружие	Рукопашный бой	Маскировка	Сапер	Медицина	Харизма	
1	-5	5	0	0	0	-10	0	0	0	0	0	
2	0	0	5	0	5	3	0	3	0	0	-3	
3	0	3	5	0	0	0	0	0	0	0	-10	
4	5	0	0	0	5	0	0	5	2	0	5	
5	5	0	0	0	0	0	0	3	0	15	0	

2) А награды у тебя есть?												
Ответ	Интеллект	Опыт	Лидерство	Выносливость								
1	-5	-2	10	-3								
2	-5	2	0	3								
3	5	0	-2	0								

3) В детстве ты увлекался?												
Ответ	Здоровье	Энергия	Зрение	Слух	Сила	Проворность	Ловкость	Реакция	Интеллект	Выносливость		
1	5	3	-2	-2	10	0	-5	0	-5	0		
2	0	10	0	0	0	0	0	0	0	10		
3	0	3	2	0	0	5	5	3	2	3		
4	0	3	3	2	0	5	10	5	2	5		
5	0	5	5	5	-5	-2	2	5	5	-3		
6	-5	-5	7	-5	-5	3	0	0	10	2		

4) Ты торопишься домой в ожидании важного телефонного звонка, но, открывая входную дверь, сломал ключ, и часть его осталась в замке.													
Ответ	Точность	Снайпер	Быстрая стрельба	Тяжелое оружие	Рукопашный бой	Маскировка	Сапер	Медицина	Лидерство	Харизма	Бросание	Скрытность	Торговля
1	-1	-2	-1	-2	1	0	0	4	2	2	1	0	1
2	0	0	0	3	0	-5	0	-1	-1	-5	0	-5	-3
3	-2	1	0	-2	1	1	3	0	-2	0	1	1	-3
4	2	3	-1	-3	2	2	-1	0	-1	2	-1	2	-1
5	1	-1	0	0	2	3	-2	0	-2	-2	2	3	-1

5) Тебе предложили выгодный контракт и назначили встречу, но твоя машина намертво заглохла. Твои действия:													
Ответ	Точность	Снайпер	Быстрая стрельба	Тяжелое оружие	Рукопашный бой	Маскировка	Сапер	Медицина	Лидерство	Харизма	Бросание	Скрытность	Торговля
1	1	0	0	-1	1	1	3	0	0	0	1	1	0
2	1	-1	2	1	1	3	-2	1	-2	-2	2	3	-1
3	2	0	3	2	2	0	0	-1	-1	-1	0	0	0
4	-1	-2	1	-2	1	0	0	4	2	2	1	0	1
5	2	3	-1	-2	0	2	-1	0	-1	2	-1	2	1

6) Познакомившись с девушкой, ты попытаешься произвести на нее впечатление. Для этого ты:													
Ответ	Точность	Снайпер	Быстрая стрельба	Тяжелое оружие	Рукопашный бой	Маскировка	Сапер	Медицина	Лидерство	Харизма	Бросание	Скрытность	Торговля
1	2	3	-1	-2	0	2	-1	0	-1	-2	-1	2	1
2	2	0	3	2	0	0	0	-1	-1	-2	0	0	0
3	-1	-2	1	-2	1	0	0	4	2	2	0	0	1
4	1	-1	2	1	1	3	-2	1	-2	-2	2	3	-1
5	1	-1	0	-1	1	1	3	0	0	0	1	1	0

7) Получив гонорар за свой первый контракт, ты со щенячьим восторгом наконец-то позволишь себе:													
Ответ	Точность	Снайпер	Быстрая стрельба	Тяжелое оружие	Рукопашный бой	Маскировка	Сапер	Медицина	Лидерство	Харизма	Бросание	Скрытность	Торговля
1	2	3	-1	-2	0	2	-1	0	-1	2	-1	2	1
2	1	-1	2	1	1	3	-2	1	-2	-2	2	3	-1
3	-1	-2	-1	-2	1	0	0	4	2	2	1	0	1
4	2	0	3	2	1	2	0	0	-1	-2	0	0	0
5	1	-1	0	-1	1	1	3	0	0	0	1	1	0

8) Возвращаясь с очередного задания, ты получишь отпуск. Твои действия:													
Ответ	Точность	Снайпер	Быстрая стрельба	Тяжелое оружие	Рукопашный бой	Маскировка	Сапер	Медицина	Лидерство	Харизма	Бросание	Скрытность	Торговля
1	2	3	-1	-2	0	2	-1	0	-1	2	-1	2	1
2	2	0	3	2	0	0	0	-1	-1	-2	0	0	0
3	1	-1	0	-1	1	1	3	0	0	0	1	1	0
4	-1	-2	-1	-2	1	0	0	4	2	2	1	0	1
5	1	-1	2	1	1	3	-2	1	-2	-2	2	3	-1

9) Отправившись в лес за грибами, ты встречаешь бешеного кабана. Твои действия:													
Ответ	Точность	Снайпер	Быстрая стрельба	Тяжелое оружие	Рукопашный бой	Маскировка	Сапер	Медицина	Лидерство	Харизма	Бросание	Скрытность	Торговля
1	2	3	-1	-2	0	2	-1	0	-1	2	-1	2	1
2	1	-1	2	1	1	3	-2	1	-2	-2	1	3	-1
3	2	0	3	2	0	0	0	-1	-1	2	2	0	0
4	1	-1	0	-1	1	1	3	0	0	0	1	1	0
5	1	-1	2	1	1	3	-2	1	-2	-2	2	3	-1

Стреляй первым

В бою всегда ходите с оружием наперевес (клавиша «Р»). Время подготовки к выстрелу решает практически все. Поэтому же пистолеты эффективнее на малых дистанциях.

Завидев на пути кучку гангстеров, постарайтесь не подходить близко – обязательно ограбят. А еще лучше – хорошенько подготовьтесь и перестреляйте их. Часовые не станут вмешиваться.

Чтобы разжиться отличным оружием, можно не подходить близко и «раздевать» некоторых наемников. Впрочем, при желании их можно и простору застрелить.

Склеивать изолентой можно лишь обоймы для ручных пулеметов и штурмовых винтовок, да и то – далеко не все.

В бою заряжайте оружие только при помощи обойм, иначе на это уйдет уйма времени. Коробки с патронами нужны для самостоятельной набивки обойм, и этим лучше заниматься в безопасности.

Оборонительные гранаты лучше метать из укрытия – их радиус поражения обычно намного превышает среднюю дальность броска.



ЧАСТЬ ВРАГОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОЛЕЗЕТ НА РОЖОК. ГЛАВНОЕ – СТРЕЛЯТЬ ПОГРОМЧЕ.



ЗАКЛАДЫВАТЬ ВЗРЫВЧАТКУ НУЖНО В БЕЗЛЮДНОМ МЕСТЕ, ИНАЧЕ ВАС СРАЗУ ЖЕ АТАКУЮТ.

Заметность30
Выносливость5
Проходимость40
Максимальная загрузка250 кг

■ «Урал 4320»



Максимальная скорость130
Камуфляж5
Заметность25
Выносливость10
Проходимость35
Максимальная загрузка400 кг

■ «УАЗ 469»



Максимальная скорость110
Камуфляж10
Заметность25
Выносливость10
Проходимость85
Максимальная загрузка200 кг

КЛЕЙМО ЧИТЕРА

Те, кому лень прокачивать персонажа, копить деньги или даже отстреливать противников, как всегда могут немного смощенничать. Но будут за это сурово наказаны – над головой



их героя до конца его дней будет красоваться ярлык «CHEATER». Если такое «имя» вас не смущает, можете свободно изменять характеристики персонажа, вызвав консоль клавишей **F4**. Для этого введите – **CheatSkill [название показателя] [новое значение]**. Список доступных параметров:

- skCharm – Харизма
- skLeader – Лидерство *
- skStealth – Скрытность *
- skMedicine – Медицина
- skSapper – Сапер
- skCamouflage – Маскировка
- skHandToHand – Рукопашный бой
- skThrowing – Бросание
- skHeavyWeapons – Тяжелое оружие
- skGunfighting – Быстрая стрельба
- skSniping – Снайпер
- skShooting – Точность
- skExperience – Опыт
- skIntellect – Интеллект
- skReaction – Реакция
- skAgility – Ловкость
- skDexterity – Проворность

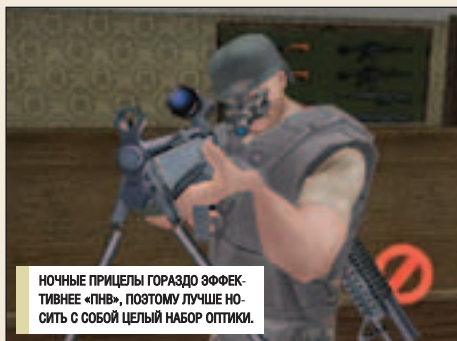
- skStamina – Выносливость
- skStrength – Сила
- skTemper – Гармоничность *
- skHearing – Слух
- skEyeSight – Зрение
- skEnergy – Энергия
- skHP – Здоровье

Как видите, некоторые характеристики (помеченные *) непосредственно не отражаются ни в одном меню, но все же имеют довольно большое значение – какой прок от камуфляжа, если ваш герой топает как слон... Чтобы набить карманы новоприобретенному супермену достаточно ввести в консоли – **Money** [необходимая сумма]. Если герой «не состоятельный», можно помочь ему иначе:

- **Kill all** – убить всех врагов.
- **Immortalcheat 1** – бессмертие для всей команды. На каждой карте необходимо вводить код заново.
- **VisibleSectorCheat 1** – показателю всех противников в секторе.
- **Unblock_doors** – открыть все запертые двери.
- **Tele** – переместить текущего мерка в точку под курсором мыши. ■



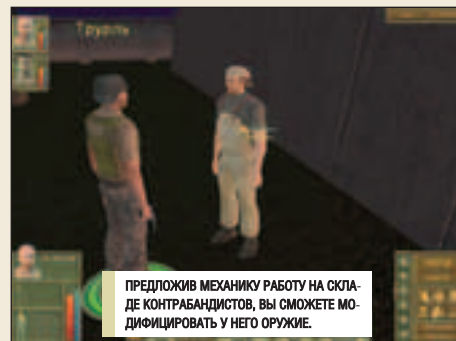
ЛУЧШЕЕ МЕСТО ДЛЯ ПРОКАЧКИ СРЕЛКОВЫХ НАВЫКОВ – ОРУЖЕЙНЫЙ ЗАВОД, ОХРАНА ТАМ ХОДИТ «КОСЯКАМИ» ПО ОДНОМУ И ТОМУ ЖЕ МАРШРУТУ.



НОЧНЫЕ ПРИЦЕЛЫ ГОРАЗДО ЭФФЕКТИВНЕЕ «ПНВ», ПОЭТОМУ ЛУЧШЕ НОСИТЬ С СОБОЙ ЦЕЛЫЙ НАБОР ОПТИКИ.

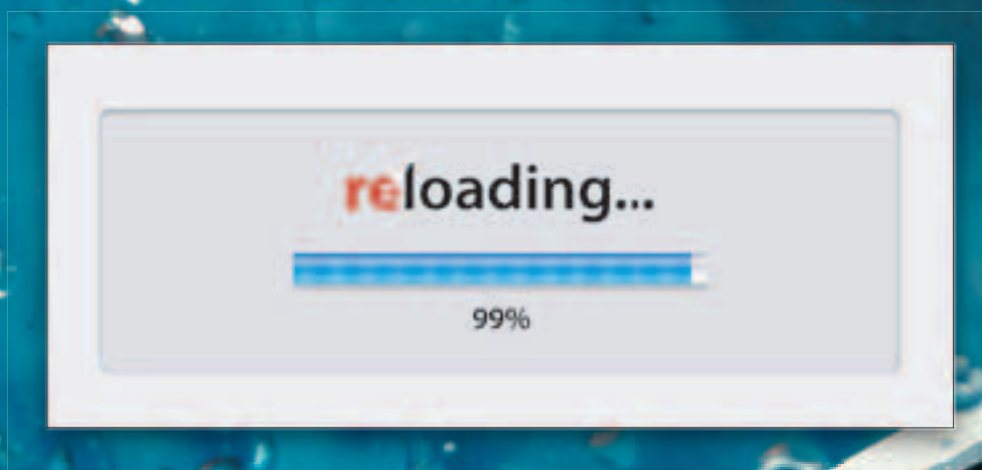


ЛЮБОЙ СЕКТОР МОЖНО ЗАХВАТИТЬ, ПОПРОСТУ ВЫРЕЗАВ ВСЕХ ЧАСОВЫХ. ВСКОРЕ ПОСЛЕ ЭТОГО ТУДА ПРИДУТ ВОЙСКА ВАШЕЙ ГРУППИРОВКИ.



ПРЕДЛОЖИВ МЕХАНИКУ РАБОТУ НА СКЛАДЕ КОНТРАБАНДИСТОВ, ВЫ СМОЖЕТЕ МОДИФИЦИРОВАТЬ У НЕГО ОРУЖИЕ.

DVD EXPERT



Домашний кинотеатр дает возможность не выходя из дома видеть, слышать, чувствовать красоту мира.

«DVD Эксперт» помогает выбрать лучшую технику для домашнего кинотеатра.

В сентябре встречайте обновленный

DVD Эксперт!

Красота
отражений

НЕДОРОГОЙ ДВУЯДЕРНЫЙ ПРОЦЕССОР ОТ AMD

Бывает ли такое на самом деле?

Компания AMD несколько снизила свои «аппетиты» в области двоядерных процессоров, представив бюджетную модель под названием Athlon 64 X2 3800+. Новый «камень» изготовлен по техпроцессу 0.09 мкм и совместим с Socket 939. Суммарный объем L2-кэша у новичка – 1 Мбайт (512 +512 Кбайт). Приятно отметить, что тепловой пакет при максимальной нагрузке не превышает 89 Вт. Для сравнения, этот же параметр у одноядерного AMD Athlon 64 FX-57 составляет 104 Вт. Номинальная тактовая частота – 2 ГГц, причем, согласно информации тайваньских сайтов, с комплектным кулером увеличить ее можно приблизительно до 2.4 ГГц. Новый CPU обеспечивает поддержку стандартных для AMD технологий – энергосбережение Cool'n'Quiet, защиту от переполнения буфера NX-бит и SSE3. Кроме того, чип умеет работать с 64-битными приложениями и операционными системами. Процессор уже можно купить в России. Цена новинки в розничной сети составляет \$354, что гораздо ниже стоимости других представителей линейки X2 – например, за Athlon 64 X2 4200+ просят \$482. ■



ИГРОВАЯ СТАНЦИЯ DELL XPS-600

Новый десктопный компьютер от Dell несомненно придется по вкусу всем игрокам, если у них, конечно, хватит на него денег. Среди особенностей можно отметить чипсет nForce4 Intel Edition SLI x16, на базе которого построена система, оснащенная также парой графических адаптеров NVIDIA GeForce 7800 GTX, работающих в режиме SLI. Каждая из плат установлена в



отдельный слот PCI-Express x16. Производительность такого «катамарана» даст фору практически любой видеоподсистеме.

И без того соблазнительная картина дополняется возможностью использования современных одноядерных или двоядерных процессоров (Pentium D 840, Extreme Edition, P4 670). Объем оперативной памяти может достигать 8 Гбайт, а благодаря трем слотам под HDD, покупатель может заказать дисковую подсистему общей емкостью до 1.5 Тбайт. А к трем PCI-слотам добавлена парочка PCI-Express (x1 и x4). Впрочем, базовая конфигурация для своей цены в \$3100 достаточно скромна – одноядерный процессор с частотой 3.8 ГГц, 512 Мбайт оперативной памяти, жесткий диск на 160 Гбайт, DVD/CD-RW, стандартный 17" ЭЛТ-монитор, а также звуковая карта Sound Blaster Audigy ZS. Совсем другая начинка предлагается за \$5000 – 24-дюймовая ЖК-панель с временем отклика 16 мс, гигабайт оперативной памяти, винчестер емкостью терабайт и мультимедийный пишущий DVD-рекордер. В Европе и Америке компьютер уже продают, а вот когда он доберется до России – пока неизвестно. ■

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА С ПОДДЕРЖКОЙ ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ DTS

Если вы планируете покупку двоядерного процессора от Intel, то, возможно, вас заинтересует материнская плата от MSI с интегрированным DTS-звуком. Модель MSI 945P Platinum построена на базе новейшего чипсета Intel 945P и южного моста ICH7, а совместима она со всеми новейшими процессорами Intel на сокете LGA775. Системная шина функционирует на высоких частотах – 800 и 1066 МГц. На плате смонтирован один разъем PCI-Express x16 и два PCI-Express x1. Звуковой тракт (кодек Realtek ALC882) обеспечивает выход на 7.1-каналов, поддерживает аудио-эффекты по спецификациям DTS и способен производить микширование от двух независимых источников. Есть также и сетевой Gigabit Ethernet, а наличие современного интерфейса SATA II позволяет строить массивы RAID 0, 1 и 0+1. Широкие разгонные возможности порадуют любого оверклокера. Технология DOT (Dynamic Overclocking Technology) Express используется для разгона памяти, PCI-Express и FSB, а для обеспечения возможности загрузки системы в случае сбоев в BIOS применяется фирменная разработка SafeBIOS. По заявлению производителя, схема питания северного моста содержит высококачественные японские конденсаторы, что повышает долговечность системной платы. Купить платформу можно уже сейчас по цене около \$155. ■



НАУШНИКИ ДЛЯ ПРО-ГЕЙМЕРОВ ОТ SENNHEISER

Очень часто игроки, заботясь о визуальной стороне виртуального мира, напрочь забывают о том, что звук тоже очень важен для правильного восприятия атмосферы. Разумеется, через органы зрения мы получаем до 90% информации, а барабанные перепонки передают всего лишь 10%. Но в минуты опасности эти несколько процентов могут иметь решающее значение. Кроме того, для онлайн-сражений необходима возможность оперативной коммуникации между членами команды. Новые гарнитуры PC160 и PC165 USB от Sennheiser предназначены именно для профессиональных игроков и оснащены всем необходимым. Высококонтрастный подстраиваемый микрофон с системой шумоподавления поможет, по заявлению производителей, четко передать указания, даже если рядом работает отбойный молоток, а велюровые амбушюры большого размера не пропустят посторонних звуков. Регулируемое оголовье позволит четко подогнать наушники под любой размер головы. Модель P165 также может быть подключена по USB. Средние цены на устройства равны \$110 и \$180 соответственно. ■

■ Продвинутой вариант новых геймерских наушников от Sennheiser подключается к компьютеру через USB и имеет встроенную аудио плату.



АСЕР ПОДГОТОВИЛ МОНИТОР ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

17"-панель с откликом 8 мс и специальным покрытием CrystalBrite

Игроки пока еще осторожно относятся к приобретению LCD-мониторов – их пугает низкая скорость реакции матрицы, которая может помешать разглядеть нюансы обстановки при быстрой смене кадра. Новая 17-дюймовая модель Acer AL1751, возможно, способна развеять их сомнения. Быстрая матрица обладает временем отклика 8 мс, что, конечно, не рекорд, но является вполне современным значением. Производитель, относя модель к категории геймерских, обращает внимание на специальное «стеклянное» покрытие экрана монитора под названием CrystalBrite, которое, по словам разработчиков, значительно улучшает качество изображения не только в графических редакторах, но и в игровых приложениях. Разрешение дисплея составляет 1280x1024, а углы обзора по вертикали/горизонтали – 150/135 градусов. Показатели контрастности и яркости – 400 кд/м и 500:1 соответственно. Вдобавок к стандартному аналоговому видеовходу, модель оснащена цифровым интерфейсом DVI. Монитор имеет пару встроенных динамиков, а благодаря приятному дизайну он прекрасно впишется в любой интерьер. AL1751 уже можно купить по цене \$370. ■



GIGABYTE С ПОЛУМЕГАБАЙТОМ

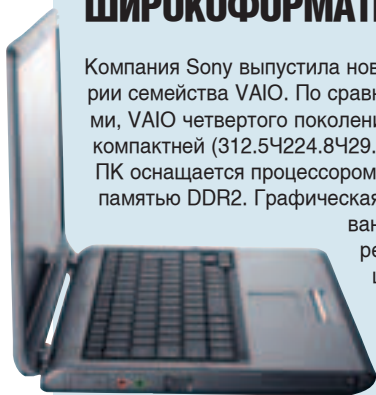
Грядет время апгрейдов, и весьма кстати придется свежее творение тайваньской компании Gigabyte, на основе чипсета ATI X800 XL – видеокарта GV-RX80L512V. Модель позиционируется как представитель флагманской линейки и оборудована оперативной памятью GDDR3 объемом 512 Мбайт. Графический процессор, созданный по 0.11-микронной технологии, включает в себя 16 пиксельных конвейеров и 6 вертексных шейдеров. Карта поддерживает и типичные для ATI X800 XL алгоритмы улучшения качества изображения – 3Dc (сжатие нормалей) и Videoshader HD (расчет затенений). Ускоритель



GV-RX80L512V оснащен двумя интерфейсами DVI-I, VIVO и HDTV, а также комплектуется фирменным адаптером HDTV/VIVO, облегчающим процедуру подключения и позволяющим быстро превратить компьютер в домашний кинотеатр. Интерес представляет и система пассивного охлаждения, благодаря чему карта работает бесшумно. Сроки начала поставок и стоимость новинки пока не объявлены. ■

SONY VAIO S4 – ШИРОКОФОРМАТНИК ВЕСОМ 2 КГ

Компания Sony выпустила новую модель ноутбука S-серии семейства VAIO. По сравнению с предшественниками, VAIO четвертого поколения стал легче (вес до 2 кг) и компактней (312.5x422.4x29.9-35.4 мм). Этот мобильный ПК оснащается процессором Intel Pentium M (Sonoma) и памятью DDR2. Графическая подсистема VAIO S4 основана на мобильном процессоре NVIDIA GeForce Go 6200, а широкоформатный экран ноутбука с диагональю 13.3 дюйма выводит изображение в режиме WXGA 1280x800. Жесткий диск ноутбука подключен по интерфейсу Serial ATA. Необходимо отметить технологию Sony X-black LCD, которая обеспечивает повышенную яркость, контрастность и насыщенные цвета изображения. ПК обладает специальной функцией Plug&Display, позволяющей приспособить друг к другу разрешения лэптопа и внешнего монитора, если последний подключен к ноутбуку. Также Sony VAIO S4 оборудован кардридером 3-в-1 (Memory Stick, Memory Stick Duo и Memory Stick Pro). Что касается остальных разъемов и интерфейсов, то о них не сообщается ничего конкретного, помимо того, что ноутбук поддерживает работу в беспроводной сети. Нет информации и о предполагаемых ценах и времени появления компьютера на рынке. ■



ЖЕСТКИЙ ДИСК ОТ SAMSUNG С ИНТЕРФЕЙСОМ SERIAL ATA II

Народная мудрость гласит, что места на жестком диске никогда не бывает много. И если вы уже решили докупить себе пространства для складирования гигабайтов информации, стоит обратить внимание на новинку от Samsung – SpinPoint SP2504C. Высокопроизводительный интерфейс SATA II позволяет передавать данные со скоростью 300 Мбайт/сек, что сократит время загрузки многих игр. Другой залог оперативности – высокая скорость вращения шпинделя (7200 RPM), а также объемный буфер в 8 Мбайт. Среднее время поиска данных составляет 8.9 мс. По заявлению представителей компании, накопитель работает очень тихо благодаря технологии адаптивного управления уровнем шума ATA Automatic Acoustic Management, а также разработкам NoiseGuard и SilentSeek. Ну а 250 Гбайт хватит очень надолго (если, конечно, кроме компьютерных игр вы не увлекаетесь монтажом видео). Ищите новинку в компьютерных магазинах по цене от \$120. ■



НОВЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ ОТ DEFENDER

Существует целый ряд игр – в основном это различные симуляторы, – для которых, помимо обычной клавиатуры, требуются специальные контроллеры. Пару новинок из этой области предлагает компания Defender. Рули Adrenaline и Adrenaline Turbo стоят недорого, но обладают всеми необходимыми «фичами». У каждого есть по 12 программируемых кнопок, а резиновое покрытие «баранки» предотвращает скольжение рук. Управлять «газом» и «тормозом» можно с помощью специальных шифтов, расположенных под рулевым колесом, а режим вибрации руля позволяет сделать управление более реалистичным. Модель Turbo отличается лишь наличием рычага переключения скоростей. Оба устройства соединяются с компьютером через разъем USB. Стоимость Adrenaline и Adrenaline Turbo – \$40 и \$45 соответственно. ■

■ Defender Adrenaline Turbo отличается от своего «младшего» собрата наличием рычага переключения скоростей.



sync Все дело в ТЕХНИКЕ

LIVE IT

ВЫБРАТЬ ПОПУЛЯРНЕЕ

iPodомания

МАЛЕНЬКАЯ БЕЛАЯ КОРОБОЧКА ОТ APPLE СВОДИТ МИР С УМА. ВОЛНА БЕЗУМИЯ ВОТ-ВОТ НАКРОЕТ И РОССИЮ. ВСТРЕТЬ ЕЕ ВО ВСЕОРУЖИИ. БУДЬ НА ШАГ ВПЕРЕДИ ВСЕХ. ЧЕМ БОЛЬШЕ У ТЕБЯ ПРЕДМЕТОВ В СТИЛЕ IPOD, ТЕМ КРУЧЕ.

Pee
Писсуар – штука довольно консервативная. Тем не менее, iPee произвел революцию в мужской мочеиспускании. Сделай и без того приятный процесс еще более приятным. А когда все закончится, не забудь ознакомиться с жидкостным составом. Узнаешь много интересного.



Peece

«Пистолет» весь дышит лаской. Просто отпустить и обездвижить колесико настройки. Хотите необходимой самооборонной? Никто не обманит тебе в этом ремесле.

DogCider

Собака – не просто животное, это единственный друг. Настраиваем специальным специальным шейкером. Гладко, только талочка поднимается.

Beer

Дерево, бойся! Сталь, бабуня! Заготовить, и зомби четверговать. Гем же хорошо знаком.

Дождались!

SYNC

В РОССИИ

с 14 сентября и навсегда



SYNC
ВСЕ ДЕЛО В ТЕХНИКЕ

5 ДЕВУШЕК КОТОРЫЕ ТЕБЯ ПОРВУТ

33 СПОСОБА ОСТАТЬСЯ МУЖЧИНОЙ

ОРГАЗМ
ДЕЛО ТЕХНИКИ

ТЕНДЕНЦИИ
ИНТЕРВЬЮ
НОВОСТИ
ТЕСТЫ

HI-TECH РУЛИТ!
ВОДИТЕЛЬ ОТКРЫВАЕТ

КРИМИНАЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ
АРСЕНАЛ КУЛИГАНА

Let's Hi-Fun! (game)
ISSN 1815-7599
9771815759001 01



...то лучший друг человека, порой и друг. Порадуй любимую песню специально на ее слух высокочастотной... в следующий раз она тебе не поднесет, но и за плечом сбегает.



...таль, трещина! Пила поможет вам и дрель, и ананас ледяной издать, и армию... Громкость иногда можно убавить все знакомым колесиком.

В ПОЛЕТЕ

Мышь Logitech MX518 и гарнитура Logitech USB Headset 250

В нашу тестовую лабораторию одновременно поступили два устройства от Logitech, из которых получилась весьма нескучная пара – проводная мышь Logitech MX518 и гарнитура Logitech USB Headset 250.

Технические характеристики
Logitech MX518
Интерфейс: USB
Количество кнопок: 8
Масса: 106 г
Разрешение: 1600 dpi (возможно переключение на 800 и 400 dpi)
Дополнительно: Переходник USB->PS/2, программное обеспечение SetPoint.
Цена: \$58
Logitech USB Headset 250
Интерфейс: USB
Частотный диапазон гарнитуры: 20-20000 Гц
Частотный диапазон микрофона: 100-16000 Гц
Чувствительность микрофона: 58 дБВ/мкбар; 38 дБВ/Па ±4 дБ
Цена: \$40

ХВОСТ

По внешнему виду мышь Logitech MX518 не слишком далеко ушла от своей предшественницы – модели MX510. Изменения экстерьера коснулись только кнопок и цветовой гаммы. Теперь пластмассовая поверхность выполнена в серых тонах. Странный узор на ней притягивает взгляд. Какие-то пятна? Не совсем. При определенном освещении и ракурсе вы сможете увидеть стереорисунок – словно на верхней части мыши остались вмятины от зубов какого-нибудь орка. Действительно красиво. Насмотревшись вдоволь, попробуем новинку на ощупь. Ладонь удобно обхватывает привычный эргономичный корпус, а большой и безмяный пальцы крепко держат прорезиненные бока. Возможно, кому-то не придется по вкусу

уменьшившийся вес манипулятора, но благодаря «невесомости» и тефлоновым «лапкам», с мышью можно работать не уставая очень долгое время. К сожалению, провод все еще ограничивает свободу действий, но это неизбежная плата за отзывчивость и отсутствие «лагов».

Подключение прошло безо всяких проблем – USB-HID-устройство обнаружилось сразу же после соединения с компьютером. Функциональность мыши по умолчанию используется почти полностью, не работала только кнопка переключения документов в многооконном приложении. О действии остальных дополнительных кнопок, а также о программном пакете SetPoint, поставляющемся с мышью, вы можете прочитать во врезках. Хотя установка этого софта не является обязательной и мало что даст большинству геймеров. Сразу же после подключения возникает какое-то забытое ощущение – как будто берешь в руки механическую оптику.

На каждое движение руки мышь отзывается мгновенно. Но есть и одно серьезное отличие. Фотосенсор мыши с разрешающей способностью в 1600 dpi придает движению курсора высочайшую точность. За счет него был устранен давний недостаток оптики низкого разрешения: даже при самых быстрых движениях в играх нам не удалось «обмануть» чувствительный датчик. А полезность кнопок программного изменения разрешения, находящихся выше и ниже колеса прокрутки, геймерам сложно переоценить. Достаточно только напом-

нить, что подобная функция прописана в любом конфиге уважающего себя FPS'ника: низкая чувствительность во время передвижения по уровню, а высокая – во время прицеливания из высокоточного оружия (sniper rifle, railgun).

УШИ

Серо-черная пластмассовая гарнитура Logitech USB Headset 250 по сравнению с мышью смотрится достаточно скромно. Конструкция очень легкая. С одной стороны, это гарантирует, что мышцы шеи не будут испытывать дополнительного напряжения во время многочасовых игр, а с другой – заставляет очень бережно относиться к устройству, так как выглядит модель не очень надежно.

Благодаря классической регулировке длины дужки и кожаным вкладкам, гарнитура хорошо сидит на голове. Микрофон крепится на шарнире, что позволяет сложить его, когда он не нужен. Решение оставить устройство проводным легко объяснимо: радиопередатчик и аккумулятор утяжелили и удорожили бы его. Подключение также не вызвало нареканий. Все необходимые драйверы Windows XP SP2 нашла в своих «закромах». При установке была обнаружена одна тонкость: после подключения гарнитуры, необходимо перезапустить приложения, использующие звуковую карту. Это приведет к внутренней перемаршрутизации звукового канала. Системный апплет «Громкость» (иконка с изображением динамика в тее) изменяется в соответствии со способностями нового устройства: исчезают все «лишние» настройки.

В играх гарнитура показала себя очень достойно. Несмотря на небольшой диаметр динамиков, звуки взрывов были объемными, а выстрелы четкими и резкими. Про алгоритм шумоподавления трудно что-либо сказать. Он есть. Он работает.

Система и мышь

За то, что мышь определяется и работает с практически полной функциональностью, отвечает служба Windows XP под названием «HID Input Service». Именно она устанавливает значения дополнительных кнопок в отсутствие «родной» утилиты. Две кнопки на боку – «синонимы» Alt+Left и Alt+Right – позволяют ходить вперед-назад в окне браузера. А кнопка в колесе переводит устройство в режим быстрой прокрутки, чтобы облегчить поиск в больших документах.



SetPoint

Привыкшие к MouseWare старые поклонники Logitech будут несколько удивлены, увидев на диске, идущем в комплекте с мышью, софт под названием SetPoint. Не стоит волноваться – это всего лишь объединенный пакет драйверов и утилит для всей «манипуляторной» продукции компании. Внутри все стандартно: переназначение функций кнопок, регулировка чувствительности, ускорения и программное изменение разрешающей способности сенсора.



ВМЕСТЕ

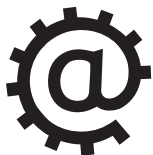
А пара действительно у нас получилась прекрасная: мышь, которая вполне способна стать новым геймерским стандартом, и гарнитура, неплохо ее дополняющая как в игровых приложениях, так и в обычной компьютерной жизни. ■





Пусть себе пишут

Спам был, есть и будет.
Но вы его даже не заметите.



Спамооборона
so.yandex.ru

Яndex
Найдётся всё

Тестирование видеокарты MSI NX7800GTX

Появление видеокарт на базе графического процессора NVIDIA GeForce 7800GTX внесло коррективы в расстановку сил на рынке 3D-графики. После длительного паритета между GeForce 6800 Ultra и Radeon X850 XT, чаша весов на рынке Hi-End адаптеров окончательно склонилась в сторону калифорнийцев – достойного ответа на 7800GTX со стороны ATI пока не видно. Мы рассмотрели новый ускоритель на примере модели NX7800GTX от MSI.

Технические характеристики
Интерфейс: PCI-Express
GPU: NVIDIA GeForce 7800GTX
Число вершинных конвейеров: 8
Число пиксельных конвейеров: 24
Частота ядра: 430 МГц
Эффективная частота памяти: 1.2 ГГц (GDDR-3, 1.6 нс)
Ширина шины обмена с памятью: 256 бит
Объем памяти: 256 Мбайт
Разъемы: 2xDVI-D, S-Video
Размеры: 205x100x15 мм
Цена: \$699

Тестовый стенд
Процессор: AMD Athlon 64 3500+@2600 МГц (ядро Venice, Socket 939)
Материнская плата: ABIT AN8
Память: 2x512 Мбайт DDR SDRAM (PC-3200)
HDD: WD IDE 120 GB 7200 rpm
Блок питания: TR-2 430 Вт
Драйвера: ForceWare 77.56
ОС: Microsoft Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0 c.

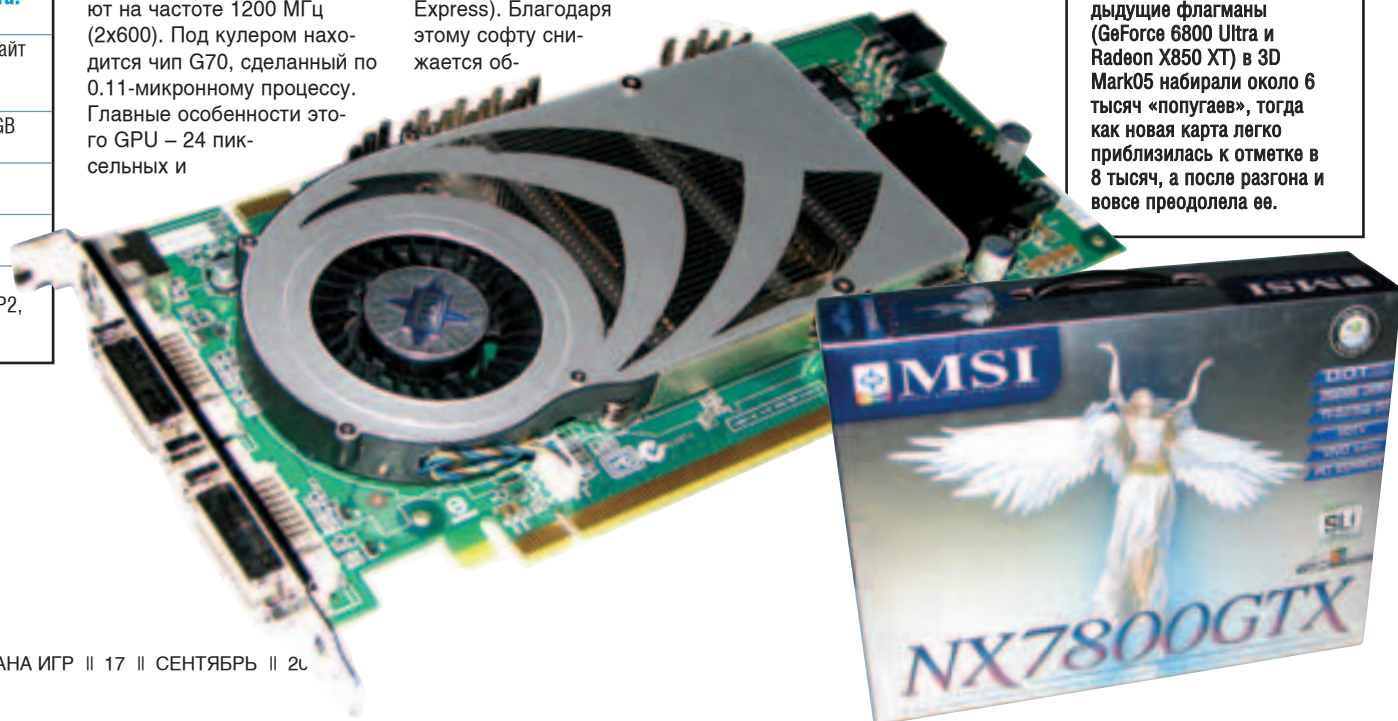
В комплект поставки, помимо самой видеокарты, входят два переходника DVI-D-Sub 15-pin, инструкция, диск с фирменным ПО и драйверами, игра Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, а также кабели VIVO и s-video. Конструкция адаптера повторяет референсный дизайн, за исключением наклеек от MSI на системе охлаждения и роторе вентилятора. Плата является самой длинной из всех современных одноядерных ускорителей – она на 5 мм больше, чем GeForce 6800 Ultra. По этой причине перед покупкой необходимо внимательно изучить внутренние размеры своего корпуса. В то же время конструкция системы охлаждения обладает достаточно небольшой глубиной, оставляя соседний слот свободным. На плату установлено 256 Мбайт видеопамяти стандарта GDDR3 с шиной передачи данных 256 бит. Восемь микросхем памяти Samsung со временем выборки 1.6 нс выполнены в форм-факторе BGA и по умолчанию работают на частоте 1200 МГц (2x600). Под кулером находится чип G70, сделанный по 0.11-микронному процессу. Главные особенности этого GPU – 24 пиксельных и

8 шейдерных конвейеров. Частота работы в точности соответствует спецификации NVIDIA – 430 МГц. Основой системы охлаждения является алюминиевый радиатор с припаянными ребрами, которые служат для охлаждения графического процессора и чипов памяти, расположенных на лицевой стороне платы. Отвод тепла от стабилизаторов питания на лицевой стороне MSI NX7800GTX поручен отдельному алюминиевому радиатору. Остальные четыре чипа видеопамяти находятся на оборотной стороне платы, для их охлаждения предназначена отдельная алюминиевая пластина. С одного торца карта оборудована двумя цифровыми и одним видео выходами, а с другого – 6-контактным интерфейсом для дополнительного питания. Присутствует на плате и разъем для подключения «мостика» в режиме SLI. Подобно прочим своим флагманским продуктам, компания MSI оснастила нового лидера линейки утилитой D.O.T. Express (Dynamic Overclocking Technology Express). Благодаря этому софту снижается об-

щий уровень шума за счет динамического изменения скорости вращения вентилятора. Также, по заявлениям создателей, это может повысить производительность видеокарты на 2-10%. Надо сказать, что система охлаждения работает достаточно тихо и без фирменной утилиты MSI (особенно на GeForce 6800 Ultra). Сильный шум возникает лишь на короткое время, когда загружается ОС. В 2D-режиме частоты графического процессора и памяти снижаются, и кулер начинает вращаться медленнее. При нагрузке температура ядра достигает 75°C, а при разгоне – около 78°C (см. врезку). По этой причине стоит позаботиться о хорошей циркуляции воздуха в системном блоке и, при необходимости, оснастить его дополнительным вентилятором. Невероятная производительность и отличное качество позволяют с полной уверенностью рекомендовать MSI NX7800GTX к установке в игровую систему самого высокого уровня. ■

Проверка в играх

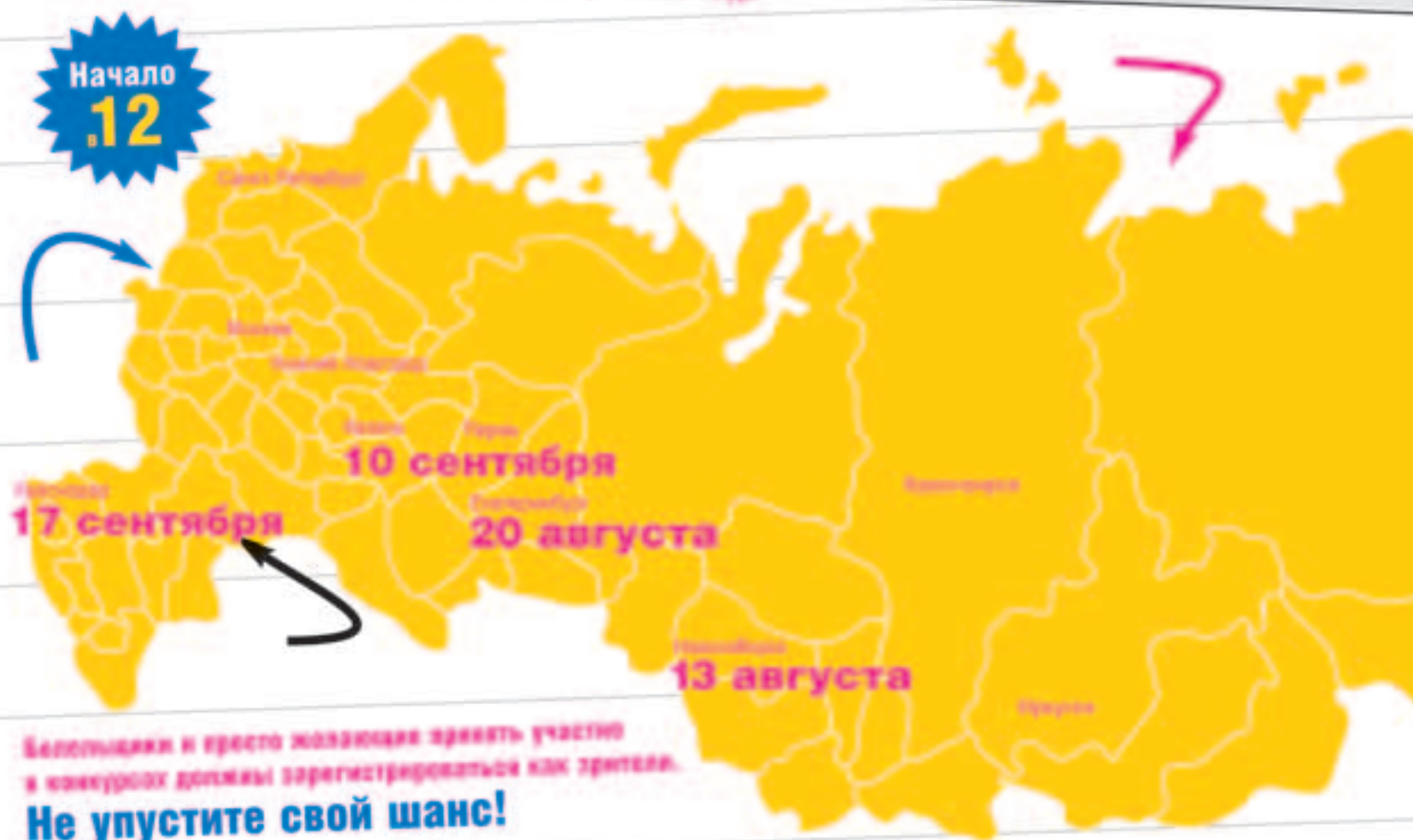
Флагманская линейка видеокарт от NVIDIA предъявляет определенные требования к совместному функционирующим комплектующим. Например, MSI NX7800GTX требует от блока питания минимальной мощности 400 Вт. Кроме того, новые карты столь быстры, что очень многие дорогие процессоры становятся слабым звеном в системе, не позволяя объективно оценить производительность. Согласно спецификации NVIDIA, для одиночной GeForce 7800 GTX рекомендуется «камень» не ниже Athlon 64 3500+. Чтобы оценить MSI NX7800GTX в более-менее «чистых» условиях, мы разогнали процессор CPU Athlon 64 3500+ со штатных 2200 МГц до 2600 МГц. В тесте приняли участие пакеты 3DMark03 и 05 (установки по умолчанию), а также игры Doom 3, Half-Life 2 и FarCry, все параметры в которых были выставлены на максимум при двух разрешениях 1024x768 и 1600x1200. После этого мы воспользовались утилитой D.O.T. Express и разогнали частоты по памяти до 1250 МГц и по ядру до 480 МГц. Результаты можно увидеть на наших графиках. Скажем, что предыдущие флагманы (GeForce 6800 Ultra и Radeon X850 XT) в 3D Mark05 набирали около 6 тысяч «попугав», тогда как новая карта легко приблизилась к отметке в 8 тысяч, а после разгона и вовсе преодолела ее.



ТУРНИР 10 ГОРОДОВ МЫ ЕДЕМ К ВАМ!!!

Дни читателя журналов «Страна Игр», «РС ИГРЫ»

апрель-октябрь 2005 года



В рамках мероприятия состоится турнир по
Quake III Arena

Победитель поедет в **Москву!**

ВСТРЕЧИ С РЕДАКТОРАМИ ЖУРНАЛОВ, ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!

Подробнее и регистрация
на сайте: www.tur10.ru

Партнер: **iriver**

Генеральный
партнер:



Стерео-гарнитура Icemat Audio Black Siberia

«Набив руку» на производстве всевозможных приспособлений для профессиональных киберспортсменов, компания Icemat добралась и до наушников, которые незаменимы в любой игре, как хорошая мышь или коврик. Сегодня перед нашим взором предстала «гламурного» вида стерео-гарнитура Black Siberia.

Технические характеристики
Наушники
Номинальное сопротивление, Ом: 40
Номинальный диапазон частот, Гц: 18 – 28.000
Чувствительность, дБ: 99 – 104
Длина кабеля, м: 2.8 (1+1.8)
Тип акустического оформления: открытые
Микрофон, номинальный диапазон частот, Гц: 80-15.000
Чувствительность, дБ: -38
Тип: направленный
Цена: \$79

ДВА В ОДНОМ

В комплект также входит микрофон. Размерами он с пол пальчиковой батарейки и снабжен клипсой для крепления на одежду. Ничем особенным от своих собратьев он не отличается. Как «спикер» для гарнитуры он весьма неплох, обладает хорошей чувствительностью, его можно просто бросить на стол рядом с монитором, и ваш голос все равно будет слышен очень отчетливо. Но для звукозаписи я бы вам его не советовал, так как он режет многие частоты (возможно, для того, чтобы ваш голос выделялся на фоне общего шума при сетевой игре).



Итак, вначале о внешнем виде и комплектации. Вскрыв коробку, я был весьма удивлен качеством изготовления данного продукта. Наушники очень легкие и сделаны из плотного «дорогого» пластика. Оголовье и чаши соединены двумя высокими металлическими дугами. Настройка под размер головы производится вытягивающимся подголовником – снизу он отделан велюром, из которого изготовлены и мягкие амбушюры. Чаши в вилках, которыми крепится оголовье, поворачиваются на тридцать градусов. Налицо все признаки дорогой и престижной техники. Но хватит любоваться, посмотрим, насколько они хорошо сидят на голове. При первом же касании амбушюр ничего не хочется крутить и двигать. Наушники сидят идеально. Плотно прижимаясь к голове, они совершенно не давят. Модель не соскакивает при поворотах и наклонах, не сдвигается и не создает никакого дискомфорта. Можно сидеть часами напролет и даже не замечать, что на голову надета внушительных размеров конструкция. Кстати, еще одной особенностью «Черной Сибири» является небольшой наклон динамиков в горизонтальной плоскости, а в пластиковых чашах есть дырочки для вентиляции, поэтому уши никогда не потеют, как это бывает при использовании некоторых моделей известных производителей. Настало время рассказать о музыкальных способностях Icemat Audio Black Siberia. Аудиоматериал для теста подобрался у меня самый разнообразный. Несомненные достоинства «Сибири» – очень объемный, невероятно воздушный звук и столь широкая стереобазы, что возникает ощущение, будто музыка идет не из динамиков, а откуда-то снаружи. Также необходимо отметить весьма мощный, глубокий и довольно упругий бас, который нередко отсутствует у наушников открытого типа.

А вот из недостатков я бы выделил искажения на высоких частотах – звук резкий и не совсем естественный, что особенно становится заметно на тарелках и щеточках. Кроме того, несколько провалена середина – в некоторых композициях неестественно звучит вокал, исчезающий на заднем плане и приобретающий какой-то металлический оттенок. Еще один минус – тяжелым «ню-металлическим» гитарам не хватает драйва, они немного вялые и сухие. Однако не стоит забывать, что в первую очередь Black Siberia предназначены для геймеров, а не для меломанов. Но есть у наушников одна приятная особенность. Если отвлекаться от сравнения их с другими представителями этой ценовой категории, вроде Audio Technica ATH-M30, то через час привыкаешь к специфике звука и он нравится тебе все больше. Но подключать их надо к хорошей аудио-карте или

к внешнему усилителю. Наушники обладают прекрасным потенциалом и заслуживают того, чтобы работать в паре с самой качественной аппаратурой.

ВЫВОД

Очень красивые, невероятно удобные наушники, которые не дадут вашим ушам вспотеть, а голове устать от постоянного их ношения. Благодаря малому сопротивлению всего в 40 Ом и шнуру без удлинителя в один метр, вы можете спокойно использовать их с mp3-плеером. В дополнение ко всему вы получаете неплохой микрофон – с таким комплектом не только легко услышите шаги виртуального врага за много метров от вас, но и оперативно предупредите об этом свою команду. Ну а когда вы устанете от сетевых баталий, Icemat Audio Black Siberia позволят вам насладиться любимой музыкой. Лучшее всего им удастся передавать какую-нибудь неспешную расслабляющую музыку, хотя и

Trance они воспроизводят неплохо. Единственным жанром, который они недолюбливают, является, наверное, Nu-Metal и сходные с ним стили – звук вам покажется не таким интересным и будет сильно насыщен всевозможными шумами от перегруженных гитар. ■

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании SoftTrading – владельцу торговой марки Icemat.

Комментарий В. Бардовского aka Prozed_c58

Внешние звуковые карты вошли в быт киберспортсменов совсем недавно, но уже сейчас у каждого второго профи можно увидеть это устройство. Удобство заключается в том, что его использование позволит воспроизводить аудиозаписи одинаково четко и громко на любом компьютере. А ведь большинству современных игроков приходится часто играть не на своем железе. Проблем с установкой у внешних звуковых плат обычно не возникает, так как подключаются они к универсальному интерфейсу USB. Есть подобная карта и у Icemate (Black Siberia и Siberia USB soundcard, в зависимости от расцветки), ее можно приобрести в дополнение к гарнитуре за \$40. Из достоинств этого девайса можно выделить размер с зажигалку и работу без драйверов под WinXP. По качеству же звука такой гаджет соответствует аудиоконтроллерам пятилетней давности вроде Creative Live!



Тест материнской платы Intel D945GTP

Компания Intel столь быстро выпускает новые платформы для своих процессоров, что в их многообразии нередко путаются даже специалисты. Мы постараемся немного прояснить ситуацию, протестировав материнскую плату Intel D945GTP, поддерживающую двухъядерные CPU Pentium D и оборудованную встроенным графическим ядром GMA 950.

Модель Intel D945GTP обладает небольшими размерами и выполнена в форм-факторе mATX на текстолите зеленого цвета. Несмотря на миниатюрность, чипсет 945G Express, как и «старший брат» с индексом 955, умеет работать с двухъядерными процессорами Pentium D. Совместима плата и с 64-разрядными процессорами и приложениями, высокоскоростной шиной 1066 МГц и памятью DDR2-667. Кроме того, модель дает возможность строить RAID 5-го уровня из винчестеров SATA. Заметим, что флагман семейства, чипсет i955X, не поддерживает «низкоскоростные» CPU на шине 533 МГц, а также память DDR2-400, тогда как 945-ый прекрасно с ними работает. Из младшей версии чипсета убрали необязательную в домашнем и офисном применении поддержку регистровой памяти ECC и снизили максимальный объем вдвое – до 4 Гбайт. Модель D945GTP оборудована размером PCI Express x1 и двумя PCI, но если вы захотите использовать видеокарту с массивным охлаждением, то чем-то одним из этой парочки придется пожертвовать – слот PCI Express x16 расположен совсем близко. Звуковой контроллер, сконструированный на микросхеме Sigmatel 9220, представляет собой упрощенную версию Intel High Definition Audio – 5.1 аналоговых каналов вместо 7.1. Помимо трех аудиоразъемов, внешняя панель платы оборудована четырьмя USB 2.0, параллельным и последовательным портами, а также интерфейсами PS/2 для мыши и клавиатуры.

Из многочисленных достоинств модели Intel D945GTP наибольшее любопытство у нас вызвало встроенное в чипсет новое графическое ядро. Если судить по спецификациям, то GMA 950 не слишком сильно опережает GMA 900. Тактовая частота 256-разрядного графического ядра с четырьмя пиксельными конвейерами выросла с 333 до 400 МГц, пропускная способ-

Одно или два ядра?

Имеет ли смысл приобретать двухъядерный процессор для такой материнской платы? Используя видеокарту на базе чипсета NVIDIA GeForce 6800 GT, мы сравнили два CPU – Intel Pentium D 840 3.2 ГГц (два ядра, 2 Мбайт кэш L2, \$575) и Pentium 4 551 3.4 ГГц (1 Мбайт кэш L2, \$299). Нас интересовал вопрос, что окажется важнее – два физических «камня» в одном корпусе или же более высокая частота? Итог для двухъядерного Pentium D 840 оказался неутешительным. В

3DMark05 система с его участием набрала 4856 баллов, а результат с Pentium 4 551 оказался чуть выше – 4931. Аналогичные показатели и в 3DMark03, 11256 и 11421 очков соответственно, вновь небольшое преимущество Pentium 4 551. Тем же, кто строит игровую платформу с нуля и планирует покупку Intel D945GTP, следует, на наш взгляд, подождать с приобретением двухъядерного процессора Intel – тактовая частота для современных игр пока что важнее.

ность – с 8.5 до 10.6 Гбайт в секунду, а скорость заполнения – с 1.3 до 1.6 миллиона пикселей/текстелей в секунду. Добавилась также программная поддержка вершинных шейдеров версии 3.0. Как и в GMA 900, версия 950 обладает аппаратной совместимостью с OpenGL 1.4 и DirectX 9, включая пиксельные шейдеры версии 2.0. В тестовых бенчмарках новая версия интегрированной графики показала практически двукратный рост производительности по сравнению с GMA 900 – 6045 и 524 балла в 3DMark2001SE и 3DMark05 соответственно (разрешение 1024x768, настройки по умолчанию в обоих пакетах). В Half-Life 2 мы получили 35 fps, а Doom 3, официально не работающий с GMA 900, с новым поколением встроенной графики от Intel сумел запуститься, но показал абсолютно «неиграбельные» 13 fps. Надо заметить, что эти показатели были достигнуты на самых низких настройках качества (Low Quality, разрешение 1024x768), а при Highest Quality в Half-Life 2 и Doom 3 количество кадров в секунду упало до 19 и 10. Если для ноутбука подобная «производительность» GMA 950 может быть уместна, то стационарное применение GMA 950 вызывает определенные вопросы. Для сравнения, одна из самых недорогих карт на рынке, ATI Radeon X300SE стоимостью

\$50, набирает вдвое больше баллов в 3DMark05 и позволяет играть в Doom 3 на минимальных настройках качества (около 30 fps). Возникает вопрос – зачем компании Intel необходимо было вкладывать средства в усовершенствование столь слабого графического ядра и оснащать его поддержкой всех современных графических технологий? Единственный ответ, который приходит на ум, – скорое появление новой операционной системы под кодовым названием Windows Longhorn (Vista), графические элементы которой потребуют более мощных адаптеров. Для корпоративных пользователей платы со встроенной GMA 950 будут весьма кстати, а Intel сохранит определенную независимость от NVIDIA и ATI на этом рынке. Что касается современных игр, то запуск их на подобном интегрированном решении не представляет интереса – лучше потратить минимальную сумму на внешнюю видеокарту. ■

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(095)974-3333, <http://www.nix.ru>).

Тестовая конфигурация

Процессоры: Intel Pentium D 840 (3.2 ГГц), Pentium 4 551 (3.4 ГГц)

Кулеры: Коробочные Intel

Видеокарта: ASUS EN6800GT/2DT

Память: 2x512 Мбайт Kingston DDR2 (PC-4200)

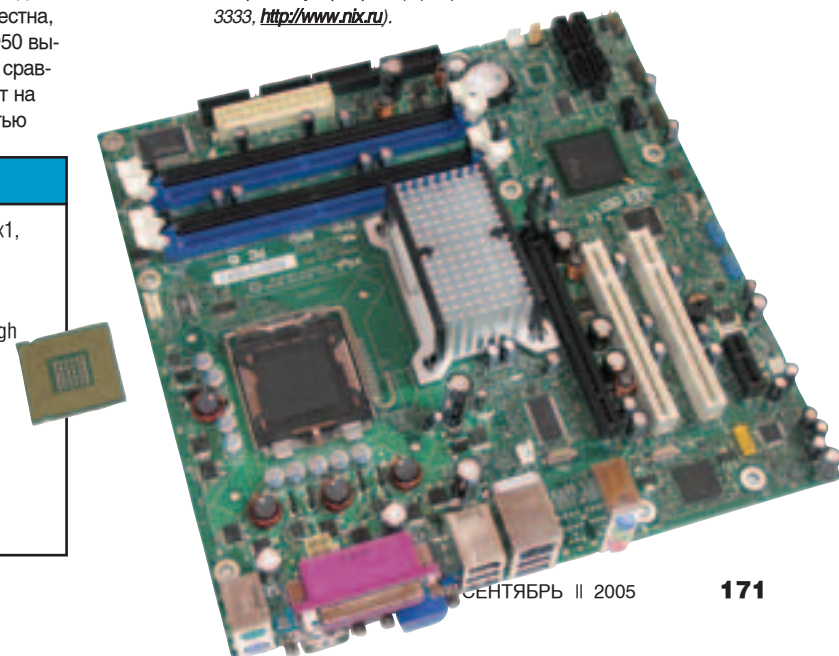
Блок питания: Thermaltake TR2 430W (24+4пин)

HDD: 120 Гбайт Western Digital WD1200JB

Технические характеристики

Форм-фактор: Micro ATX
Процессоры: LGA755 (Intel Pentium 4 EE/Pentium 4 HT/Pentium D)
Частота шины FSB: 1066/800/533 МГц
Северный мост: Intel 945G
Южный мост: Intel ICH7R
Поддержка памяти: DDR2 667, DDR2 533, DDR2 400.
Максимальный объем памяти: 4 Гбайт (4 слота)
Графический интерфейс: PCI Express x16

Дополнительные слоты: PCI Express x1, 2xPCI
Встроенное графическое ядро: Intel GMA 950
Встроенный звук: 5.1-каналов Intel High Definition Audio
Сетевой контроллер: 10/100 Мбит/сек
Поддержка дисков: PATA ATA 100, 4xSATA II, RAID 0/1/Matrix RAID
Разъемы на боковой панели: 2xPS/2, COM, LPT, VGA, 4xUSB 2.0, RJ-45 LAN, IEEE1394 (6-pin), 3 аудио-разъема.
Цена: \$120



Тестирование корпуса Foxconn TH 202 Diabolic

До недавнего времени мало кто знал название этой компании, хотя она является мировым поставщиком номер один компьютерных комплектующих и выпускает электронные компоненты практически для всех известных производителей. Сейчас Foxconn начинает активно выходить из тени, расставаясь с образом «серого кардинала». Предлагаем вашему вниманию любопытный геймерский корпус Foxconn TH 202 из серии Diabolic.

Технические характеристики
Форм-фактор: ATX Mid Gaming Tower
Количество внешних отсеков: 4x5.25", 2x3.5"
Отсеки для жестких дисков: 4x3.5"
Блок питания: HIPRO 400 Вт (ATX 2.03)
Разъемы на передней панели: 4xUSB 2.0, Mic, Audio, IEEE
Система охлаждения: 120-мм вентилятор
Размеры: 490x200x430 мм
Вес: 11.7 кг
Цена: \$100

Необычная фронтальная панель в красно-черной цветовой гамме, стилизованная под лик демона, смотрится очень эффектно и всецело оправдывает название изделия. Многие декоративные элементы имеют не только эстетическое, но и практическое значение. Например, ухватившись за рога этого «монстра», корпус можно извлечь из ящика (а весит он немало). Красные «глаза» светодиоды информируют о работе системы. Снизу, под металлической шторкой-«зубами», приютились четыре разъема USB 2.0, порт IEEE и выходы на наушники и микрофон. Размещается Diabolic на четырех внушительных лапах,

которые можно как развернуть, так и свернуть, если компьютер предполагают разместить в узкой нише стола. В комплект поставки входит еще и неоновая лампа подсветки, а для того чтобы ее «усилили» были заметны, боковая панель корпуса имеет прозрачную вставку. Подобная иллюминация выглядит очень привлекательно, а контур окна спроектирован таким образом, чтобы видны были только самые элегантные «жители» системы (видеокарты, кулеры и т.д.), а шлейфы, кабели питания и задние части накопителей оставались за кадром. Практически вся сборка осуществляется без использования отвертки. Чтобы снять боковую панель, достаточно руками отвинтить два «барашка» и потянуть на себя специальную защелку. Стенки и внутренняя компоновка корпуса выполнены из стали, причем металлические пластины имеют скругленный профиль по краям, поэтому поцарапаться при установке практически невозможно. Существенный плюс внутренней компоновки корпуса – возможность оперативного подключения комплектующих. Коробку с запасными частями искать не придется, так как все находится под рукой, внутри Diabolic'a. Салазки для накопителей размещаются в специальном «патронташе» в нижней части корпуса, под 3.5-корзинами, и закреплены подпружиненным механизмом. Там же есть пластиковая обойма для шурупов – вывинчиваем из нее несколько штук для закрепления вин-

честеров и прочих компонентов, а остальные винты остаются на своем месте и никуда не теряются. Кстати, отсек для HDD развернут к пользователю, что серьезно облегчает установку жестких дисков. В своих корпусах Foxconn использует блоки питания только от ведущих производителей – лидеров рынка. Это такие компании, как CWT, FSP и HiPro, так что при покупке можете не сомневаться в качестве приобретаемого железа. В стандартной поставке с Foxconn TH 202 идет мощный 400-ваттный блок питания HIPRO HP-P450WP, соответствующий современной спецификации ATX 2.03. А его горизонтальное расположение высвобождает дополнительные сантиметры пространства внутри корпуса. Большой 12-сантиметровый вытяжной вентилятор из полупрозрачного голубого пластика, расположенный на задней стенке корпуса, смотрится весьма привлекательно, но главное его достоинство – тихая работа. На боковой панели присутствует воздуховод, установленный напротив процессорного кулера. Конструкция соответствует новым требованиям Intel к корпусам и направлена на лучшее охлаждение «горячих» CPU на сокетe LGA775. Высота трубы регулируется приблизительно на 40 мм, а Intel рекомендует оставлять зазор между раструбом воздуховода и вентилятором не более 20 мм и не менее 12 мм. Единственная возможная трудность заключается в том, что расцветку накопителей, имеющих выход на переднюю панель корпуса, вам придется подбирать более внимательно, исходя из общего цветового решения корпуса. Впрочем, DVD-приводы, выполненные из черной пластмассы, теперь можно найти в модельной линейке любого производителя.

Моддинг

Идея моддинга была заимствована из мира больших машин, где уже несколько десятилетий «тюнингуют» и раскрашивают серийную продукцию автопрома. Придать своему компьютеру немного индивидуальности можно с помощью окон в боковых панелях, неоновых ламп, светоотражающей окраски на внутренних поверхностях стенок корпуса, шлейфов с эффектом свечения в темноте и многого другого. Некоторые моддеры заказывают нанесение рисунка на системный блок у профессиональных аэрографов, причем многие из них все больше разукрашивают компьютеры, а не автомобили.



Подводя итог, стоит сказать, что Foxconn совсем не случайно является одним из основных партнеров Intel, изготавливающим для процессорного гиганта материнские платы, кулеры, блоки питания и разъемы LGA775. Качество и системный поход ощущаются в каждой детали корпуса. А весьма невысокая цена в \$100 позволяет назвать Foxconn TH 202 одной из самых удачных покупок. ■

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании «Мерлион» (<http://www.merlion.ru>).



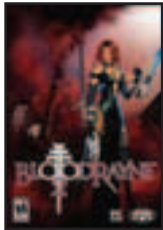
У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор

* Постоянно обновляемый ассортимент

* Чем больше, тем дешевле!

ВЫБОР



BloodRayne 2

\$65.99



Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

\$55.99



Star Wars: Republic Commando

\$65.99



Silent Hill 4: The Room

\$59.99



Star Wars: Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords

\$69.99



Boiling Point DVD Edition

\$69.99



World of Warcraft

\$65.99



World of Warcraft 60 Day Pre-Paid Card

\$55.99



Final Fantasy XI: Chains of Promathia Expansion

\$55.99



EverQuest II DVD

\$79.99



Doom 3: Resurrection of Evil Expansion Pack (euro)

\$59.99



Act of War: Direct Action DVD Edition

\$79.99

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Тел.: (095) 780-8825
Факс: (095) 780-8824

www.gamepost.ru



Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



One Piece



Банзай!
ПЕРСОНАЖ ПОСЛЕДНЕГО ПЛАВАНИЯ! ИЩЕ НЕ ВСТРЕТАЛИ!

■ Аниме: One Piece ■ Режиссер: Коноске Уда, 1999 ■ Студия: Toei Animation ■ Наш рейтинг: ★★★★★

Мы любим аниме. Мы смотрим Fullmetal Alchemist и Naruto, и они нам нравятся. Мы добросовестно проглядываем каждый диск от MC Entertainment и рассказываем, что думаем. Мы можем поставить пять баллов из пяти «Стимбою», симпатизировать Мамору Оси и многострадальному Ghost in the Shell: Innocence и превозносить задорный Bleach. Но факт остается фактом. Все, о чем мы писали до сих пор, — хиханьки да хаханьки, детский лепет по сравнению с громким и уверенным в себе лучшим-аниме-в-мире. One Piece — это не «шедевр», не «пять звездочек» и даже не «новое слово в жанре». Это лучшее аниме, которое появилось в Японии за последние десять лет. Точка.

Есть какая-то высшая справедливость в том, что феноменально успешный в Японии One Piece (телевизионный рейтинг — больше десяти процентов!) был совершенно не принят западной аудиторией, готовой смотреть нудные филлеры Naruto, любить тоскливый Elfen Lied и восхвалять пошлую аниме-экранизацию «Хеллсинга». One Piece собрал в себе достоинства доброго десятка аниме-сериалов, он содержит в себе квинтэссенцию всего лучшего, что придумали японцы, несет в себе слишком мощный заряд японской культуры — такой, что анимешники с десятилетним стажем, уже отчаявшиеся увидеть что-нибудь свежее и оригинальное, готовы плакать перед экраном, как дети. One Piece — история парнишки по имени Луффи, который мечтает стать

«Королем пиратов». У него за душой — ни копейки, в карманах гуляет ветер, из сокровищ — добрая душа да соломенная шляпа, оставшаяся от очень дорогого человека. Являясь в основе своей мальчишеским сериалом, One Piece элегантно избегает той ловушки, в которой погибли Flame of Recca и Shaman King, Dragon Ball Z и Inuyasha. One Piece — это не только и не столько история взросления одного паренька. Авторам сериала, мангаке Эйтиро Оде и режиссеру Коноске Уде, удалось ухватить куда более ценную субстанцию: ожидание чуда. Совершенно детское, неведомое уже взрослым чувство; безоглядную уверенность в том, что за каждым углом тебя ждет что-то новое и прекрасное, что мир еще не познан до конца и приключения таятся повсюду, стоит только чуточку поискать. Не





АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип с говорящим названием Watch One Piece, смонтированный из сцен телесериала One Piece; клип O Fortuna о нелегкой жизни мечника Зоро, смонтированный из того же сериала One Piece; умопомрачительный пятый опенинг One Piece; музыкальный клип от жж-пользователя sap_kpw aka Sapphire о пятом-с-половиной воронежском аниме-фестивале на композицию Real Me поп-дивы Аюми Хамасаки. Ну, кто найдет Врена, пляшущего на сцене в костюме тетки?

зря сам Эйтиро Ода называет One Piece «последним великим приключением». Ни один другой сериал не может сравниться с One Piece по количеству героев. Ни один другой сериал не может сравниться с One Piece по количеству запоминающихся, ярких героев. Ни в одном другом сериале нет такого четкого и впечатляющего сюжета: сейчас, отсмотрев сто шестьдесят переведенных на английский язык серий, я прекрасно помню, что происходило в каждой главе, и готов поименно перечислить всех тамозных персонажей. В One Piece нет бесполезных, надуманных серий, которыми так грешат обычные сериалы: история движется вперед, появляются новые герои, возвращаются персонажи из начальных серий, и каждый эпизод снова и снова подчинен единственной цели – глубже, еще глубже обрисовать характеры героев. В сериале их сотни – добряков и злодеев, героев и трусов, воинов и миротворцев, людей и зверей. Эйтиро Ода обожает рисовать зверушек, и мир One Piece населяет огромное количество самых невероятных существ: цапли-воровки, пеликаны-почтальоны, ездовые крабы и бегемоты, похотливые верблюды, транспортные креветки, боевые морские коровы, а также маленькие, но очень смелые собачки. Чудо One Piece создано одним человеком, тридцатилетним гением, мангакой Эйтиро Одой. Поклонники манги безуспешно пытаются понять, что творится у Оды-сэнсея в голове, как ему удается от серии к серии сочинять такие потрясающие сюжетные ходы, населять острова разными народами, придумывать культуру, историю, технику, – и ты вместе с Луффи и его командой вновь и вновь открываешь непонятный, новый, опасный и прекрасный мир. Невооруженным



КОМАНДА СОЛОМЕННОЙ ШЛЯПЫ



Неунывающий капитан Луффи Ди Монки мечтает стать величайшим Королем пиратов. В босоном детстве Луффи слопал дьявольский фрукт *Гому Гому*, и его тело стало тянучим, как резинка. Величайшее сокровище Луффи – соломенная шляпа, доставшаяся ему от пирата Шанкса.



Мечник Зоро Ролоноа носит с собой аж три катаны. Зоро подружился с Луффи в самом начале сериала – как Луффи мечтает стать королем пиратов, так Зоро стремится к тому, чтобы стать лучшим в искусстве меча. Свободное время практичный «мистер Бусидо» посвящает тренировкам или здоровому сну.



Штурман Нами с детства любила рисовать карты и, отточив свой навык у «русала» Арлонга, теперь путешествует с Луффи. В любой шторм Нами сохраняет спокойствие и отдает приказы, которые молниеносно исполняет присмирившая команда. Есть у нее и свой пунктик: Нами очень любит деньги и сокровища.



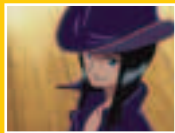
«Бесстрашный предводитель восьми тысяч пиратов», «капитан» Усоп – всего лишь лучший в команде врун. Усоп – самый трусливый и бесполезный в драке человек, но зато только он может изобрести новый супер-посох для Нами или залатать пробоину в трюме. А уж как Усоп из рогатки стреляет – залюбуешься.



Корабельный кок Сандзи дорожит своими ладонями и, когда надо вмазать кому-нибудь по первое число, лупит злодеев длинными ногами. Хлыщ Сандзи ходит в костюме и при галстукe, курит и волочится за Нами-сан, Робин-тян и вообще любимыми девушками, которые попадутся ему на пути.



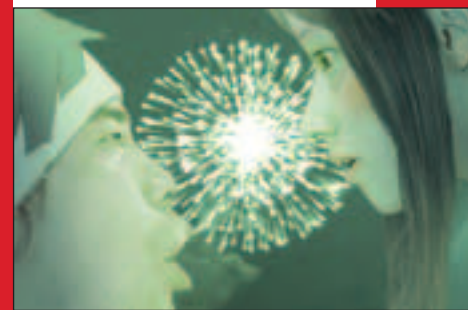
Тони Тони Чоппер – северный олень, съевший фрукт *Хито Хито* и превратившийся в гуманоида. Не принятый оленями и отвергнутый людьми, Чоппер сошелся с отшельником доктором Хилюлюком и набрался от него медицинских знаний. В команде соломенной шляпы Чоппер – врач и просто симпатяга.



Нико Робин отведала фрукт *Хана Хана*; теперь из любой поверхности может выскочить «лишняя» рука Нико и сделать что-нибудь полезное. Впрочем, молчаливая Нико редко пользуется своими силами, предпочитая тратить время на чтение многотомных фолиантов и изучение древней истории.



► Необычное полнометражное аниме Mind Game, с огромным успехом прошедшее в этом году на Воронежском фестивале, собирает награды. Жюри международного фестиваля Fantasia одарило авторов ленты целой котомкой призов: за лучший фильм, лучшую режиссуру, лучший сценарий и лучший анимационный фильм. Кроме этого, Mind Game получил спецприз за «визуальные достижения» и второй приз в категории «самая необычная лента».



► Американцы соревнуются в знании аниме: журнал Time опубликовал список пяти лучших фильмов всех времен. Мы с удивлением узнали, что это «Истинная Грусть» Сатоси Кона, «Унесенные призраками» Хаяо Миядзаки, «Босоногий Гэн» Мори Сасаки, «Акира» и «Стимбой» Кацухиро Отото. Свой хит-лист опубликовали и создатели MTV. По их мысли, к классике стоит отнести: Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Witch Hunter Robin, Full Metal Panic!, Samurai Deeper Kyo, Cowboy Bebop, Rurouni Kenshin, «Евангелион», «Макросс» и кое-что еще. С большим подозрением относимся к подобным спискам: мы готовы назвать «тоскливой скукотой» как минимум один фильм из списка от Time и добрую половину «хитов» от MTV. Ближе к новому году мы опубликуем наш сверхобъективный список аниме, которое должен посмотреть каждый.





SUPER ShortNews Turbo Edition

► Япония сходит с ума от любви... к отаку. Трогательная книга Densha Otoko о молодом отаку, который едет в метро и мечтает познакомиться с привлекательной девушкой напротив, оказалась феноменально успешной: продано больше миллиона экземпляров, в кинотеатрах прошла полнометражная экранизация, японцы с охотой смотрят телевизионную версию. Газета Mainichi Daily News обращает внимание на феномен и сообщает, что в современной Японии живет поч-



ти три миллиона отаку. Экономисты считают, что если бы они не тратили деньги на бесполезные фигурки и аниме, а влюблились, женились и жили, как нормальные люди, то ВВП страны поднялся бы на полпроцента (что само по себе немало), рождаемость подскочила бы и стареющее население страны стало бы помоложе.

► Продолжаем следить за новостями роботостроения. Профессор Осакаского университета Хироси Исигуро построил робота, который выглядит точь-в-точь, как молодая японка. Робот не умеет ходить; все свободное время он сидит в лаборатории и притворяется человеком: реагирует на движения проходящих людей, «дышит», моргает, двигает руками. Кожа робота сделана из силикона и на ощупь не сильно отличается от человеческой. Сам профессор Исигуро говорит, что в скором времени мы уже не сможем отличить человека от машины. Убедитесь сами: девушка на этой фотографии – робот.



ти три миллиона отаку. Экономисты считают, что если бы они не тратили деньги на бесполезные фигурки и аниме, а влюблились, женились и жили, как нормальные люди, то ВВП страны поднялся бы на полпроцента (что само по себе немало), рождаемость подскочила бы и стареющее население страны стало бы помоложе.

► Продолжаем следить за новостями роботостроения. Профессор Осакаского университета Хироси Исигуро построил робота, который выглядит точь-в-точь, как молодая японка. Робот не умеет ходить; все свободное время он сидит в лаборатории и притворяется человеком: реагирует на движения проходящих людей, «дышит», моргает, двигает руками. Кожа робота сделана из силикона и на ощупь не сильно отличается от человеческой. Сам профессор Исигуро говорит, что в скором времени мы уже не сможем отличить человека от машины. Убедитесь сами: девушка на этой фотографии – робот.



глазом видно, когда телесериал догоняет мангу и сценаристам приходится своими силами сочинять сюжеты для проходных серий-«филлеров», — получается такой кошмар, что верным зрителям и в страшном сне не приснится. Например, дурацкая история про девочку Апис и ее лысого полудракона стала таким посмешищем, что фанаты даже качество следующих серий стали мерить в «аписах» — чем хуже серия, тем больше аписов она заслуживает. Но как только сериал вернулся к сюжету, придуманному Одой, — никто об Апис уже и не заикался. Мы смотрели во все глаза и с восторгом ловили каждое мгновение.

Англоязычное издание One Piece существует — собственно, на этом его достоинства заканчиваются. Для заокеанской аудитории сериал решили «одебилить»: во вступительном ролике зазвучал рэп, из кадра убрали все, что могло напугать детишек, вместо огнестрельного оружия героям пририсовали водяные пистолетки, вместо эля в кружки налили апельсиновый сок. Магия сериала развеялась без следа. И те, кто видел своими глазами волшебство японского One Piece, собрались и начали переводить сериал на английский язык по забытому сейчас принципу «by fans, for fans». One Piece не популярен у широких народных масс, но ядро фанатов лю-



бит сериал до беспамьяства. Фэнсаб-группа Kaizoku Fansubs (<http://www.kaizoku-fansubs.com>), которая занимается переводом One Piece с самых первых серий, — самая долгоживущая команда подобного рода на планете. Сегодня, сейчас они работают, чтобы без всякой выгоды для себя донести до зрителей последнее великое приключение, и каждую новую серию скачивают сотни тысяч людей со всего мира — из США и Австралии, Марокко и Бразилии, Голландии и Франции, Польши и Саудовской Аравии, Египта и Турции, Германии и России. Каждый из нас случайно увидел кусочек малоизвестного тогда One Piece, и каждый попался на удочку. Теперь мы — пираты! ■



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает четвертый диск с аниме «Рубаки». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 октября.

Вопрос:

Кто из перечисленных животных не появлялся в One Piece?

1. Взвод ездовых кошек
2. Семьяка танцующих кошек
3. Банда морских котиков-каратистов

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

Первый DVD с аниме «Чобиты» получает Макс Титов из Иркутской области. Самая распространенная фамилия в Японии — Сато.



Girls Bravo

■ Режиссер: Эй Аоки, 2004 ■ Наш рейтинг: ★★★★★



Мы думаем, что эталон сюжета гаремного аниме хранится где-то в Токио в палате мер и весов. Его под расписку сдают сценаристам аниме, которые придумывают новую одежду для шаблонных теток и кое-как стараются разнообразить сюжет первой серии. Так вот, главный герой Girls Bravo болен аллергией на женщин: стоит девушке дотронуться до бедняги, как он тут же краснеет, бледнеет, задыхается и падает в обморок. Однажды наш храбрец (сюрприз!) попадает в параллельный мир, населенный женщинами, там встречает сто тысяч красавиц, потом со всеми

девчонками возвращается в наш мир и попадает в сериал красивых любвеобильных девчушек, школьной жизни и дешевых интрижек. Словом, если вам не по душе «Жаркое лето» и его многочисленные коллеги, о Girls Bravo даже и не думайте.



Kizuna

■ Режиссер: Рин Хиро, 1994 ■ Наш рейтинг: ★★★★★



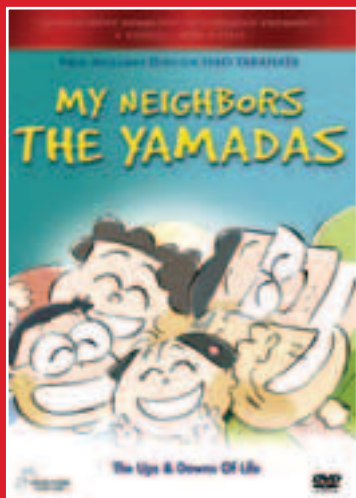
Старая, как мир, история: когда японские девочки, воспитанные на историях про девочек-волшебниц, вырастают и становятся японскими женщинами, им все так же хочется читать мангу и смотреть аниме. Только проблемы у молодых женщин совсем другие, и читать про битву Усаги со злом становится скучновато. Для таких лирических натур придумали «яой» — истории любви красивых молодых мужчин к другим красивым молодым мужчинам. Экранизации яой-манги выходят редко, и многие (как и большинство низкопробных хентайных OVA-сериалов) слеплены на колени и не могут похвастать ни качеством

анимацией, ни глубоким сюжетом, ни запоминающимися героями. Но в среде фанатов каждая становится событием и классикой жанра. Та же Kizuna вышла аж десять лет назад, а поди ж ты, девушки ее смотрят и любят до сих пор.



My Neighbors the Yamadas

■ Режиссер: Исао Такахата, 1999 ■ Наш рейтинг: ★★★★★



Если вы живете в Японии, то вполне может оказаться, что ваши соседи — степенная семья Ямада с отцом-сalarименом, мамой-домохозяйкой, сыном в переходном возрасте, гиперактивной дочкой и бабушкой, которая всегда знает, как нужно жить. Исао Такахата, большой друг Хаяо Миядзаки, продюсер «Навсикаи» и «Лапуты», прожил в Японии всю жизнь. Он всей душой любит трогательных и смешных «обычных» японцев. «Мои соседи семья Ямада» — единственное в своем роде сатирическое, забавное и очень доброе аниме о том, как простые люди борются с жи-

тейскими неурядицами, радуются и огорчаются, ходят по магазинам и сражаются за право владения пультом от телевизора. Этот фильм непременно должен входить в каждую уважающую себя коллекцию творчества студии Ghibli.



net land

интернет-центр
NetLand

Самая правильная
атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
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



Чарли и шоколадная фабрика Charlie & the Chocolate Factory

Автор:
Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



25
августа
рождения
Ирвинга

■ РЕЖИССЕР: Тим Бертон

■ ЖАНР: фэнтези/комедия

■ В РОЛЯХ:

Джонни Депп, Фредди Хаймор, Аннасофия Робб, Джулия Винтер, Джордан Фрай, Филип Вайграц

Для описания мира, созданного Тимом Бертоном в «Шоколадной фабрике», и нормальных русских слов-то не найдешь: при попытке подобрать соответствующие части речи в голову почему-то упрямо лезут прилагательные – «эксцентричный», «гламурный», «экстравагантный» и даже «готический».

3 наменитая шоколадная фабрика Уилли Уонка прослыла таинственным местом. Ограждение кондитерских цехов напоминало стены средневековой крепости, хозяин давно уволил всех прежних рабочих, и кто теперь работает на него – неведомо. Да и сам Уонка весьма загадочная персона, никто ничего толком о нем не знает – люди по эту сторону забора теряются в многочисленных догадках. Поэтому когда владелец фабрики объявил о проведении специальной лотереи, сладкие плитки с витиеватой надписью Willy Wonka были сметены с полок кондитерских в мгновение ока: ведь пятеро счастливых, нашедших золотой билет в упаковке фирменного шоколада, приглашаются на экскурсию в цеха, засекреченные, словно комбинат по производству атомного оружия.

Чарли Бакет ничем не отличался от миллионов других детей, живущих на Земле, и побывать во владениях Уилли Уонка было для него пределом мечтаний. Правда, семья Чарли бедствовала и даже плитка шоколада представляла собой для Бакетов непоколебимую роскошь. И все же на этот раз удача улыбнулась Чарли: он и четверо других детей, нашедших желаемый золотой билет, оказались по ту сторону ворот таинственной фабрики...

Перед просмотром «Чарли...» дам вам небольшой совет: если хотите получить от фильма максимум, расслабьтесь... и почувствуйте себя ребенком. В возрасте шести лет, например. Это нелегко, но именно в этом состоянии увиденное на экране «вставляет» почти все патентованные расширители сознания. Кто-то заметит, что Бертон-де делает свои филь-



мы «для взрослых вроде бы как», с чем позволю себе не согласиться. Не для взрослых, а для ребенка, который прячется где-то глубоко внутри взрослого. Для ребенка, который, с одной стороны, еще не избавился от первобытных страхов и полон комплексов, а с другой стороны – любопытен, открыт для чудес и всегда готов к новым приключениям. Именно этого ребенка Бертон намерен и напугать, и развлечь, смешивая воедино шоколадные водопады и кисельные берега, пигмеев Умпа-Лумпа и сотни специально обученных белок со странноватым Уилли Уонкой во главе.

Специально не оцениваю фильм –



вердикт будет сугубо субъективным и в любом случае сверхположительным. Великолепная игра Деппа и Хаймора, полный сюрпризов саундтрек от Эльфмана, бесподобные интермедии от Умпа-Лумпа... Так, стоп, no more spoilers! Приготовьте свои глаза и не забудьте о совете в предыдущем абзаце. ■



КИНОФАКТЫ

Первый шоколадный

В основу фильма легла известная за рубежом и практически неизвестная в России фэнтезийная детская книга Роальда Даля «Чарли и шоколадная фабрика» (1964). Спустя семь лет после первых публикаций режиссером Мелом Стюартом был снят фильм «Уилли Уонка и шоколадная фабрика». Эта картина (уже ставшая классической) считалась единственной экранизацией книги Даля. До сегодняшнего дня.

«Чарли» на «Спектруме»

Первая видеоигра по мотивам «Шоколадной фабрики» была создана еще в начале восьмидесятых для ZX Spectrum и представляла собой клон другой известной игрушки – Jet Set Willy. Кстати, в качестве бонуса (или наоборот?) к гейм-релизу прилагалась книга Даля.



Киноарифметика

- Для сцены расправы с Верукой Салт были специально выдрессированы 40 настоящих белок.
- Около миллиона литров эрзац-шоколада изготовили для рек, водопадов и озер в декорациях фабрики Уилли Уонка.
- В качестве реквизита было использовано 110 тысяч пластиковых шоколадок.
- Миллион долларов был дополнительно выплачен Дипу Рою (актеру, сыгравшему всех Умпа-Лумпа) за несчетное количество дублей, которые затем были оцифрованы и попали в фильм.



Ночной рейс Red Eye

1 СЕНТЯБРЯ
РЕЖИССЕР
ПРЕМЬЕРА

■ РЕЖИССЕР: Уэс Крейвен
■ ЖАНР: триллер/экшн
■ В РОЛЯХ: Рейчел Макадамс, Киллиан Мерфи, Брайан Кокс

Ах, вы не боитесь летать самолетами? Возможно, теперь вашей смелости поубавится. И, к тому же, вы начнете тщательнее подбирать себе спутников для воздушных путешествий.

Не знаю как вы, а Лиза Райзерт (Макадамс) просто не навидела перелеты. Однако в жизни всегда бывают ситуации, когда свои родные страхи приходится на время отложить в сторону — чтобы встретиться лицом к лицу уже с настоящим, вполне осязаемым ужасом. Таким испытанием для Лизы стал обычный перелет до Майами. Впрочем, две особенности этого злополучного путешествия все же были: рейс оказался полугоговым, а на соседнем месте

с девушкой оказался парень со странноватым именем Джексон Риппер (Мерфи)... Сам Уэс Крейвен в своем интервью называет свою работу не иначе как «психологический триллер». И действительно, никаким хоррором в «Рейсе» и не пахнет. Что, наверное, только к добру — все мы еще помним «Оборотней», последний проект режиссера, поразивший беспомощностью и коллекцией банальщины. Добрые языки будут утверждать, что тот хоррор был заказом

сверху, абсолютно неинтересным для режиссера. Что ж, как месть киностудийным боссам «Оборотни» вполне удалась. Да только кроме «обидчиков» от Крейвена пострадали тысячи ни в чем неповинных людей. Я о зрителях. Но вернемся к «Рейсу». Усилиями режиссера и стараниями Макадамс и Мерфи (а фильм, можно сказать, держится в первую очередь на актерской игре) вам будет предложено настоящее зрелище, благодаря которому вы напроочь забудете о снелках и напит-



ках. Стремительно разворачивающийся экшн и саспенс, которому позавидовал бы сам Хичкок, — на этот раз Крейвен напугает вас изящно и добротнo. ■

КИНОФАКТЫ

Берегите зрение
«Красный глаз» (оригинальное название фильма) на «летчицком» сленге означает полеты, которые выполняются в темное время суток и, соответственно, сопряжены с некоторыми трудностями, как для экипажа, так и для пассажиров. Проще говоря, после нескольких бессонных часов глаза действительно окрашиваются в приятный красный цвет.

Режиссера на борту!
Уэс Крейвен и сценарист Карл Элсуорт не удержались от соблазна, и вы сможете лицезреть обоих среди пассажиров злополучного для Лизы авиарейса.

Самолеты во время съемок не пострадали
Для съемочного процесса был создан фрагмент самолетного фюзеляжа, который потом разместили на специальной гидравлической системе, позволяющей изобразить на экране и легкую качку, и падение в «воздушную яму».

■ 1961 ■ Ленфильм-Видео ■ 1,33:1 ■ DD 5.1 (русский) ■ DD 2.0 (русский) ■ субтитры — (русские, английские) ■ бонусы: два документальных фильма Павла Клушанцева, подробные фильмографии, фотогалерея, DVD-анонс

Планета Бурь

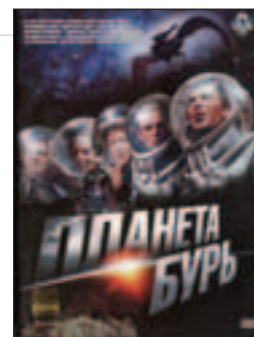
■ РЕЖИССЕР: Павел Клушанцев
■ ЖАНР: научная фантастика
■ В РОЛЯХ: Владимир Емельянов, Георгий Жженов, Геннадий Вернов, Юрий Саранцев, Кюнна Игнатова, Георгий Тейх

Три советских звездолета в составе научной экспедиции отправляются на Венеру. К цели добираются лишь два межпланетных корабля. Одна из уцелевших ракет остается на орбите, в

то время как экипаж другой высаживается на поверхность планеты. И теперь отчаянных смельчаков ждет встреча с враждебными существами... Не знаем мы классику отечественной кинофантастики. А звездующие американцы не только хорошо в ней разбираются, но и учатся на ней, и цитируют, и используют в качестве источника вдохновения. Хотите знать, откуда позаимствовал для своей «Космической

одиссеи» ряд киноприемов Стэнли Кубрика? Смотрите «Планету Бурь».

ДИСК
Ясное дело, что от DVD-релиза фильма, снятого более 40 лет на отечественную черно-белую пленку, особого качества ожидать не стоит. К счастью, оцифровка выполнена на хорошем профессиональном уровне и, к тому же, «дополнена» шестиканальным звуком и отличными бонусами. ■



■ 1990 ■ CD Land Video ■ 1,85:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский дубляж, английский) ■ DTS (русский) ■ субтитры — (русские) ■ бонусы: фильм о съемках

Танцующий с волками Dances With Wolves

■ РЕЖИССЕР: Кевин Костнер
■ ЖАНР: приключенческая драма/вестерн
■ В РОЛЯХ: Кевин Костнер, Мэри Макдоннел, Грэм Грин

Середина XIX века, США. Гражданская война в самом разгаре. Лейтенант Джон Данбар отправляется на далекую заставу где-то на границе с

индейскими резервациями. Его жизнь полностью изменяется, когда Данбар знакомится с индейцами сиу. Те принимают его в свое племя и дают Данбару прозвище «Танцующий с волками»... Если вы были без ума от «Блюберри» и увидели в описании «Танцующего» некую схожесть сюжетов, приготовьтесь к тому, что фильм Костнера на порядок серьезнее и, если можно так

выразиться, взрослее, чем работа Яна Кунена. А про «живую классику» и кучу Оскаров, заработанных «Танцующим», я и вовсе промолчу.

ДИСК
Двухдисковый DVD-релиз содержит практически четырехчасовую «расширенную» версию фильма (второй диск дополнен документальным фильмом о съемках, увы, без перевода). ■





Выбирать книгу, ориентируясь на аннотацию на обложке, настолько глупое и бессмысленное занятие, что даже и критиковать эти тексты просто глупо. А ведь есть субъекты, готовые ругать книгу, лишь взглянув на обложку и прочитав то, что о ней счел нужным сказать издатель... Зато провести в магазине лишние сорок минут, задумчиво перелистывая страницы новых романов любимых или же совсем незнакомых авторов, совершенно не жалко. Так можно обнаружить нечто интересное, о покупке чего ранее и мысли в голове не было. Хочется также заметить, что на Западе аннотации носят не такой рекламный характер, как у нас, и больше рассказывают о содержании книги (причем без фактических ошибок). А продвигают товар хвалебные цитаты из рецензий в популярных газетах и журналах.



Александр Мазин, Анна Гурова

«Малышка и Карлссон»

■ ЖАНР:

городская фантастика/детектив

■ ДАТА ВЫХОДА:

июнь 2005 года

На обложке гордо красуется халкоподобное чудовище, аннотация намекает на очередной шпионско-криминальный детектив... А под этой маской скрывается милый подростковый приключенческий роман, в меру фантазийный, в меру реалистичный. История о приехавшей в Питер из Пскова абитуриентке, провалившейся на экзамене, не оказывается рассказом о ее обучении «жесточайшей правде жизни» с сексом и насилием в качестве основного блюда. Девочка – именно что девочка – знакомится с обычными и не очень питерскими подростками, умудряется найти себе работу и крышу над головой, обзавестись верными и так себе друзьями. И еще – Карлссоном. Он действительно ловит голубей руками, как обещает нам реклама, но отнюдь не зеленокож и уродлив. Обычный мужчина средних лет, разве что сильный. И живет на крыше. В самом деле, где еще может поселиться переставший есть людей – но не эльфов! – тролль? Книга умело втирается в доверие к подросткам: мальчишки-девочки, тряпки-косметика, рес-

тораны-автомобили, все прелести проблем переходного возраста, – эти темы стратегически верно распределены на ее страницах. Она ненавязчиво, можно даже сказать «в легкой игровой форме», с шутками-прибаутками доносит до целевой аудитории простые истины: не записывайтесь в секты, не садитесь в автомобили к незнакомым людям, не доверяйте подозрительным незнакомцам и – в то же время – не теряйте доверие к людям вообще. Ибо существуют и настоящие друзья, и настоящая – без грязи – любовь. Превратившись вдруг из золушки в принцессу, Малышка не покупает билет на Канары, не зарится на особняк на Крестовском острове – лишь решает, что поступать будет не в Университет им. Герцена, а сразу в СПбГУ. Ибо друзья-друзьями, красота-красотой, а образование получить необходимо. Сбить с пути истинного не могут даже прекрасные и бесконечно порочные эльфы – ибо им не одолеть простую, можно даже сказать первобытную правду троллей. Да что там одолеть – ноги бы унести, а то ведь съедят. ■

Гай Гэвриел Кей

«Песнь для Арбонны»

■ ЖАНР:

фэнтези

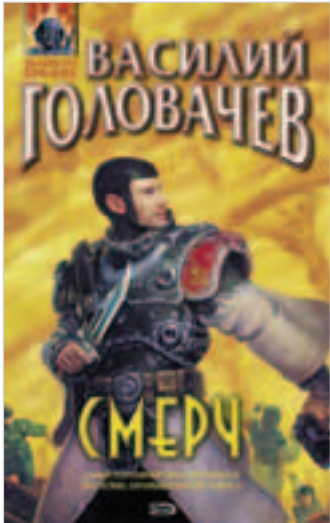
■ ДАТА ВЫХОДА:

май 2005 года

Являясь больше рыцарским романом, чем фантазийным, «Песнь для Арбонны» оставляет противоречивые впечатления. Аналогии с нашим миром прослеживаются настолько хорошо, что не вполне понятно, зачем было маскировать земли Франции и Италии времен крестового похода против альбигойцев под выдуманные королевства. Спотыкаться на незнакомой терминологии придется недолго, и далее книга читается как вполне себе историческая, разве что больно наивная. Последнее не стоит считать таким уж недостатком: пусть персонажи и нарисованы черно-белыми красками – злодеи коварны и жестоки донельзя, а положительные персонажи целиком и полностью избавлены от отрицательных черт – стиль романа это вполне допускает. К тому же, однозначность позиций героев не делает предсказуемым сюжет и безупречно счастливым – финал истории. Естественно, «слабые и изнеженные», по мнению иноземцев, мужчины Арбонны, земли любви и счастья,

трубадуры и рыцарских турниров, защитят своих прекрасных дам. Но чем им придется пожертвовать ради этого? «Песнь для Арбонны» могла оказаться еще одним простеньким фантазийным романом, но уж больно хорошо канадский писатель описывает человеческие взаимоотношения, особенно между мужчиной и женщиной. Неожиданно правдиво и прямо, без скидок на типичную «всевозрастную» категорию поклонников иных миров. Любителям красивых сражений «Песнь» покажется слишком затянутой и сложной, но тут уж ничего не попишешь – песнь менестреля не по душе тем, кто предпочитает пьяные басни собравшихся в кабаке воинов. Особенно приятно, что ярко и сильно описана не только роковая красотка, прототипом которой послужила дочь Цезаря Борджиа (в последнее время, кажется, не менее популярного среди фантастов, чем граф Влад Цепеш), но и, скажем так, уникальные представительницы слабого пола. Их судьба – вот главная интрига романа. ■





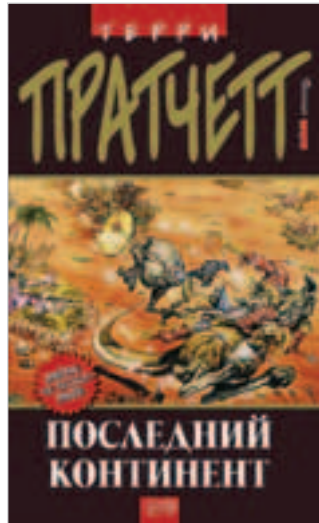
Василий Головачев

«Смерч»

■ ЖАНР: фантастика
 ■ ДАТА ВЫХОДА: август 2005 года

В попытке уничтожить Аморфа Конкере Стас Котов, оруженосец Воина Закона, терпит поражение и превращается в исполнителя воли Монарха Тьмы. Теперь Изменение реальности, в результате которого человечество может быть уничтожено, становится неотвратимым. Если не появится человек, готовый принять на себя миссию спасения. Однако кроме способностей нужны знания, кроме желаний победы – умение воевать, кроме веры в успех – поддержка светлых сил. Даже если герой отыщется, успеют ли Посвященные научить его всему необходимому?

Головачев – один из наиболее успешных авторов последнего десятилетия. Им написано более 30 романов («Смерш-2», «Перехватчик», «Реликт», «Бич времен», «Черный человек», «Посланник» и т.д.) и множество повестей и рассказов. Автора неоднократно награждали литературными премиями в области фантастики, в том числе премиями «Золотой змей», «Золотой шлем» фонда «Третье тысячелетие», «Звездный мост», «Фантаст года». В феврале на пятой международной конференции фантастов «Роскон» имя Головачева внесли в Книгу рекордов России как самого плодовитого писателя-фантаста России – к декабрю 2004 г. Головачев написал сороковую книгу – роман «Ко времени моих слез», о котором мы рассказывали в №3 «СИ». Новый роман «Смерч» – заключительная часть одного из самых популярных циклов в российской фантастике «Запрещенная реальность», начало которому дал бестселлер «Смерш-2». ■



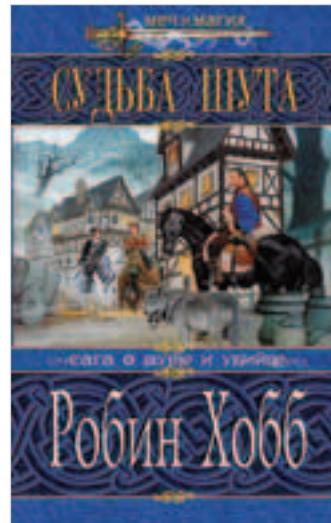
Терри Пратчетт

«Последний континент»

■ ЖАНР: юмористическая фантастика
 ■ ДАТА ВЫХОДА: август 2005 года

Бывает, не везет людям. А бывает – целым континентам. Он создавался в последнюю очередь. Даже имя ему выпало какое-то несуразное – ИксИксИкс. Зато много-много лет спустя на него выпал Ринсвинд, самый невезучий и трусливый волшебник на Плоском мире. И именно на Ринсвинда возложена великая миссия – спасти этот несчастный континент. Правда, чтобы эту миссию возложить, надо сначала Ринсвинда догнать... [Предвидя реакцию со стороны особо нервных читателей, которые уже начали оглядываться по сторонам в поисках прямоугольной зловредности на ножках, мы спешим заверить: Сундук будет. В туфлях. И, гм-м... в платье.]

Терри Пратчетт – один из самых читаемых британских писателей, ярчайший автор юмористической фантастики, создатель грандиозного цикла бестселлеров «Discworld» («Плоский мир»), насчитывающего более 30 книг. «Плоский мир» – самый популярный цикл юмористической фантастики, когда-либо кем-либо писавшийся, давно уже обретший во всем читающем мире абсолютно культовый статус. Он начинался как откровенная пародия на штампы жанра фантастики и его наиболее популярные произведения, однако затем приобрел самостоятельную ценность, превратившись в веселые, а иногда и грустноватые, размышления о человеческой истории, характерах и проблемах, не потеряв при этом своей оригинальности и высокого качества. «Последний континент» – новый роман из «Плоского мира». ■



Робин Хобб

«Судьба шута»

■ ЖАНР: фантастика
 ■ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2005 года

Один из Внешних островов почти полностью покрыт льдом. Говорят, что люди здесь не живут – в самом деле, как можно жить на коварном леднике, где под мягким снегом кроются зловещие расселины, где дуют безжалостные ветры? Говорят, здесь спит дракон. Огромный черный дракон по имени Айсфир. Говорят, он восстанет, чтобы защитить острова, когда придет враг... Но мало ли что говорят... Здесь, на Аслевджале, решится судьба Белого Пророка. Здесь его ждет верная, предсказанная им самим смерть. Здесь решится судьба Шести Герцогств и Внешних островов – быть или не быть крепкому и надежному союзу. Здесь решится судьба мира – будут ли в небесах снова парить драконы или люди останутся его полновластными хозяевами. Здесь решится все. А решать придется одному человеку. Изменяющему по имени Фитц Чивэл Видящий.

Имя Робин Хобб – как одного из лучших авторов жанра эпической фантастики в мире – стоит в одном ряду с Джорджем Мартином. Мировую известность писательнице принес великолепно написанный цикл психолого-приключенческой фантастики «Сага о Видящих» («Ученик убийцы», «Королевский убийца», «Странствия убийцы»). «Сага о Шуте и Убийце» – прямое продолжение истории Фитца, действие которого происходит через 15 лет после событий «Саги о Видящих». О первых двух книгах цикла – «Миссия шута» и «Золотой шут» – мы уже рассказывали в номерах «СИ». Роман «Судьба шута» завершает популярный цикл. ■



Дженни Вурц

«Проклятие Деш-Тира»

■ ЖАНР: фантастика
 ■ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2005 года

Континент Этера окутан густым туманом и не знает солнца с тех пор, как его небеса захватил Деш-Тир, злобное существо, физическая природа которого не поддается определению. Только соединив свои магические способности, единоутробные братья, принцы Лизаэр и Аритон, ненавидящие друг друга, могут ослабить мертвую хватку Деш-Тира. С помощью магов из Содружества Семи братья наконец побеждают злобное существо, но в момент схватки частицы его сущности проникают в их разум. Теперь оба брата одержимы идеей уничтожить один другого, и это становится причиной кровопролитной войны между лесными кланами Дешира и жителями города Итарра...

Дженни Вурц по праву считается одной из лучших рассказчиц в современной американской фантастике. Еще она умело сочетает две трудно совместимые в линии – научную фантастику и традиционную фантастику, чему наглядный пример – трилогия «Книги Огня» (в которую вошли романы «Страж штормов», «Хранитель ключей» и «Храм теней»), признанная одним из лучших 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 фантастики, также как ее муж – известный художник Дон Мэйтц. Роман «Проклятие Деш-Тира» открывает новый фантазийный сериал «Войны Света и Тьмы». ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Алексей Павлов за поучительную историю демона Читакки.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно просить нас рассказать, как проходить ту или иную игру. «Обратная связь» этим не занимается (разве что в экстренных случаях). Лучше напишите о том, как вы делали свою первую карту для Quake и что из этого вышло.

ПИСЬМО НОМЕРА



**АЛЕКСЕЙ ПАВЛОВ,
SARPAVL@ROL.RU**

В вашем журнале меня всегда смущало только одно: вы не видите потенциал каждой идеи. Объяснюсь. Взять того же «Принца» с его десятью баллами. Уже через месяц после выхода этого номера можно было бы придумать историю на целую колонку о том, как Врен сражается с перевоплощением читателей – демоном Читаккой. Потом, добравшись к дому мудреца Разумкина, Врен обращается

к нему за помощью и спрашивает, из-за чего же за ним охотится демон Читакка? – Против логики пошел ты, юный падаван. С системой оценок, наверное, ты не знаком. Ну что ж, напомним: «Десять баллов – купить, поставить, увидеть, умереть». – Что же я наделал! Как же я смогу остаться в живых?! – Можешь ты попытаться, но мало что это изменит... – Так что же делать?! – Должен ты такой путь преодолеть: всю редакцию пройти и втихаря исправить

систему оценок...

– Спасибо, я побежал!

– Но помни, от судьбы не убежишь!

Я думаю, вы и без меня можете закончить рассказ. Но суть в том, что Врен все-таки ставит еще одну десятку и за ним теперь гоняется Читакка на шагоходе. А вы знали, что у вас в редакции находится самое мощное оружие, способное мыслить и изъясняться? Подозреваю, что нет. Но если прочитать рекламный слоган Psi-Ops, все станет ясным: «Разум – самое мощное оружие». А персонажи около имени автора в каждой статье! Да с ними можно было бы сделать целую RPG в стиле, извините за каламбур, первых «Последних фантазий». Сначала герой будет «безликий», но потом, прокачавшись, он приобретает уникальность. Учится не убивать тысячи монстров, а читать, писать, играть. Не знаете почему Игорю Сонину нравится Sonic X? Все просто. Если слегка переделать имя и фамилию, то получится Соник Игрек.

ВРЕН // Вообще-то, Врен сам придумал систему оценок (вернее, обновил и исправил их описание), поэтому с ней он как бы слегка знаком. «Купить, поставить, увидеть, умереть» там нет.

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

О ЕЗ (В КОТОРЫЙ РАЗ)

Какова ваша позиция о ЕЗ 2005? Неужели не очевидно, что Xbox 360 не имеет шансов? Если Tomb Raider: Legend великолепно выглядит на PS2, то многих это вполне устроит. На лицо ужасная Dead Rising – и это поддержка Capcom? Эта игра не стоит того, чтобы ее покупали только ради большого скопления монстров на экране. Не слишком впечатляет Dead or Alive 4 с волосами, проваливающимися внутрь персонажей. Microsoft что с Джем Аллардом, что без него не продаст миллиард консолей семей-



ства Xbox! Покупать приставку только ради экшенов и мультимедиа? На это есть PC. Равно так же Microsoft не привлечет покупателей видеороликами с Биллом Гейтсом и его пламенными обращениями к американским тинейджерам. Xbox 360 сравнивают со слишком рано умершим Dreamcast. Microsoft не бросит свою консоль, даже если потеряет японский рынок. Может быть, Rare сдюжит? Но уж точно не Хиринобу Сакагути со своим MistWalker и не Square Enix с Final Fantasy XI. Консоль Microsoft значительно слабее PS3 – так же, как Dreamcast был слабее PS2. Разница огромна.

Окрыленная успехом Microsoft – не одряхлевшая Sega. Как и раньше, воюют два формата дисков, только теперь это HD-DVD и Blu-Ray. На раннем этапе жизни PS2 практически не было хитов, на PS3 появятся Devil May Cry 4, Tekken 6 и Final Fantasy XIII – великолепная анимация, умопомрачительные видеоролики и процессор Cell. Взорвавшая ЕЗ демонстрация Killzone 2 заставляет не думать о минусах и плюсах. Равно как и памятное мероприятие A Glympse of the Future в 1999 году, которое не вызвало возмущения (все показанное оказалось видеороликами, сделанными на более мощном оборудовании).

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Правда ли, что новая ОС Longhorn от Microsoft позволит запускать игры от Xbox на PC?

Нет, неправда. Не знаем, кто пустил этот слух, но можем сказать совершенно точно: игры для Xbox в ближайшие лет пять-десять будут работать только на Xbox и Xbox 360. Никакая операционная система не поможет: начнем с того, что диски для Xbox вообще невозможно корректно прочитать на обычном домашнем DVD-приводе.

? Правда ли, что в GTASA есть миссии, где можно уложить герлу в постель?

Полуправда. Эти миссии есть в финальной версии игры, но получить доступ к ним нельзя. Но если хорошо поискать, в Интернете можно найти модификацию Hot Coffee для PC-версии или коды для PS2-версии, позволяющие заставить подружку в постель и заниматься с ней мини-игрой до посещения.

? Давайте сделаем рубрику «Творчество читателей» в «Обратной связи»!

А вы присылайте свое творчество, тогда будет и повод подумать о рубрике. Если честно, мы не хотим отводить место в журнале под не самые лучшие любительские статьи или рисунки, отбирая страницы у наших рецензий и спецматериалов. А если присланное творчество понравится, то проще взять человека на работу, чем придумывать для него рубрику.

ТЕМА НОМЕРА: ФИОЛЕТОВАЯ РЕВОЛЮЦИЯ



Наконец-то. Вселенская справедливость восторжествовала. Каждый номер к нам приходят письма о том, что, ай-яй-яй, я живу у черта на рогах, денег нет, легальные диски достать неоткуда. В прошлом номере так и вовсе казус вышел: если помните, к нам пришло письмо от человека, который вовсе не знал, сколько стоят легальные игры. Мы сами пропагандируем лицензионный образ мысли и рады, что у нас есть товарищи. Лучше одна хорошая оригинальная игра, чем десять пиратских «русских версий».

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

PS2 тоже еще хлопнет дверью перед уходом, сверкнув Soul Calibur 3, Final Fantasy XII, Resident Evil 4 и заставит людей не лезть трясуцими руками в кошелек за деньгами на Xbox 360. Окажись Sony без поддержки независимых разработчиков – и PlayStation не пережила бы даже дохлую атаку Saturn. Однако поводов для беспокойства нет. Показ технологического демо Final Fantasy VII, представленного Йюити Вадой и обещанная Хидео Кодзимой Metal Gear Solid 4 заставляют многие миллионы геймеров ждать PS3. Много всего сказано, но осталось одно «но». Nintendo, большая «N», скорее всего выстрелит из базуки и осветит индустрию новым светом. Революции – быть! Графика на новых консолях не заставляет сказать «вау!», она заставляет лишь сказать «ах», да и то не всегда. Революция Nintendo сейчас уместна как никогда. Если на унылой Xbox 360 останется такая графика, то зачем вообще покупать эту консоль? Игровая индустрия перестала выкидывать на рынок уникальные проекты. Недаром Famitsu поставила максимальную оценку, 40 баллов, лишь четырем играм в истории. Заметьте, пятой стала Nintendogs на в самом деле революционной DS. Еще две игры из этого списка также были созданы в Nintendo, это The Legend of Zelda: Ocarina of Time и The Legend of Zelda: Wind Waker – не MGS и не Final Fantasy и даже не Dragon Quest! Если графика не поднимется на новый уровень, AI останется тупым, а выходить будут те же сиквелы-приквелы, то Nintendo выстрелит в десятку без всякой «Революции». Сейчас

Nintendo держит GameCube своими силами. Эта смена поколений – последний шанс не только для Microsoft. Nintendo должна подтвердить титул большой «N», каким он был в 1983-1995 годах (DS уже обходит по продажам PSP). А ведь многие не знают, что PlayStation появилась в результате неудачной сделки между Sony и Nintendo. Но это уже совсем другая история...

Дэн,
Красноярский край

ВРЕН // Приятно знать, что среди наших читателей есть хорошие знатоки индустрии. Предрекать победу какой-либо из консолей не стану (менеджеры любой из компаний могут загубить самое хорошее железо), но Xbox 360 и вправду пока выглядит тухло.

ЗОНТ // Я на E3 не был, поэтому трюндеть лишний раз не буду (только чуть-чуть). В авторской колонке я с завидным постоянством предрекаю победу то одной, то другой консоли. Как раз в прошлом номере расписывал прелести Xbox 360 – у Microsoft достаточно умения, напора и поддержки, чтобы если не обойти Sony, то хотя бы оказать ей серьезное противодействие. Сейчас я не могу указать явного фаворита в next-gen марафоне. Немудрено: бегуны еще со старта не тронулись.

О РАЙДЕНЕ ➔

Привет, золотая моя редакция. Хочу написать вам о своем любимом персонаже в MGS2, вы наверняка еще не догадались, о ком.

Даю наводку: он появится в MGS4, волосы светлые и вы его терпеть не можете. Правильно – Райден! Дело в том, что каждый персонаж серии уникален. Вы никогда не найдете двух похожих. Господин Кодзима – великий мистификатор, он играет на (не)любви игроков к белокрысому прохождению с целой кучей фрейдовских комплексов. Вас Райден бесит с большой буквы «Б», вам не хочется играть за него, вы крепитесь, ругаетесь, проходите дальше и – бац! – нелепая концовка, игрок в недоумении: ради чего? Знайте: Кодзима издевается над вами, но не надо мной. Я люблю Райдена, нытика и паникера, потому что он прикольный. И кроме того, я ни разу не играл в MGS2, поэтому Райден меня не раздражает!

Кирилл Кузнецов,
г. Москва

ЗОНТ // На самом деле, наша нелюбовь к Райдену – городская легенда. Райден, конечно, нытик и паникер, но я играю за него с огромным удовольствием и не кривлюсь. Райден – клевый. Скажи, Врен?

ВРЕН // Конечно, клевый. Почему-то из моей рецензии MGS3 некоторые сделали вывод о том, что мне он не нравится. А ведь я всего лишь сказал, что есть среди геймеров райденоненавистники. И объяснил, зачем в MGS2 он был нужен.

О НАСТОЯЩИХ ИГРАХ ➔

Здравствуйте!
Меня зовут Станислав, мне 25

ТЫ УЗНАЕШЬ:

Какие у Хулио детские травмы
Где в компьютере самый разврат
Кто стимулирует твой кишечник
Как взорвать баклажан
Откуда берутся революционеры
Как скрестить гея с лесбиянкой
Какая трава самая крутая
Из-за чего головка застревает в пуансоне
Можно ли без секса
Что тянет в рот Маша Star

СВЕЖИЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
НАСТОЙЧИВО ТРЕБУЮ
В КИОСКАХ ГОРОДА!

? Правда ли, что российский запуск PSP перенесли на 2006 год?

Не совсем. Презентация PlayStation Portable в России состоится 16 сентября на выставке PlayStation Experience в Москве. Узнать о подробностях мероприятия можно на двусмысленно названном российском сайте <http://www.psex.ru>. Но российская версия консоли в магазинах появится позже, ближе к концу 2005 года.

? Выйдет ли на Xbox дополнение к Doom 3?

Да, выйдет. Работы по портированию Resurrection of Evil сейчас в самом разгаре, а побывавшие на QuakeCon счастливицы уже успели поиграть в мультиплеер, который теперь поддерживает аж до восьми человек. Официальная дата релиза Resurrection of Evil не объявлена.

? Когда выйдет Quake 4?

Мы не можем утверждать, но, согласно обещаниям Microsoft, Quake 4 должен стать одной из игр, которые поступят в продажу в один день с Xbox 360 в конце этого года. Разумеется, речь идет только о консольной версии игры. Если вы хотите попробовать следующий шутер от id Software на PC, видимо, придется подождать до следующего года.



(game)land

Иллюстрация: арт-группа LAMP



лет. Обожаю играть в игры, иногда кажется, что я настоящий «отаку». Ну что ж, пусть так, думаю, ничего страшного здесь нет. «Заболел» играми давно, еще десять лет назад. Лечиться не собираюсь, уж шибко нравится «зараза». За свой короткий стаж я играл на многих платформах, названия некоторых не знаю и по сей день. Помню только то, что игры на них загружались с магнитофонной ленты (*ZX Spectrum, как пить дать! – прим. ред.*). Но из всех платформ прошлых лет особенно запомнилась «Dendy» или NES, как теперь ее принято величать. Почему? Не знаю. Наверное, потому, что долгое время она была на рынке единственной, да и игры для нее были ой как не плохи. Я до сих пор с нежностью вспоминаю о Super Mario Bros. 3, Contra, Double Dragon, пяти частях Rockman – список можно продолжать долго. На

этом я заканчиваю лирическое отступление. В ожидании нового номера, я, как обычно, перечитывал прошлые выпуски «СИ». И в 7(184) прочитал комментарии Зонта к письму читателя. Вот текст: «О том, что игры для PS2 стоят слишком дорого и достать их слишком сложно, говорили не раз и не два, – и никто не сумел сказать ничего нового за пару лет. Это скучно». Возможно, я не скажу чего-то принципиально нового, но хотя бы попытаюсь опровергнуть ошибочное мнение читательской аудитории, которая считает, что достать игры для PS2 слишком тяжело.

Небольшая справка. Я живу на Сахалине, в городе Корсакове. Это довольно далеко от Москвы (семь часов разницы), что, впрочем, не мешает мне покупать лицензионные игры для PS2. Причем не какие попало, а хитовые вещи: например, Gran Turismo 4 или Devil May Cry 3. И как же я это делаю? Очень просто! Когда кто-то начинает ныть, что он живет в глубинке или в провинции и что ему тяжело, что там невозможно достать лицензионные игры для PS2 (Xbox, PC – чего угодно), а в конце его письма стоит обратный адрес типа Новосибирска или Волгограда, охота этому вруну дать по его наглой «рыжей» морде. Объясню, где купить «неуловимые» диски для PS2. Выходите в Интернет (надеюсь, вы понимаете, что если нет своего компьютера, то надо топтать в интернет-кафе), заходите на сайт

<http://www.gamepost.ru>, выбирайте то, что надо, и оформляйте заказ. Дальше все просто. Лично у меня (к счастью (шутка)) нет PC, поэтому я хожу в кафе. После этого с распечаткой счета для оплаты иду в Сбербанк, оплачиваю заказ. Кстати, за это берут еще три процента от общей суммы, будьте готовы. Сообщаю менеджеру GamePost об оплате заказа, например, OES1507. Когда деньги переведут на счет, мне отправляют заказ и сообщают на электронный почтовый адрес всю информацию об отправке вплоть до номера бандероли. Вот такая схема. Чего сложного? Дудки, все проще простого.

А цена? Стоит такое удовольствие от 900 до 1950 рублей, эта сумма включает в себя стоимость пересылки, диска и три процента для Сбербанка. Я согласен, что сумма немаленькая и я бы хотел, чтобы она была вдвое меньше. К сведению: игры для GameCube в полтора раза дороже. Но тут ничего не поделаешь, нам только можно смириться и надеяться

на светлое будущее, господу бога и правительство. И на то, что наша зарплата скоро станет такой же, как за рубежом.

Единственно правильное поведение в такой ситуации – более тщательный выбор дисков (это ко всем геймерам относится). Нужно стать взрослее и мудрее. Нужно отказаться от пиратства и получать кайф от каждой минуты игры на качественном носителе. Попробуйте – вам обязательно понравится! Когда я получил коллекционное издание Gran Turismo 4 с брелком, стикерами машинок, календариком и пригласением на турнир – радовался как ребенок, а жена сказала, что никогда раньше не видела меня таким счастливым. Ни один пират вам не продаст такого издания. Так-то! Долой пиратов! Как видно из всего сказанного, достать диски на PS2 не так сложно. А цена? Да будь она хоть десять рублей за коробку, всегда для кого-то будет слишком высокой. Народ у нас такой: хочет все сразу и на халяву. Вывод: не так страшен черт, как его малюют. Дерзайте! К редакции:

1) Где я могу купить Katamari Damacy? В GamePost ее нет в продаже. У меня нет кредитной карты, купить на иностранном сайте я не смогу.

2) Ищу аниме, но названия не помню. Сюжет такой: «семья летела в самолете к родственникам, произошла авиакатастрофа, из семьи в живых остался только мальчик. Ему перелили кровь от одного из родных, и он стал СуперДьяволом». Если кто сможет по такой крохотной информации узнать, что это, расскажите, пожалуйста.

ЗОНТ // Спасибо. Вы действительно смогли сказать новое слово на вечную тему пиратства. В самом деле, качество игр куда важнее, чем их количество – и чем больше в стране будет таких людей, как вы, тем более здоровым будет наш рынок. Знайте: мы вас уважаем!

Отвечая на вопросы: Во-первых, вторую часть Katamari Damacy в Европе издает Electronic Arts, вскоре после релиза ее наверняка можно будет приобрести. Во-вторых, ваше легендарное аниме называется «Уроцукидодзи: Возвращение сверхдемона» и его по чистой случайности как раз сейчас издает MC Entertainment, равно как и все прочие части «Уроцукидодзи». ■

SMS

ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (095) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Я не знаком с серией MGS. Стоит ли мне покупать Metal Gear Solid 3: Snake Eater?

Безусловно, стоит. Сюжет Snake Eater весьма слабо связан с тем, что творилось в первых двух частях игры, а чтобы разобраться в геймплее и оценить его красоту, совсем не обязательно играть в прошлые части. Разве что вы не поймете некоторые шутки – зато с каким удовольствием вы потом сядете за первый Metal Gear Solid!

Что будет, если в San Andreas разрисовать все граффити?

У Сиджея дома появятся автомат Калашникова, пистолет-пулемет MP, дробовик, коктейли Молотова.

Будет ли графика в Resident Evil 4 на PlayStation 2 хорошей?

Хорошей – будет. Вопрос в том, насколько она будет хуже, чем неземная графика в Resident Evil 4 на GameCube. Это мы узнаем, видимо,

только после релиза – и опубликуем отдельный обзор PS2-версии.

Игра Sly 2: Band of Thieves считается детской?

Разве можно считать взрослой игру про черепашек и бегемотиков? Конечно, можно. Симпатичные персонажи, грамотный геймплей, четкая графика и приятная музыка – все это в равной степени придется по душе и детям, и взрослым. Именно такими и должны быть настоящие детс-

кие игры (кивок в сторону дешевок про Барби или, буэ-э-э, Hello Kitty: Roller Rescue).

Мне друг сказал, что есть игра XXX! Это правда?

Правда. По фильму «Три икса» в самом деле есть аж две игры, одна для GBA, вторая – для мобильных телефонов. Также нельзя забывать, что ваш друг мог иметь в виду печально известный порновелосимулятор BMX XXX от Acclaim.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Хидео Кодзима сказал, что он и его команда уже выезжали на заветное место, до которого «очень трудно добраться». Также известно, что там непросто прятаться («no place to hide»). Можно предполагать, что MGS4 будет продолжением MGS2. Итак: что же это за место, до которого трудно добраться и где нельзя спрятаться?

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

Как вы думаете, где будет происходить действие четвертого Metal Gear Solid?



Автор:
Second

Прятаться можно везде, нужно только уметь. Зная создателей игры, можно предположить, что это будет самое банальное место, о котором никто и не догадывался.

P.S. Может, в России?



Автор:
ManiMike

Добраться трудно до какой-нибудь российской «глубинки», где нет никаких дорог. Но прятаться там легко (MGS3 происходит в каком-то дремучем лесу, а мест, чтобы спрятаться, полно). Может быть, в четвертой части мы увидим какие-нибудь заснеженные поля Сибири или горы. А может, и то, и другое, и Луну, и немного виртуальной реальности, ну и загадочный мир для кучи. Кто знает, что придумает Хидео Кодзима на этот раз...



Автор:
yuhan

Пустыня, пески, барханы... Но все же. Хидео обещал нам живой мир, в котором будут двигаться «ящики», «различные предметы»... Может быть, это база в Антарктике? Снег отбрасывает лучи солнца, редкие белые медведи составляют рацион блуждающего Снейка (Райдена?). Бой с боссом в лучах северного сияния?!



Автор:
Ulan

Где-нибудь, где очень холодно. Например, в Антарктиде. Соорудят там секретную базу, создадут новых злодеев, которые сконструируют... атомный дирижабль, например. А Снейку по ошибке дадут оранжевый камуфляж. Пусть прячется как хочет!



Автор:
ManiMike

У меня возникло еще одно предположение. Воз-

можно, действие MGS4 будет происходить в некоем населенном пункте, возможно, иностранном. Подойдет какой-нибудь город или пригород, где местные жители будут жить и трудиться и, следовательно, местность будет динамически изменяться, а прятаться Снейку станет трудно, как никогда. Сюжет игры будет строиться по типу Resident Evil 4 — начинаешь играть где-нибудь в ничем непримечательной локации, но по мере продвижения сюжета Снейк доберется и до чего-нибудь необычного (Луны, например).



Автор:
Tatsuya

Как ни странно, в голову приходит уйма вариантов. Но скорее всего, это будет секретная база Патриотов, о местонахождении стоит только гадать. Хотя если «до нее трудно добраться», то, должно быть, это Пентагон или что-то подобное.



Автор:
FinFan

Снейк отправится в редакцию «Страны Игр», а его целью будет упрямить Врена опять поставить игре 10 баллов. Вы только представьте: нужно пробраться незамеченным мимо работников журнала, а то пристанут с автографами (это будет легко, ведь в это время все будут играть в SC3), и упрямить главреда поставить высший бал. Работа для настоящих мужчин, а не для всяких там райденов.



Автор:
Petty

Один фанат MGS предположил, что под местом, до которого «очень трудно добраться», подразумевается какая-нибудь банановая республика. Может, Снейк вернется в Zanzibar Land, где он убил Биг Босса? Такой вариант очень вероятен, так как ему очень нужны останки ББ, чтобы остановить вирус «Фоксдай».

Когда в России появится Gothic 3?

Англоязычный релиз запланирован на начало следующего года. В России «Готику» издадут Game Factory Interactive и «Руссобит-М». Говорить о точных датах издания сейчас рано; по нашим прикидкам русская версия должна появиться к середине 2006 года.

У меня вопрос насчет PSP: не знаю, какую брать, американскую или японскую. Американская как бы качеством

лучше, а на японской можно тот же Advent Children посмотреть «на языке оригинала». Мучаюсь, как буриданов осел. Подскажите, пожалуйста, что делать. И подскажите вот еще что: можно ли на PSP смотреть видео на японском с субтитрами? И будут ли на консоли JRPG вроде Final Fantasy — с симпатичной графикой?

А европейская версия консоли чем негожа? Она должна быть еще лучше американской, да и поставяться будет

сразу с прошивкой 2.0. Правда, если вам важна возможность смотреть фильмы (с субтитрами, что действительно возможно на PSP), то лучше подумать о других версиях. Но помните, что на большинстве японских видеодисков нет английских субтитров (и, похоже, Advent Children не станет исключением). Именно для Advent Children мы бы рекомендовали американскую версию приставки, но и в этом случае можно ждать подвоха. Вероятно, на американском

UMD с фильмом не будет японской озвучки. Что касается JRPG, то их сейчас на PSP — раз-два и обчелся. Да и в будущем ничего потрясающего не предвидится. Все приличные ролевые игры — порты японской классики, которые вряд ли выйдут на английский язык. Самый вероятный кандидат — Tales of Destiny 2, которая давно уже продается в Японии. Но этой «симпатичной графике» столько лет...

В Европе Stella Deus: The Gate of Eternity вышла?



УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ЧИТАЙТЕ В СЕНТЯБРЕ:

Тестирование новейших моделей КПК, ноутбуков и сотовых телефонов

PDA, прошедшие обкатку
Выбираем поержанный КПК

Свободная любовь
Бесплатные программы для КПК

Война миров
Телефон против смартфона

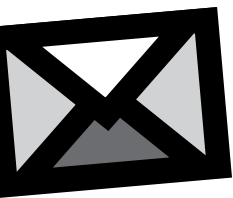
Навигатор, который всегда с тобой
Тест программ GPS-навигации для ноутбука

Шаг за шагом

- Когда приходят BMS
- Перезвони мне на КПК
- Графическая оболочка для Palm OS
- MP3-плеер для Palm
- Заводим личную бухгалтерию со Splash-Money
- Выходим в Интернет с помощью Opera 8
- Изменяем интерфейс Symbian Series 80
- Следим за работой смартфона с Resco System Toy

700 МБ
ПОЛЕЗНЫХ
ПРОГРАММ
НА CD





ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

В «Обратной связи» ни разу не поднимался вопрос о фильмах по играм. А они есть. Хуже того, с каждым годом их становится все больше и больше! Успех двух мерзостных частей «Обитатели зла» показал, что всеядные зрители готовы смотреть совершенно любую лабуду. И теперь для нас готовят целую кучу новых развлечений, в том числе позорище по мотивам Doom. Ох.

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

Как вы относитесь к фильмам на основе игр? Смотрели ли вы Resident Evil, House of the Dead и Alone in the Dark? Понравилось? Собираетесь ли вы идти на Doom, Bloodrayne и Dungeon Siege?



Автор: **Tsukasa**

Смотрел, не понравился. По-моему, при экранизации культовых игр в лучшем случае выходит средненький боевичок с упором на спецэффекты. На премьеры грядущих фильмов, снимающихся по играм, тем более от «уважаемого» Уве Болла, я скорее всего не пойду. Нервы дороже.



Автор: **Antony**

Все эти экранизации мне неинтересны, хотя Dead or Alive посмотреть хотелось бы. Я жду экранизацию великолепного Silent Hill, но, боюсь, испортят кинодеятели весь шарм...



Автор: **Путник**

Игры по фильмам дают свободу сделать так, как не было в фильме. А фильм по игре, наоборот, ограничивает свободу, в

нем все не так, как вы делали в игре. Особенно это касается нелинейных игр. Чем больше вариантов развития событий, тем хуже фильм. Помните, с каким треском провалилась экранизация Wing Commander. Боюсь даже представить себе экранизацию Counter-Strike в 2007 году...



Автор: **Knives**

Обычно не обращаю на них внимания вообще, так как всегда уверен в провале очередной недоэкранизации. Единственное, на что соглашусь пойти независимо от качества финального продукта, — Mortal Kombat 3. Конечно, если его когда-нибудь все-таки снимут...



Автор: **Gameart**

Тупая это идея — снимать фильмы по играм. Все равно все дорогие сердцу атрибуты игры ковер-

каются на усмотрение режиссеров и сценаристов. Да и сами фильмы, мягко говоря, не очень. По большому счету, они всего лишь являются способом нажиться на фанатах игр или на известной торговой марке.



Автор: **Wolfenstein**

К фильмам, снятым по мотивам известных игр, отношусь с большим интересом. Я несколько раз смотрел Resident Evil. Понравилось — не то слово. Шедевр! С большим нетерпением жду экранизацию Doom. У таких фильмов огромные перспективы. Игр, достойных экранизации, — непаханое поле.



Автор: **Frantis**

Смотря кто занят в создании фильма, конечно. Например, Resident Evil как фильм мог получиться лучше у Ромера, если верить выложенному в

Интернете сценарию. А вот от «произведений» Уве Болла подташнивает уже сейчас. К тому же сценарист может спокойно забыть про игру-прародительницу и с головой уйти в самодеятельность — еще неизвестно, что окажется лучше.



Автор: **inkvizitor**

Действительно отличный фильм по игре только Mortal Kombat. Есть несколько нормальных, остальные плохие. Фильмы по играм (качественные) сделать трудно, но можно. Зато вот аниме по играм часто интересным получается. Особенно если это пародия.



Автор: **Lexia Lina girl**

Извините, но мальчики — налево, девочки — направо. То есть, фильмы в одну сторону, игры в другую. Чаще всего фильм получается дико скучный, неинтересный и нудный.

SMS

БИТВА

Присылайте свои мнения на телефон:

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

+7 (095) 514-7321

Пока мы ждем результатов первого SMS-сражения, уже подоспело второе. Но пока побеждает God of War!

А для «отставших» напоминаем, что мы предлагаем вам оценить двух оппонентов и прислать нам SMS. В сообщении должен быть заголовок «SMS-битва» и имя победителя.

Let the sms-combat begin!

Сегодня на ринге сойдутся:
Две героини, которые серьезно ранили души наших геймеров: Лара Крофт и Айрис Гейнсборо

Исход битвы зависит от вас.



Нет. Atus USA выпустило англоязычную версию игры только в США. Европейского релиза в планах издательства нет.

Хелюс ужасно тормозит на любых настройках. Что делать? У меня Athlon 2.4 ГГц, 512 мегабайт памяти и GF6600 со 128 мегабайтами видеопамяти.

Да, проблема «Хелюс ужасно тормозит на любых настройках» известна и нашей редакции. Действительно, игра не быстро шевелит кадрами

практически на любой машине. В вашем случае мы бы рекомендовали в первую очередь увеличить объем оперативной памяти компьютера и установить самый свежий патч огромных размеров (больше сотни мегабайт). И, очевидно, ждать новых обновлений.

Когда выйдет Rayman 4?

Не скоро. На текущий момент сериал завершается игрой Rayman 3: Hoodlum Havoc и делать четвертую часть Ubisoft

пока не собирается.

Когда выйдет Vagrant Story 2? Не могу дождаться!

Современную Square Enix хлебом не корми дай воскресить какой-нибудь старенький хит (Final Fantasy VII, Secret of Mana), но над продолжением Vagrant Story компания не работает. Команда авторов игры сейчас трудится над Final Fantasy XII.

Есть ли надежда увидеть от Crystal

Dynamics и Eidos игру Legacy of Kain 6? И есть ли на просторах сети русскоязычный сайт об этих играх?

Crystal Dynamics и Eidos нынче корпят над Tomb Raider: Legend. Если они и возьмутся за новую Legacy of Kain, то не в ближайшее время. Из русских сайтов рекомендуем очень милый ресурс <http://www.legacy-of-kain.ru>.

Хочу предложить вам сделать еще один спец «Будем знакомы!».

Всем ведь, наверное, хочется познакомиться с новыми людьми в редакции.

На днях у нас произошло очередное обновление редакторского состава. Нам бы друг с другом сначала познакомиться... А там, глядишь, и вам все расскажем.

Можно ли ждать гид-плакат по GTA:SA, как это когда-то было с Vice City?

Нет, уже нет. В номере с PC-рецензией не было, а сейчас ставить

уже поздно. Да и ресурсов нет сделать такой шедевр еще раз.

Когда появится обзор новой акустики для консолей и PC?

Тема интересная, мы обязательно до нее доберемся. Когда — пока сказать не можем.

За кого вы играете в Tekken 5?

Ворон предпочитает Law. А вообще мы всем ветрам назло играем в Soul Calibur II.

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

**ИЗБАВЬТЕСЬ
ОТ ЛИШНИХ
ХЛОПОТ**

Доставка заказной
бандеролью по всем
городам России.

Курьерская доставка
в офисы Москвы.

Дешевле розницы минимум на **20%**
Стоимость одного номера с DVD при
годовом соглашении – **112 рублей!**

Звоните!

Бесплатные телефоны по всем вопросам подписки **935-70-34** (по Москве),
8-800-200-3-999 (для регионов и абонентов МТС, Билайн, Мегафон)

**СТРАНА
ИГР**

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

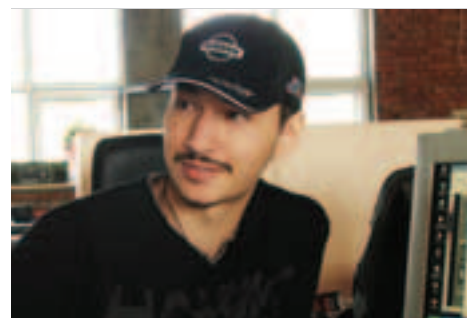
С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

Salut!

Праздник на улице поклонников классических гоночных автомобилей 50-70-ых годов – демка GT Legends, открывающая дверь в «счастливые семидесятые». Если ваши родители

в свое время ковырялись в моторах, то они гарантированно умрут от зависти. Для убежденных же поклонников боевых авиасимуляторов имеется подарок в виде долгожданной демки Heroes of the

Pacific – очередной раунд битвы за превосходство в воздухе на этот раз разворачивается над Тихим океаном. Да, и не забывайте смотреть наши видеообзоры! До скорой встречи!



Видеообзоры



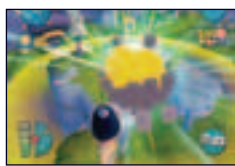
Бригада E5: Новый альянс

Практически Jagged Alliance 3! Хотя устаревшая графика, скучные квесты и никудашный интерфейс портят праздник. Для начала предлагаем просто посмотреть на игру, а там уже чем черт не шутит...



Дорога смерти

Попытка сделать классический экшн ничем хорошим не увенчалась, и чтобы не травмировать вашу нервную систему последствиями покупки игры, мы сделали видеообзор.



Worms 4: Mayhem

Это уже не занудство Forts Under Siege, но все еще не так драйвово, как Worms 2D-поколения. Если вам нравятся Worms 3D – берите сразу, остальным следует быть осторожными.



Charlie & The Chocolate Factory

Одна из самых неудачных игр этого месяца, да что там месяца – года! Для всех неслабонервных предлагаем наш видеообзор, но сперва запаситесь настойкой на валериановом корне.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...у наших видеообзоров есть три звуковые дорожки!

Доводим до вашего сведения: в обзорах игр на dvd-видео части есть три звуковые дорожки: собственно обзор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой.

Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, необходимо поменять Beatstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

➔ Обратите внимание

В этот раз на нашем диске есть две вещи, на которые нужно обязательно обратить внимание, ни в коем случае не пропустите!. Первая для владельцев ПК – шикарная демоверсия игры F.E.A.R. На данный момент это самая красивая и технологически совершенная игра для PC. Почувствуйте будущее уже сегодня! Далее в списке – видеоролики к рубрике «Аркада»: девушки из японской группы Hinoi Team исполняют евробит и танцуют парапара. Именно так и надо двигаться на платформе игрового автомата ParaPara Paradise, не пропустите. Ну а если вам и то, и другое не интересно, у нас, как всегда, найдется десятка два видеороликов на любой вкус и цвет.



Софт

007 Spy Software 3.6

Хитрая программа для отслеживания всех вражеских действий на компьютере в ваше отсутствие. Ведет подробные логи и снимает скриншоты, которые можно тайно отправлять себе по почте или заливать на ftp.

Anti Tracks 5.5.4

Весьма необходимая программа для сохранения вашей приватности. Умеет чистить кэш браузера, удалять логи, журналы и cookies. Поддерживает практически все браузеры – Internet Explorer, Netscape, Mozilla и Opera.

Picture Ace 2.5.8

Программа для автоматической закладки картинок с любого сайта. Сама переберет все страницы в указанном диапазоне и скрупулезно сохранит их все на ваш винчестер, отобразив картинки заданного размера и расширения.

Xvid ;) Video Player 2.2

Небольшой, удобный и не отъедающий ресурсов компьютера видеоплеер, отлично справляющийся с воспроизведением видеофайлов семейства DivX и иже с ними. Программа распространяется бесплатно по BSD-лицензии.

НОВАЯ ОБОЛОЧКА PC-ЧАСТИ

Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?

Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его, при этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.



от создателей

ЖАКЕР

Тесты:

- Мониторы LCD 19"
- Материнские платы LGA 775
- Акустика 2.0
- ADSL-модемы
- Жесткие диски IDE

Инфо:

- Технология ATI Crossfire
- Линейка материнских плат Asus

Практика:

- Моггинг: 3D-grill
- Линукс: управление питанием

ЖУРНАЛ КОМПЛЕКТУЕТСЯ
ДИСКОМ С ЛУЧШИМ СОФТОМ



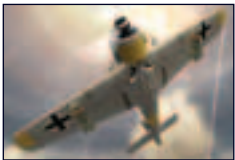
Теперь 160 страниц!

Демо-версии



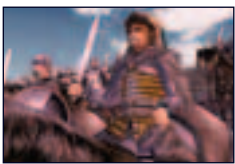
GT Legends

Легенды не умирают, они возвращаются вновь и вновь! И на сей раз к нам возвращаются легендарные шедевры автомобилестроения – в новом историческом гоночном симуляторе GT Legends. Здесь можно погонять даже на тком антиквариате, как Corvette Stingray!



Heroes of the Pacific

Перед вами – долгожданный наследник лучшего в мире авиасимулятора «Ил-2». Готовься к сражениям на Тихоокеанском театре военных действий! В демке три миссии, включая битву за «Жемчужную бухту», более известную как «Перл-Харбор».



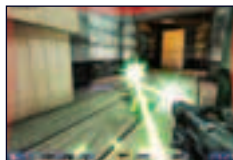
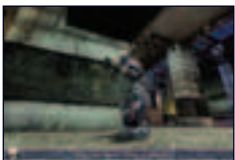
Rome: Total War – Barbarian Invasion

Великой Римская Империя стояла не одну сотню лет. Но пришли варвары, и заставили римлян потесниться. Узрите же закат Древнего Мира в битвах римлян с саксами и гуннами, коих вел в бой талантливый военачальник Атиллы.

Моды

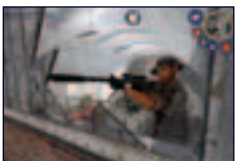
Unreal Tournament 2 Conversion

Идеальных игр не существует: невольные найдутся всегда. В данном случае невольные нашлись среди тех, кто нежно влюблен в Unreal Tournament 2003. И эти самые невольные оказались еще и любителями модостроения. Примерно так можно объяснить появление Unreal Tournament 2 Conversion. На здоровье!



Plan Of Attack Beta 3

Третья бета Plan Of Attack, одной из наиболее успешных модификаций для Half-Life 2. Данная модификация посвящена противостоянию храбрых звездно-полосатых бойцов и неких террористических сил, откровенно арабской внешности (форма этих бойцов очень напоминает иракскую).



БАНЗАЙ!

Мы любим One Piece. Мы хотим, чтобы каждый разумный человек на этой планете познакомился с творчеством Оды Эйчи. Мы мечтаем, что когда-нибудь в Москве, Нью-Йорке, Лондоне и каждом захудалом Гонолулу будут знать капитана Луффи и его команду. Мы требуем, чтобы вы посмотрели раздел «Банзай!» на DVD. Там – частичка самого лучшего аниме, которое когда-либо видел свет.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:

F.E.A.R.
Heroes of the Pacific
Rome: Total War – Barbarian Invasion

ВИДЕОБЕЗОРЫ:

Бригада E5: Новый альянс
Дорога смерти
Worms 4: Mayhem
Charlie & The Chocolate Factory

ПАТЧИ:

Dungeon Siege II v2.1 retail
Grand Theft Auto: San Andreas v1.01 Euro retail
Psychonauts v1.03 retail
Sid Meier's Pirates! v1.02 retail
Space Empires: Starfarer v1.17 retail
Splinter Cell: Chaos Theory v1.04 retail
StarCraft v1.13b Retail
StarCraft: Brood War v1.13b Retail
Vampire: the Masquerade – Bloodlines v1.6 unofficial retail

SHAREWARE:

Adventure Inlay
Family Feud
Fiber 1 wig 2
Future Pool
Mah Jong Medley
Musikapa
Redisruption
Writers Block

FREWARE:

Crush
The Ultimate Chuchul
Beats of Rage
Kill Bill mod

СОФТ:

Антивирус Dr.Web
007 Spy Software 3.6
Anti Tracks 5.5.4
Picture Ace 2.5.8
Xvid -) Video Player 2.2
CommView 5.0
DVD Identifier 4.0.1
Flash and Pics Control
Flash Wallpaper 1.01
MHDD 4.6
mpDirectCut
Mp3tag 2.32
mst ISUsedBy
nLite 1.0 beta 5
Quiet Internet Pager Build 7500 Alpha
Screenswift 3.0
StickyNote 9.0

МОДЫ:

Battlefield 2
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Counter-Strike: Source
DOOM 3
DOOM 3: Resurrection of Evil
GTA: San Andreas
Half-Life 2
Operation Flashpoint: Resistance
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War

БОНУС:

Старые номера «СИ»
Скинзы для Winamp'a

ГАЛЕРЕЯ:

Обои к граму
Обои к рубрике «Банзай!»

WIDESCREEN:

Tom-Yum-Goong
Green Street
Kiss Kiss, Bang Bang
Domino

ВИДЕО:

The Guild 2
The Movies
Tony Hawk: American Wasteland
Wardevil: Unleash the Beast Within
SSX On Tour
The Matrix: Path of Neo
King Kong
Spellforce 2
Spartan: Total Warrior
Rampage: Total Destruction
NHL 2k6
L.A. Rush
Half-Life 2: Aftermath
GUN
GT Legends
Tomb Raider: Legend
Gears of War
Elveon
Devil Kings
Dawn of Fantasy
Commandos: Strike Force
Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:

Лучшие демки по Counter-Strike,
Quake III Arena, Warcraft III:
The Frozen Throne.

ДРАЙВЕРЫ:

ATI Catalyst 5.8 x64 Edition w2k/XP,
ATI Catalyst Beta 1 Windows Vista,
nVidia ForceWare 77.79 x64 w2k/XP,
nVidia ForceWare 77.52
Windows Vista

в продаже с 21-ого сентября

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

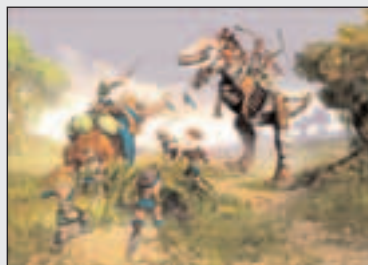
Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.



Гоночными симуляторами никого уже не удивишь, даже самыми реалистичными и красочными. Но машина без пилота – просто дорожный кусок железа. А еще гонки – очень прибыльная отрасль шоу-бизнеса. Проект Gaijin Entertainment концентрирует внимание именно на этих вещах, которые доселе оставались где-то за кадром. Взрастить новую звезду, взорвать телевизионные рейтинги и заключить контракт века. Ах, ну да, еще и победить в чемпионате.

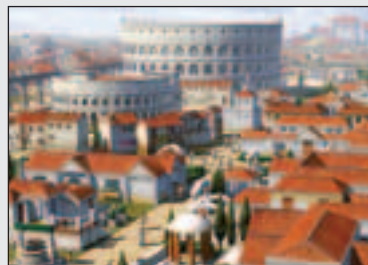
PARAWORLD

Динозавры и мамонты в титаническом противостоянии трех племен.



CAESAR IV

Спустя 7 лет легендарная серия возвращается – теперь в 3D.



DRAGONSHARD

Демо-тест новой RTS, создающейся по лицензии Dungeons&Dragons.



GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

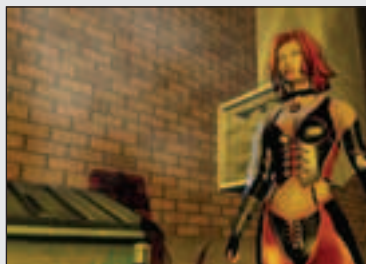
Впечатления от японской версии новейшего самурайского боевика. Хит!



АДРЕНАЛИН. ЭКСТРИМ ШОУ

BLOODRAYNE 2

Рыжая бестия в костюме из латекса снова в деле. Еще больше расчлененки и насилия, «фаталити», а также оружие, использующее кровь хозяина.



GAMES CONVENTION 2005

Наши корреспонденты побывали на крупнейшей европейской выставке, которая проходит в Лейпциге. Подробный отчет – в следующем номере «СИ».



METAL GEAR AC!D

Наш объективнейший обзор очередной игры серии Metal Gear.



MARIO & LUIGI 2

Продолжение самой веселой RPG на Game Boy Advance. Теперь на Nintendo DS!



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№17 (194) СЕНТЯБРЬ 2005

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин
Константин Говорун
Александр Трифонов
Артем Шорохов
Валерий Корнеев
Игорь Сонин
Роман Тарасенко
Сергей Долинский
Юлия Соболева

razum@gameland.ru
wren@gameland.ru
oper1@gameland.ru
cg@gameland.ru
valcorn@gameland.ru
zontique@gameland.ru
polosatiy@gameland.ru
dolser@gameland.ru
soboleva@gameland.ru

главный редактор
зам. главного редактора
редактор
редактор
редактор
спец-корреспондент
редактор «Киберспорт»
редактор «Онлайн»
лит. редактор/корректор

DVD/CD

Александр Фролов
Юрий Воронов
Юрий Пашолок

frolov@gameland.ru
voron@gameland.ru
disk@gameland.ru

ответственный редактор
редактор
редактор

ART

Алик Вайнер
Леонид Андруцкий
Наталья Одинцова

alik@gameland.ru
leonid@gameland.ru
odintsova@gameland.ru

арт-директор
дизайнер
бильд-редактор

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова
Андрей Теодорович
Иван Солякин

alyona@gameland.ru
teodorovich@gameland.ru
ivan@gameland.ru

руководитель отдела
главный редактор
WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов

igor@gameland.ru

директор по рекламе
gameland

Ольга Басова
Евгения Горячева
Ольга Емельянцева
Максим Соболев
Оксана Алехина
Сергей Нагаев
Марья Алексеева

olga@gameland.ru
goryacheva@gameland.ru
olgaeml@gameland.ru
sobolev@gameland.ru
alekhina@gameland.ru
nagaev@gameland.ru
alekseeva@gameland.ru

руководитель отдела
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
трафик-менеджер

Телефоны:

(095)935-7034; факс: (095)780-8824

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
подписка
региональное
розничное
распространение

Алексей Попов
Мещеров Кирилл

popov@gameland.ru
mk@glc.ru

Телефоны:

(095)935-7034; факс: (095)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян

ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»
Дмитрий Агарунов
Борис Скворцов
Юрий Поморцев

dmitri@gameland.ru
boris@gameland.ru
yury@gameland.ru

учредитель и издатель
генеральный директор
оперативный директор
издатель

Дмитрий Донской

основатель журнала

PUBLISHER

Game Land Company
Dmitri Agarunov

publisher@gameland.ru
dmitri@gameland.ru

director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)780-8824

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

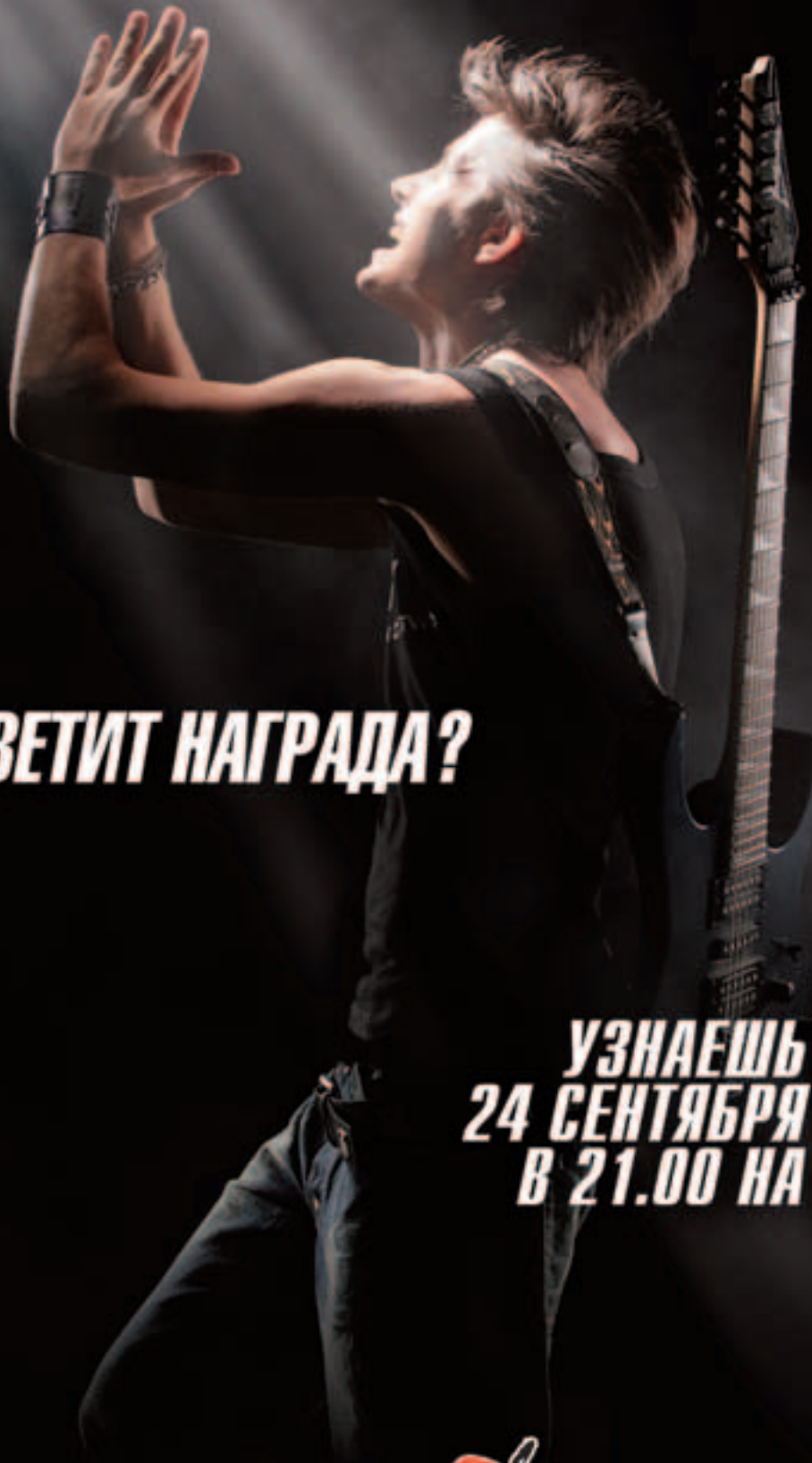
За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотогра-

фии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное

или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

MTV RUSSIA

05 МУЗЫКАЛЬНЫЕ НАГРАДЫ
MTV РОССИЯ



КОМУ СВЕТИТ НАГРАДА?

**УЗНАЕШЬ
24 СЕНТЯБРЯ
В 21.00 НА**



Лицензия МПТР РФ серия ТВ №5674 от 24.01.02

спонсор
церемонии

Rambler





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:** Игрэк (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.

Поручите бумажную работу профессионалам.



Доктор Принтер

Диагностика
принтера



Техническая поддержка пользователей:

<http://e-support.samsung.ru>

Сайт для партнеров: <http://partners.samsung.ru>

Консультации для корпоративных клиентов:

(095) 540-42-19, 540-42-33, 540-42-38

Где бы Вы ни работали, в маленькой фирме или в огромной корпорации, Вы сможете подобрать принтер Samsung, отвечающий потребностям Вашего офиса. Служба поддержки пользователей Samsung обеспечит бесперебойную работу Вашей техники.



ML-2250/2251N/2251NP/2252W

Скорость печати: 20 стр/мин

Разрешение: 1200x1200 dpi

Языки управления печатью: PCL6, IBM ProPrinter,

EPSON, PostScript3 (2251NP)

USB и параллельный порт

Ethernet 10/100 Base TX+802.11b (2251N,2252W)

Память: 16-144 Мбайт



ML-2550/2551N/2552W

Скорость печати: 24 стр/мин

Разрешение: 1200x1200 dpi

Языки управления печатью: PCL6, IBM ProPrinter,

EPSON, PostScript3

USB и параллельный порт

Ethernet 10/100 Base TX+802.11b (2551N,2552W)

Память: 32-160 Мбайт



ML-3560/3561N/3561ND

Скорость печати: 33 стр/мин

Разрешение: 1200x1200 dpi

Языки управления печатью: PCL6, IBM ProPrinter,

EPSON, PostScript3

USB и параллельный порт

Ethernet 10/100 Base TX (3561N,3561ND)

Память: 32-288 Мбайт

Купите принтер Samsung ML-1520P и получите в подарок сетевой фильтр.

Условия акции на www.samsung.ru.

Информационный центр Samsung: 8-800-200-0-400; www.samsung.ru; e-mail: info@samsung.ru. Товар сертифицирован.



ВИБИЦЕНКОР



СТРАНА ИГР

- 01 — МЕСТО ВЫСАДКИ ГРУППЫ КУРТА РОБИНСОНА. ТОЧКА НАЧАЛА ИГРЫ.
- 02 — КООРДИНАТЫ МАЯКА. ОСТАВЛЕННОГО ПРОПАВШЕЙ ГРУППОЙ ПЛАЙМАМА КЪЗЫДА.
- 03 — ТРАНСПОРТНАЯ МАГИСТРАЛЬ.
- 04 — ВНЕШНИЙ ПЕРИМЕТР ОСТРОВА.
- 05 — ПОДЗЕМНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ ПРОФЕССОРА МОРЖЕДА.
- 06 — ВОЛЬЕРЫ МОДБИСТОВ.
- 07 — БАРАКИ ОХРАННИКОВ ОСТРОВА.
- 08 — ЦЕНТР АВТОРИЗАЦИИ.
- 09 — ПЕРРОН. ПОЕЗД.
- 10 — ЦЕНТР КОММУНИКАЦИЙ.
- 11 — КУПОЛ. ТРАНСФОРМАТОР МАТЕРИИ.
- 12 — ОПЕРАЦИОННЫЕ ПАПАТЫ.
- 13 — ЖИЛИЩА ГИЕН.
- 14 — ЖИЛИЩА ГЕПАРДОВ.
- 15 — ГОРНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ БАРАНОВ.
- 16 — ШАХТЫ.
- 17 — ЗАВОД МЕТАЛЛО-КАРКАСОВ.
- 18 — ЛАБОРАТОРИИ ПО ПРОИЗВОДСТВУ ОВЕРБРУТОВ.
- 19 — ИСПЫТАТЕЛЬНЫЙ ПОЛИГОН.
- 20 — БУНКЕР. КЛАДБИЩЕ СОЛДАТ.
- 21 — ХРАМ ПЕРЕРОЖДЕНИЯ.
- 22 — КРИОХРАНИЛИЩЕ.
- 23 — КРАТЕР. СЕРДЦЕ ОСТРОВА





www.nd.ru



www.nival.com

**СТРАНА
ИГР**

© 1998 - 2005 Сергей Лулыченко. Все права защищены
© 2004 - 2005 Первый канал, ТАББАК / Вазелевс Продакшн. Все права защищены
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены
© 2005 ЗАО «Новый Диск». Все права защищены
LIFESTUDIO HEAD © 2001 - 2005 LifeMode Interactive Ltd. Все права защищены.

ГОЛКИ
В ТЯЖЕЛОМ ВЕСЕ

МАЗПРАКЕРИ 2

СВОБОДУ
МАМОЧКЕ!



СТРАНА
ИТР

СТРАНА
ИГР



SHADOW™ THE HEDGEHOG

SEGA



СТРАНА ИГР || 17 | 194 || СЕНТЯБРЬ || 2005

Вивисектор || **Prince of Persia 3** || **The Movies** || **StarCraft: Ghost** || **Romancing SaGa** || **Ночной Дозор** || **Бригада Е5** || **Twisted Metal: Head-On** || **Dynasty Warriors Advance** || **Worms 4: Mayhem**